

Diari di lavoro

Luogo	SAM Trevano
Data	25.01.2018

Lavori svolti / Informazioni

Oggi ho completato tutta la progettazione delle interfacce relative agli esercizi che saranno presenti nell'applicazione.

Nelle schermate degli esercizi è presente una 'Progress Bar' in modo che ogni utente dell'applicazione (insegnanti ed allievi) possano scegliere la velocità più adeguata del sintetizzatore vocale.

Problemi riscontrati e soluzioni adottate

Nella giornata di oggi non sono stati riscontrati problemi.

Punto della situazione rispetto alla pianificazione

La progettazione sta impiegando meno tempo del previsto, sarà già completata settimana prossima se tutto va bene.

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro

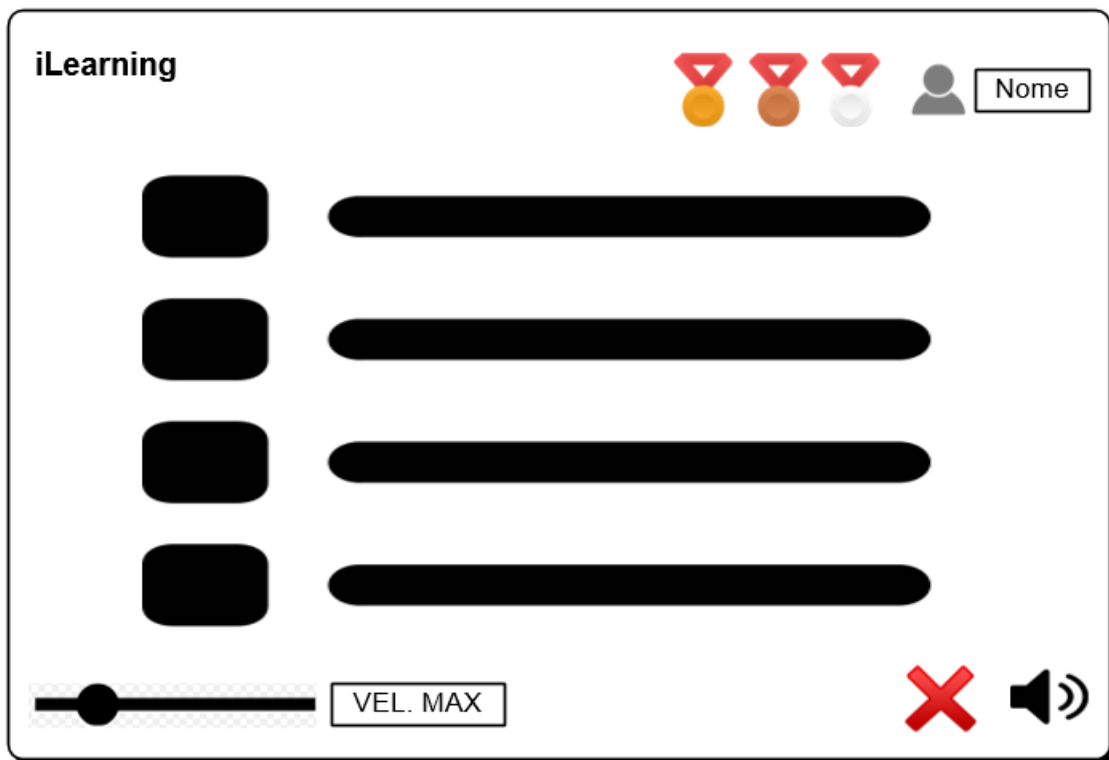
Completare le interfacce generali (pagina statistiche e menu esercizi) e iniziare a fare lo Use Case.

Nome progetto:

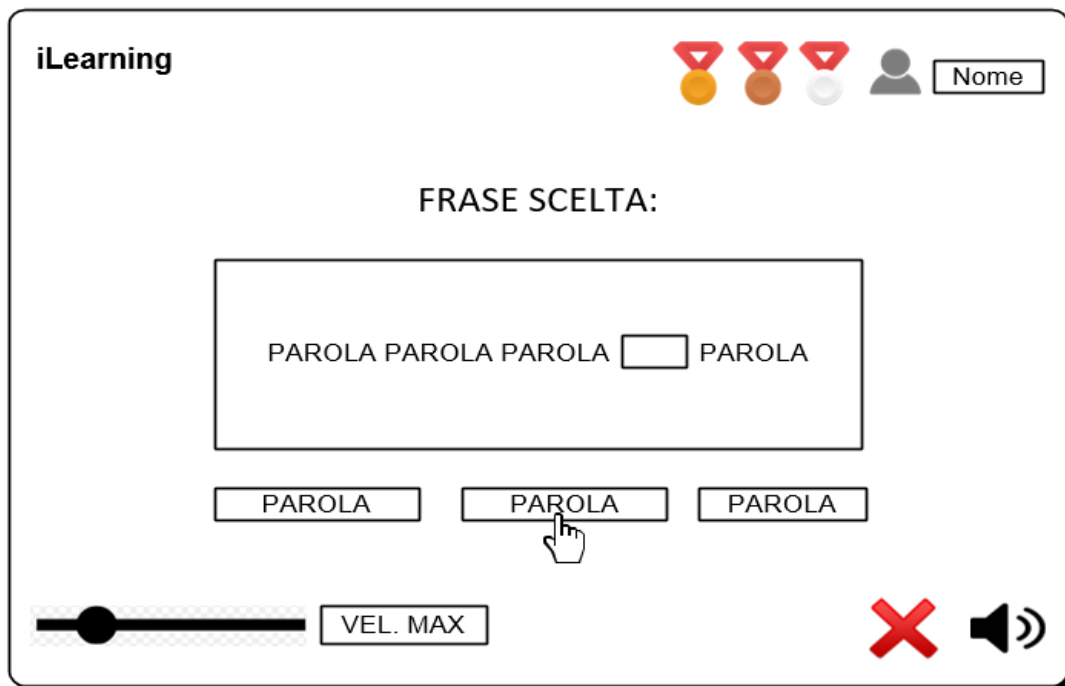
2/5

ApplicazioneDidattica

Interfacce esercizio Parola nascosta:



In questa interfaccia visibile all'inizio, permette di scegliere la frase su cui si vuole effettuare l'esercizio. Con il tasto rosso 'X' è possibile uscire dalla corrente schermata per ritornare al menu principale e cliccando sull'icona audio sarà possibile riascoltare il compito da svolgere (in questo caso scegliere una frase).

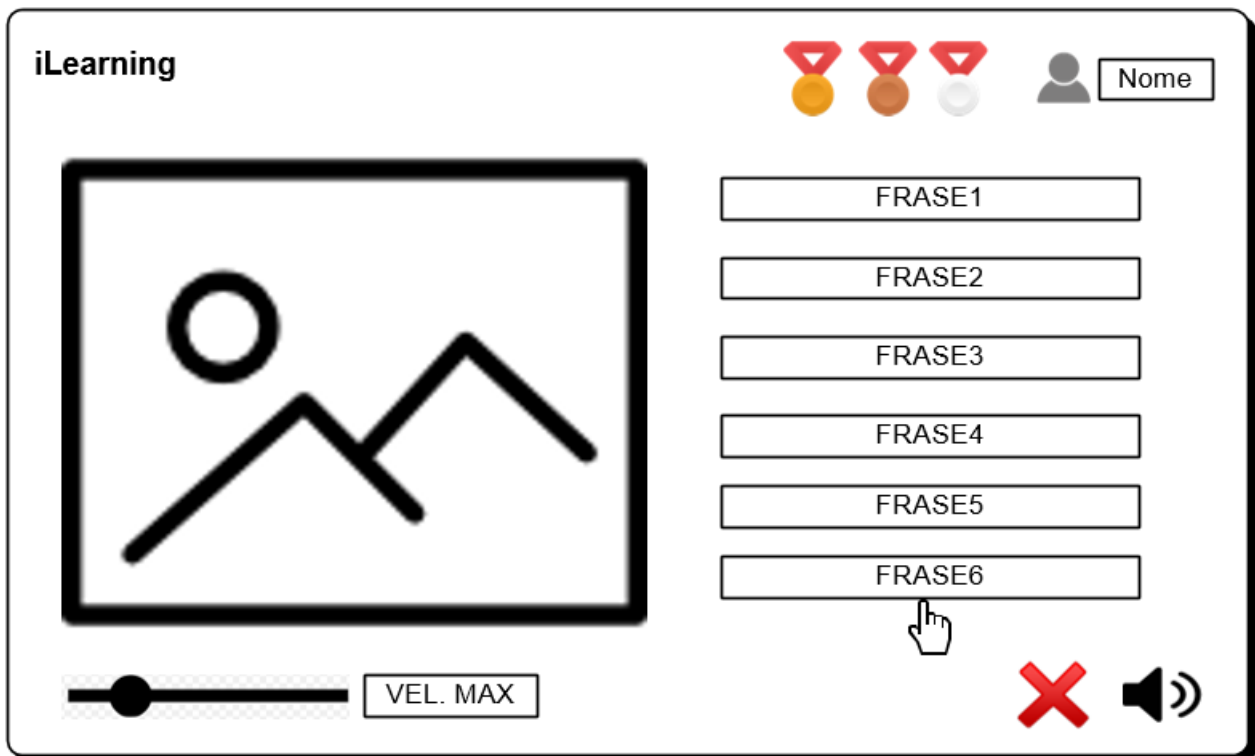


In questa schermata è possibile visualizzare la frase scelta con una parola nascosta mostrata con una cornice vuota, sotto saranno presenti le possibilità da inserire.

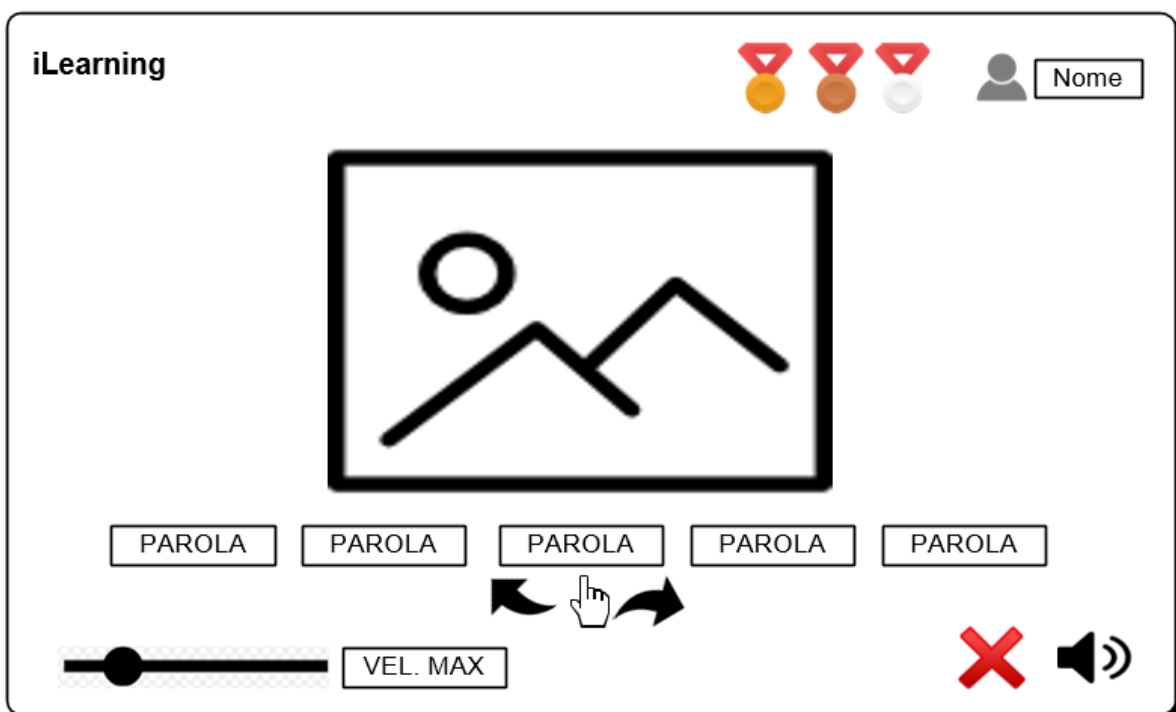
Nome progetto:

3/5

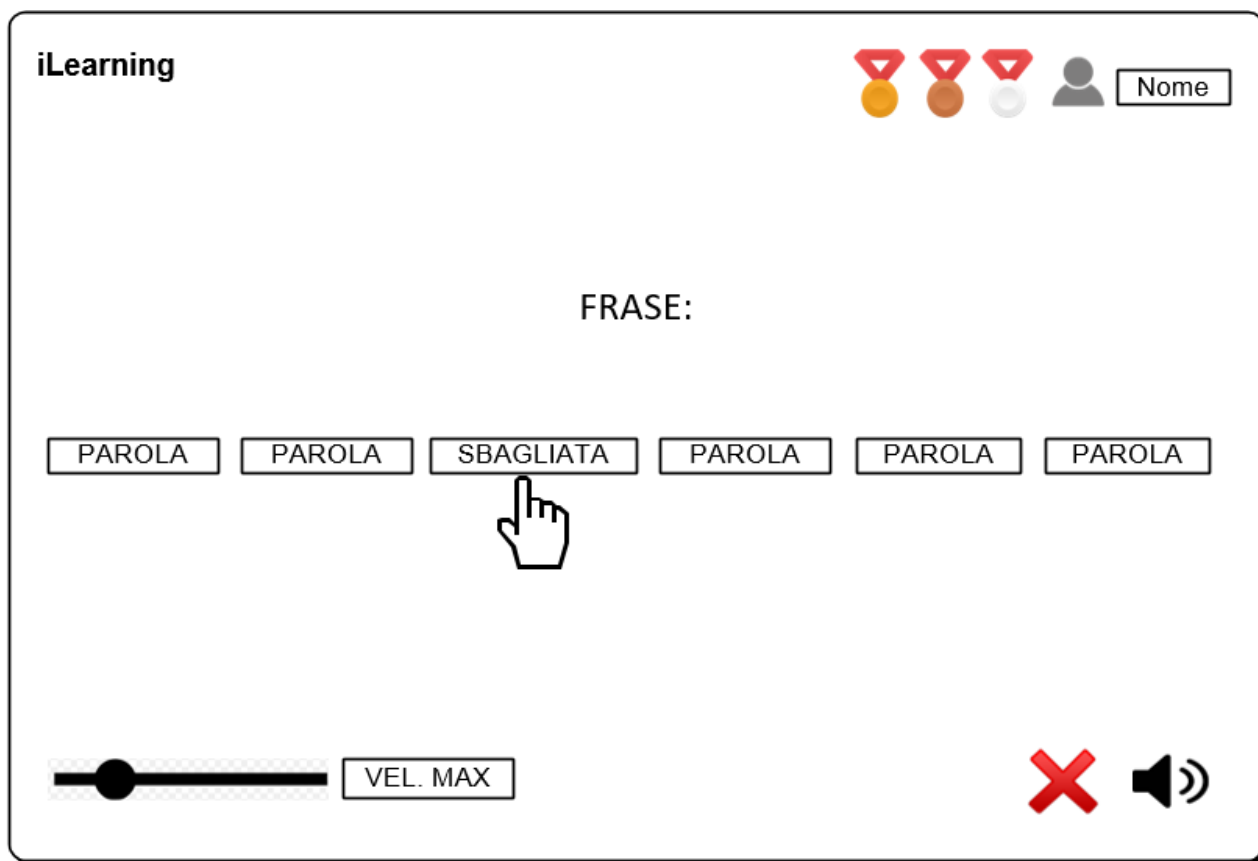
ApplicazioneDidattica



L'esercizio frase corretta comprende la presenza di un'immagine e la possibilità di far scegliere all'utente sei frasi, lo scopo è quello di trovare il giusto abbinamento immagine-frase.



Questa è l'interfaccia dell'esercizio frase da riordinare, al centro sarà presente un'immagine relativa alla frase disordinata sottostante, l'allievo ha il compito, tramite Drag & Drop, di riordinare la frase con tutte le parole al posto giusto.



L'esercizio frase con una parola sbagliata consiste semplicemente nel mostrare una frase con una parola messa a caso presa dalla storia, l'alunno si occuperà di cercare la parola estranea e cliccare su di essa in modo completare il suo compito.