



---

## Guía de Iniciación



## CONTENIDOS

**¿QUÉ ES ASYS?**

**¿CÓMO PUEDO CONSEGUIR ASYS?**

**¿QUÉ NECESITO PARA INSTALAR ASYS?**

**¿CÓMO INSTALO Y EJECUTO ASYS?**

**¿CÓMO ABRIR UN NUEVO EJERCICIO?**

**¿CÓMO CORRIJO UN EJERCICIO?**

**¿DÓNDE PUEDO VER UN INFORME DE LA CORRECCIÓN REALIZADA?**

### ¿Qué es ASys?

ASys es una herramienta para la evaluación y corrección semi-automática de ejercicios y exámenes escritos en Java.

Permite cargar un ejercicio y la solución al mismo. A continuación, mediante un sofisticado proceso de análisis, informa de todos los errores detectados (1) en tiempo de compilación, y (2) en tiempo de ejecución, así como (3) errores de diseño (incumplimiento de las especificaciones del ejercicio).

### ¿Cómo puedo conseguir ASys?

ASys es gratuito. Puede descargarse utilizando el siguiente enlace de la Universitat Politècnica de València:

<http://www.dsic.upv.es/~jsilva/ASys/>

### ¿Qué necesito para instalar ASys?

El propio ASys ha sido desarrollado en Java y, por lo tanto, es multiplataforma por construcción.

ASys se distribuye como un fichero ZIP que contiene un fichero JAR directamente ejecutable con la máquina virtual de Java (MVJ). Por tanto, la MVJ es el único requisito para poder ejecutar ASys.

### ¿Cómo instalo y ejecuto ASys?

Al descomprimir el fichero ZIP se creará la siguiente estructura:



/ASys/ASys/...  
/ASys/ASys.jar

Al hacer doble clic en el fichero **ASys.jar** se abrirá el programa.

### ¿Cómo abrir un nuevo ejercicio?

---

Para poder cargar un ejercicio son necesarias dos cosas:

- El propio ejercicio, que habrá sido previamente preparado por un profesor. También se pueden encontrar ejercicios de ejemplo en la web de ASys.
- La solución o soluciones al ejercicio, que habrá sido previamente preparado por un alumno o alumnos.

Un examen suele ser un fichero ZIP que al descomprimirse genera la siguiente estructura:

/Nombre del Ejercicio/Exercise/...  
/Nombre del Ejercicio/Projects/Marked/  
/Nombre del Ejercicio/Projects/Unmarked/

Las carpetas **Marked** y **Unmarked** están inicialmente vacías.

En la carpeta **Unmarked** se deben dejar la o las soluciones al ejercicio que se quieren corregir. Cada una de ellas en una carpeta.

Cuando el sistema corrija los ejercicios, irá moviendo cada solución desde la carpeta **Unmarked** a la carpeta **Marked**.

Una vez se haya descomprimido el ZIP con el examen y se hayan puesto las soluciones en la carpeta **Unmarked**, para cargar el examen, haz clic en el menú principal:

Mark exercises ➔ Load exercise...

y accede a la carpeta con el examen (**Nombre del Examen**).

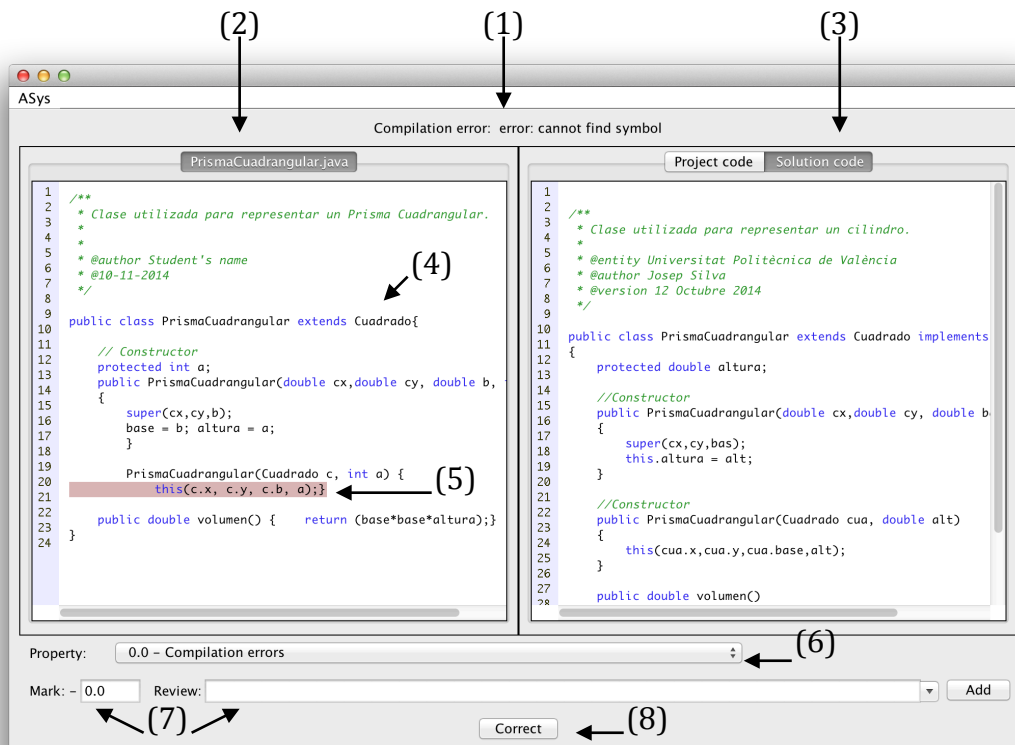
### ¿Cómo corrijo un ejercicio?

---

Una vez cargado un ejercicio, se puede iniciar la corrección haciendo clic en el botón:



y se abrirá la siguiente ventana:



**(1) Mensaje de error:** Los errores que detecte ASys en el código se mostrarán en esta ventana. Hay tres tipos de errores:

Errores de compilación: Se muestra el mensaje de error devuelto por el compilador. Si se deja el ratón sobre el error se muestra más información.

Errores de fallo de propiedad: El ejercicio no cumple alguna propiedad que debería cumplir (especificada en el ejercicio). Por ejemplo: *Una clase debería implementar una interfaz y no la implementa.*

Errores de testeo: El ejercicio no supera algún caso de test.

**(2) Ventana de corrección:** Las clases con la solución propuesta por el alumno se muestran aquí. Los cambios realizados por el usuario para solucionar los problemas detectados se hacen aquí.

**(3) Ventana del código original:** Tanto el examen original del alumno, como la solución del profesor se muestran aquí. Las clases con la solución al ejercicio se muestran a aquí en la pestaña (*Solution code*). Las clases con la solución inicial del alumno se muestran en la pestaña (*Project code*).

**(4) Clases:** En cualquier momento se puede hacer control+clíc (command+clíc en Mac) sobre el nombre de alguna clase para abrirla.

**(5) Coloreado del error:** La parte detectada por el compilador como error se colorea automáticamente para resaltarla.

**(6) Propiedad:** Cada error detectado es asociado a una propiedad que no se cumple. Algunas propiedades son especificadas por el profesor al crear el ejercicio. Otras propiedades siempre están como puede ser “Error de compilación”.

**(7) Nota y Explicación:** En estas cajas de texto se puede asociar una nota (negativa) al error que se ha detectado. Con el botón “Add” se pueden asociar tantas notas y anotaciones (con una explicación de esas notas) como se desee a la propiedad que hay seleccionada (obviamente, no se puede restar más puntuación de la que tiene asignada esa propiedad).

**(8) Corregir:** El botón “Correct” debe pulsarse cada vez que hayamos solucionado el problema detectado (por ejemplo, mirando la solución en el panel de la derecha) y hayamos (opcionalmente) asignado una nota a ese error.

### ¿Dónde puedo ver un informe de la corrección realizada?

Una vez terminada la corrección, el sistema guarda información acerca de cada uno de los ejercicios corregidos.

La carpeta:

/Nombre del Ejercicio/Projects/Marked/

contiene los ejercicios originales.

La carpeta:

/Nombre del Ejercicio/Exercise/Solution/

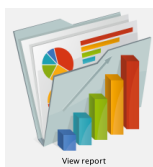
contiene la solución al ejercicio.

La carpeta:

/Nombre del Ejercicio/Projects/Marks/

contiene un informe con todas las notas, y además, para cada ejercicio corregido, un fichero de texto con las notas y las anotaciones tomadas durante la corrección, así como la solución corregida.

Además, en el menú principal, en la opción **View Report**





## Guía de Iniciación

se puede ver una tabla resumen con la nota obtenida por cada solución en cada una de las preguntas del ejercicio. Haciendo doble clic sobre una de las filas se abre una ventana con las anotaciones de corrección asociadas a esa solución (también se abre pulsando espacio al seleccionar una solución).

Esta ventana tiene además opciones de búsqueda para encontrar una solución concreta. La tabla mostrada (no es necesariamente toda si previamente se ha filtrado) se puede grabar en un fichero de texto mediante la opción **Save marks report**.