Taller de Investigación II

Proyecto Final

Objetivo

Interface interactiva para computadoras personales para que el usuario pueda aprender los nombres de animales, alimentos y objetos comunes.

El interface se enfoca en usuarios de nivel académico: jardín de niños y primaria.

Análisis

* El interface mostrara una ventana con una imagen que es seleccionada de forma aleatoria que esta almacenada en la base de datos.
* El interface mostrara solamente 4 opciones, en este caso los nombres, que solo uno de ellos representara el nombre del objeto, alimento o animal mostrado en la imagen.
* Una opción es la correcta, en la base de datos se almacenara el ID de la entidad, su nombre, la dirección donde se encuentra almacenada la imagen y la categoría que pertenece la entidad; los otros 3 nombres “incorrectas” se obtendrán de la misma base de datos seleccionados de forma aleatoria, pero solo aquellos que pertenecen de la misma categoría. Por ejemplo, si el nombre de la imagen pertenece de la categoría animal, el interface deberá de seleccionar de forma aleatoria 3 nombres que pertenecen de esa misma categoría.
* Las imágenes que se han respondido de forma correcta no deben repetirse.
* ~~Si es la primera vez que el usuario ingresa al interface, este interface generara una secuencia de imágenes de forma aleatoria, si el usuario decide abandonar a mitad del curso, esta secuencia se guardara, y una vez que el usuario decida volver, podrá continuar con esta misma secuencia, sin tener que responder a una imagen que ya haya respondido de forma correcta anteriormente, al menos que el usuario decida comenzar una nueva secuencia única.~~