



# AGILIZANDO MENTES II

## Manual de Usuario

Versión:0001

Fecha:25/04/2023

**CAFÉ CON PALITO, S.L. Desarrollo de Aplicaciones**

Tel. 942-234-987

Avd. Primero de Mayo,  
39011-Santander



Web: [caféconpalito.es](http://caféconpalito.es)  
email: [caféconpalito@educantabria.es](mailto:caféconpalito@educantabria.es)

Version:0001

Queda prohibido cualquier tipo de explotación y, en particular, la reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación, total o parcial, por cualquier medio, de este documento sin el previo consentimiento expreso y por escrito de la empresa propietaria. Diríjase a CAFÉ CON PALITO,S.L.

# Índice

<b>1.- INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>2.- REQUISITOS.....</b>	<b>2</b>
<b>3.- REQUISITOS RECOMENDADOS. ....</b>	<b>3</b>
<b>4.- LOGIN.....</b>	<b>4</b>
<b>5.- USUARIO ALUMNO.....</b>	<b>6</b>
<b>5.1.- PRINCIPAL. ....</b>	<b>6</b>
<b>5.2.- CÁLCULO. ....</b>	<b>6</b>
<b>5.3.- RESTO DIVISIÓN. ....</b>	<b>7</b>
<b>5.4.- EUCLIDES. ....</b>	<b>8</b>
<b>5.5.- CALCULADORA. ....</b>	<b>8</b>
<b>6.- USUARIO PROFESOR.....</b>	<b>9</b>
<b>6.1.- PRINCIPAL. ....</b>	<b>9</b>
<b>6.2.- CLASIFICACIONES.....</b>	<b>9</b>
<b>6.3.- ALUMNOS. ....</b>	<b>10</b>
<b>7.- AJUSTES .....</b>	<b>11</b>
<b>8.- LICENCIA.....</b>	<b>12</b>
<b>8.1.- TERMINOS Y CONDICIONES. ....</b>	<b>12</b>
<b>8.2.- POLÍTICA DE PRIVACIDAD. ....</b>	<b>13</b>



	<p align="center"><b>Agilizando Mentes II</b></p>	
	<p align="center"><b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b></p>	

## 1.- INTRODUCCIÓN.

Bienvenido al manual de usuario de la aplicación “Agilizando Mentes II”, de juegos matemáticos para estudiantes de 1º a 4º de la ESO.

Esta aplicación ha sido diseñada para ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades matemáticas a través de juegos y actividades interactivas.



En este manual, encontrará toda la información necesaria para utilizar la aplicación de manera efectiva.

	<b>Agilizando Mentes II</b>	
	<b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b>	

## 2.- REQUISITOS.

Los requisitos mínimos generales necesarios para ejecutar esta aplicación son:



- Sistema operativo: Esta aplicación puede ejecutarse en diferentes sistemas operativos, como Windows 7, Linux, Mac OS 10.14, etc.
- Memoria RAM: La cantidad mínima requerida de memoria RAM es de, al menos 2 GB de RAM disponible.
- Espacio en disco: Se recomienda tener al menos 100 MB de espacio libre en disco.
- Procesador: Un procesador de 1 GHz o más rápido.
- Versión de Java Runtime Environment (JRE): La versión mínima de JRE recomendada es la versión 8.

	<b>Agilizando Mentes II</b>	
	<b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b>	

### 3.- REQUISITOS RECOMENDADOS.

Los requisitos recomendados para esta aplicación son los siguientes:

- Sistema operativo: Se recomienda utilizar un sistema operativo moderno y actualizado, como Windows 10, macOS 10.14 o superior, o una distribución de Linux reciente.
- Memoria RAM: Se recomienda tener al menos 4 GB de RAM disponible si bien 8 GB sería lo ideal.
- Espacio en disco: Es recomendable tener al menos 400 MB de espacio libre en disco para la instalación de la aplicación.
- Procesador: Se recomienda un procesador de 2 GHz o superior para ejecutar la aplicación.
- JDK 11: Se requiere instalar JDK 11 para compilar y ejecutar la aplicación Java. Se puede descargar desde la página oficial de Oracle.

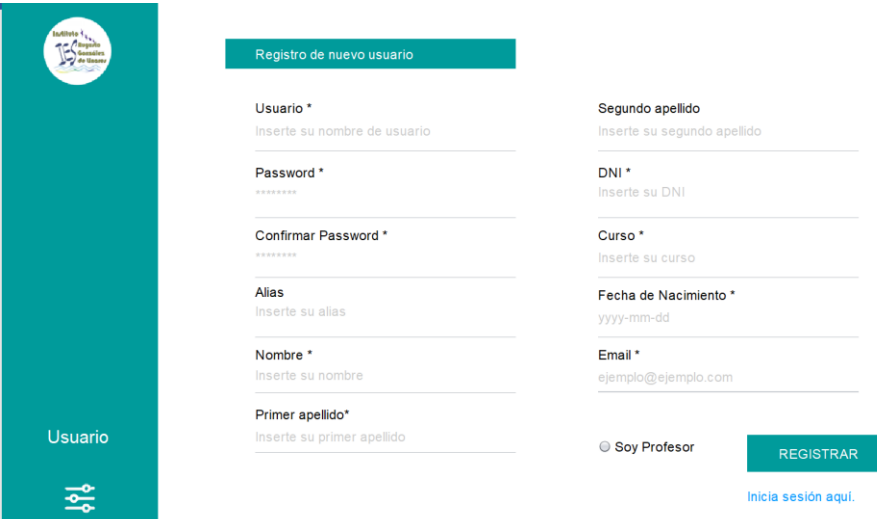
	<i>Agilizando Mentes II</i>		
	TITULO DE LA PRÁCTICA		



## 4.- LOGIN.

Al entrar en la aplicación la primera pantalla que nos aparecerá es el inicio de sesión o login.




- Al acceder por primera vez deberá registrarse usando la opción “*Regístrate aquí*”. Para ello deberá rellenar obligatoriamente los datos que contienen asterisco (\*), siendo el resto de datos opcionales.
- Si además eres profesor deberás darte de alta como tal en el botón de check ☐ Soy Profesor
- En el caso de estar ya registrado solo deberá rellenar los datos de “Usuario” y “Contraseña” para acceder siempre a la aplicación.





	<i>Agilizando Mentes II</i>		
	TITULO DE LA PRÁCTICA		

- En el supuesto caso de necesitar actualizar sus datos de acceso o de registro, simplemente debe clicar en la pestaña **Usuario** y se desplegará el menú “Cambia tus datos”.



Cálculo  
Resto división  
Euclides  
Calculadora  
**Usuario**

Cambia tus datos
TerciodeMarte

**Password \***

**Confirmar Password \***

**Alias**

**Nombre \***



**Primer Apellido \***

**Segundo Apellido**

**Email \***

**ACTUALIZAR**

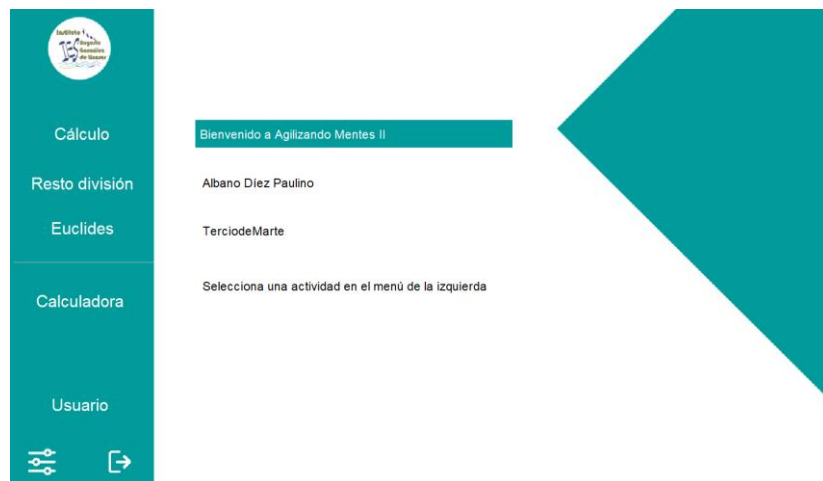


	<p><b>Agilizando Mentes II</b></p>	
	<p><b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b></p>	

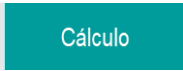
## 5.- USUARIO ALUMNO.

### 5.1.- PRINCIPAL.

Una vez dentro nos aparecerá la pantalla principal, la cual nos da la bienvenida. En el margen izquierdo de la misma nos aparecerá una barra de navegación que nos servirá para poder navegar dentro de la aplicación, eligiendo el juego con el que se desea comenzar.



### 5.2.- CÁLCULO.

Si se clicla sobre la pestaña , aparece el juego de cálculo 25. Dicho juego matemático consiste en **realizar 25 operaciones matemáticas correctas en el menor tiempo posible**; además las respuestas incorrectas penalizan con 5 segundos más de tiempo. El grado de complejidad de las operaciones matemáticas aumenta según el nivel que elijas, puedes elegir entre 4 niveles de complejidad, siendo el nivel 1 el más facil y el nivel 4 el más avanzado.

Solo necesitas cliclar sobre el botón  para empezar tu reto.



Calcula las siguientes operaciones:

Los fallos penalizan 5 segundos

Calculo

Resto división

Euclides

Calculadora

Usuario

Inserta una respuesta

Jugar

Nivel 4

Estadísticas

Partidas jugadas: 12

Media de aciertos: 11.41 / 25

Clasificación

Jugador	Tiempo (sec)	Aciertos	Fecha y Hora
AlasAA	116	25	2023-02-09 21:33:51
AlasAB	106	24	2023-02-04 12:14:58
AlasAA	110	24	2023-03-01 14:53:15
AlasAB	71	23	2023-03-10 11:12:15
Tercodemarte	155	23	2023-03-08 21:47:47

Tus mejores partidas

Jugador	Tiempo (sec)	Aciertos	Fecha y Hora
Tercodemarte	155	23	2023-03-08 21:47:47
Tercodemarte	104	22	2023-01-15 18:31:18
Tercodemarte	104	19	2023-02-26 13:22:19
Tercodemarte	68	15	2023-02-24 16:31:32
Tercodemarte	88	14	2023-03-27 14:32:28

Tus ultimas 5 partidas


Jugador	Tiempo (sec)	Aciertos	Fecha y Hora
Tercodemarte	88	14	2023-03-27 14:32:28
Tercodemarte	143	6	2023-03-18 21:56:47
Tercodemarte	119	9	2023-03-13 13:34:58
Tercodemarte	155	23	2023-03-08 21:47:47
Tercodemarte	92	11	2023-02-27 21:45:45

### 5.3.- RESTO DIVISIÓN.

Si se clicla sobre la pestaña **Resto división**, aparece el juego cuya función es **calcular el resto de una división entera**. Simplemente con clicar sobre **Jugar** comienza la partida. Dicha partida está compuesta de cinco intentos y te informa de todos los “Aciertos” que se han conseguido, así como del “Tiempo” invertido en ello.

Cuando se termina la partida verás que se actualizan las tablas de Estadística que figuran en el margen derecho de la pantalla, donde podrás comprobar tú clasificación, así como cuáles son tus mejores partidas y tus últimas 5 partidas.

Siempre puedes volver a comenzar simplemente clicando de nuevo sobre “Jugar”.



Calcula el resto de una división entera

Calculo

Resto división

Euclides

Calculadora

Usuario

Inserta una respuesta

Jugar

Nivel 4

Estadísticas

Partidas jugadas: 6

Media de aciertos: 3.50 / 5

Clasificación



Jugador	Tiempo (sec)	Aciertos	Fecha y Hora
AlasAA	34	5	2023-03-11 17:58:34
Tercodemarte	54	5	2023-01-07 19:28:01
AlasAA	26	4	2023-02-09 13:59:44
AlasAA	28	4	2023-01-27 15:41:32
Tercodemarte	52	4	2023-01-03 16:03:06

Tus mejores partidas

Jugador	Tiempo (sec)	Aciertos	Fecha y Hora
Tercodemarte	54	5	2023-01-07 19:28:01
Tercodemarte	52	4	2023-01-03 16:03:06
Tercodemarte	41	3	2023-01-14 11:27:22
Tercodemarte	45	3	2023-03-13 08:28:23
Tercodemarte	65	3	2023-02-11 13:37:33

Tus ultimas 5 partidas

Jugador	Tiempo (sec)	Aciertos	Fecha y Hora
Tercodemarte	45	3	2023-03-13 08:28:23
Tercodemarte	65	3	2023-03-06 09:58:32
Tercodemarte	65	3	2023-02-11 13:37:33
Tercodemarte	41	3	2023-01-14 11:27:22
Tercodemarte	54	5	2023-01-07 19:28:01

	<p style="text-align: center;"><b>Agilizando Mentes II</b></p> <p style="text-align: center;"><b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b></p>	
---	--	---

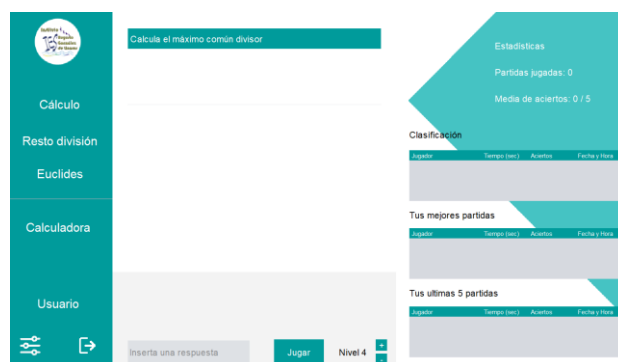
## 5.4.- EUCLIDES.

Si se clicla sobre la pestaña **Euclides**, aparece el juego cuya función es calcular el máximo común divisor. Simplemente con clicar sobre

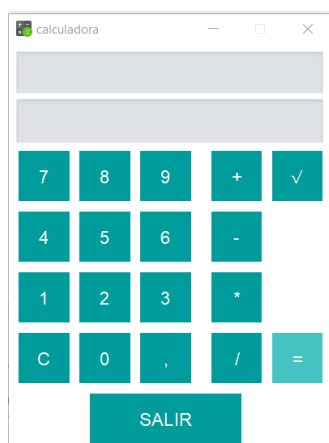
**Nueva Partida** comienza la partida, la partida está compuesta de cinco intentos y te informa de los “Aciertos” obtenidos así como del “Tiempo” invertido.

Cuando se termina la partida verás que se actualizan las tablas de Estadística que figuran en el margen derecho de la pantalla, donde podrás comprobar tú clasificación, así como cuáles son tus mejores partidas y tus últimas 5 partidas.



Puedes volver a comenzar clicando de nuevo sobre “Nueva Partida”.



## 5.5.- CALCULADORA.



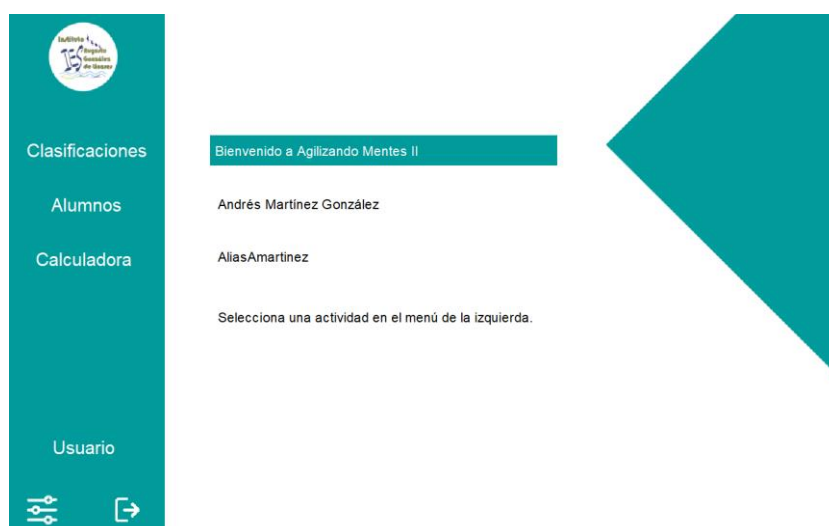
Se incorpora como herramienta de ayuda, para usarla simplemente debe clicar sobre **Calculadora**; aunque el reto consiste en realizar los juegos sin necesidad de que necesites usarla. ¡Animo! Tu puedes.

	<b>Agilizando Mentes II</b>	
	<b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b>	

## 6.- USUARIO PROFESOR

### 6.1.- PRINCIPAL.

Solo se puede acceder a este apartado si previamente se ha inscrito como profesor. Una vez dentro nos aparecerá la pantalla principal, la cual nos da la bienvenida, y en el margen izquierdo de la misma, nos aparecerá una barra de navegación que nos servirá para poder navegar dentro de dicha aplicación.





### 6.2.- CLASIFICACIONES.

Dentro de este panel se obtiene toda la información relativa al número de partidas jugadas, el total aciertos obtenidos y la media de aciertos obtenido por el alumno que desee comprobar. Dicha información le permitirá valor si dicho alumno ha mejorado, empeorado o está estancado en el cálculo matemático.

Nombre <input type="text" value="Inserte Nombre"/>	Primer Apellido <input type="text" value="Inserte Primer Apellido"/>	Segundo Apellido <input type="text" value="Inserte Segundo Apellido"/>
Nivel <input type="text" value="1"/>	Juego <input type="text" value="Calculo25"/>	<input type="button" value="Buscar"/> <input type="button" value="Limpiar"/>


  

Nombre	1º Apellido	2º Apellido	Nivel	Nº Partidas	Total Aciertos	Media Aciertos

	<b>Agilizando Mentes II</b>	
	<b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b>	

## 6.3.- ALUMNOS.

En la pestaña alumnos se puede consultar, introduciendo alguno de los datos de cualquier campo (admite tanto mayúsculas como minúsculas y nos es necesario introducir todos los datos para que te localice al alumno), todos los alumnos que se encuentran en la base de datos.



Clasificaciones

Alumnos

Calculadora

Usuario

**Usuario**

**Alias**

**Nombre**

**Primer Apellido**



**Segundo Apellido**

**DNI**

**Email**

**Curso**

Usuario	Alias	Nombre	1º Apellido	2º Apellido	DNI	Email	Curso	Nacimiento
Cbarrios	AliasKaren	Carmen	Barrios	Fernández	12345678T	123@asd.es		1 2000-04-19
Despinosa	AliasDaniel	Daniel	Espinosa	García	98765432F	987@asd.es		2 1983-04-09
Rgutierrez	AliasRa	Ramiro	Gutierrez	Valverde	23456789F	234@asd.es		3 2000-12-13
Adiez	TerciddeMarte	Albano	Diez	Paulino	87654321Z	876@asd.es		4 2000-08-18
Alumno1	AliasA1	NomAlumno1	Ap1Alumno1	Ap2Alumno1	12345678A	email1@email.es		1 1984-03-15
Alumno2	AliasA2	NomAlumno2	Ap1Alumno2	Ap2Alumno2	12345678B	email2@email.es		2 1983-04-09
Alumno3	AliasA3	NomAlumno3	Ap1Alumno3	Ap2Alumno3	12345678C	email3@email.es		3 1999-01-12
Alumno4	AliasA4	NomAlumno4	Ap1Alumno4	Ap2Alumno4	12345678D	email4@email.es		4 2000-02-13
Alumno5	AliasA5	NomAlumno5	Ap1Alumno5	Ap2Alumno5	12345678E	email5@email.es		1 2000-03-14
Alumno6	AliasA6	NomAlumno6	Ap1Alumno6	Ap2Alumno6	12345678F	email6@email.es		2 2000-04-15
Alumno7	AliasA7	NomAlumno7	Ap1Alumno7	Ap2Alumno7	12345678G	email7@email.es		3 2000-05-16
Alumno8	AliasA8	NomAlumno8	Ap1Alumno8	Ap2Alumno8	12345678H	email8@email.es		4 2000-06-17
Alumno9	AliasA9	NomAlumno9	Ap1Alumno9	Ap2Alumno9	12345678I	email9@email.es		1 2000-07-18
Alumno10	AliasA10	NomAlumno10	Ap1Alumno10	Ap2Alumno10	12345678J	email10@email.es		2 2000-08-19
Alumno11	AliasA11	NomAlumno11	Ap1Alumno11	Ap2Alumno11	12345678K	email11@email.es		3 2000-09-20
Alumno12	AliasA12	NomAlumno12	Ap1Alumno12	Ap2Alumno12	12345678L	email12@email.es		4 2000-10-21



	<b>Agilizando Mentes II</b>	
	<b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b>	

## 7.- AJUSTES

Te permite modificar el “Tamaño del Texto” para que se adapte a tus necesidades, además te permite elegir el “Idioma”, tanto en español como en inglés, y el botón del “Sonido” activa la lectura de los textos al pasar sobre ellos con el puntero del ratón.

Al panel se accede clicando sobre . Una vez adecuado a tus necesidades debes presionar sobre el botón .



	<b>Agilizando Mentes II</b>	
	<b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b>	

## 8.- LICENCIA

“Agilizando Mentes II” disfruta de una licencia de uso, que está sujeta a los términos y condiciones establecidos por “Café con Palito, S.L”.

El usuario puede utilizar la aplicación para fines personales y educativos únicamente. La aplicación no puede ser modificada, distribuida o utilizada para fines comerciales sin el permiso expreso del propietario.

Además, la aplicación puede incluir enlaces a sitios web o servicios de terceros que no están controlados por los desarrolladores. El usuario asume toda la responsabilidad al utilizar estos servicios. La empresa está exenta de cualquier responsabilidad por daños o pérdidas relativos al uso de estos servicios.

Cualquier infracción de los términos y condiciones establecidos en la licencia puede resultar en la suspensión o terminación del acceso a la aplicación. Por lo tanto, es importante que el usuario lea y comprenda completamente los términos y condiciones antes de utilizar la aplicación.

### 8.1.- TERMINOS Y CONDICIONES.



Los términos y condiciones de la aplicación “Agilizando Mentes II” son los siguientes:

**Licencia:** La aplicación es propiedad y está gestionada por “Café con Palito, S.L”, otorga al usuario una licencia limitada, no exclusiva y no transferible para utilizar la aplicación únicamente para fines educativos y personales.

**Derechos de autor:** La aplicación, incluyendo todo el contenido, software, código fuente, gráficos y diseño, está protegida por leyes de derechos de autor. El usuario no puede copiar, modificar, distribuir, vender, sublicenciar ni transferir el contenido de la aplicación sin el permiso previo y por escrito de “Café con Palito, S.L”.

**Información personal:** Al utilizar la aplicación, el usuario puede proporcionar información personal a “Café con Palito, S.L”. El usuario reconoce que “Café con Palito, S.L” puede utilizar esta información de acuerdo con su política de privacidad, que se adjunta a continuación.

**Enlaces a terceros:** La aplicación puede incluir enlaces a sitios web o servicios de terceros. El usuario asume toda la responsabilidad al utilizar estos servicios y “Café con

	<p align="center"><b>Agilizando Mentes II</b></p>	
	<p align="center"><b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b></p>	

Palito, S.L” no será responsable de ningún daño o pérdida resultante del uso de estos servicios.

**Modificaciones:** “Café con Palito, S.L” se reserva el derecho de modificar los términos y condiciones en cualquier momento y sin previo aviso al usuario. Cualquier cambio en los términos y condiciones será efectivo inmediatamente después de su publicación en la aplicación.

**Responsabilidad:** El usuario asume toda la responsabilidad al utilizar la aplicación y acepta indemnizar a “Café con Palito, S.L” por cualquier daño, pérdida o responsabilidad resultante del uso de la aplicación.

**Terminación:** “Café con Palito, S.L” se reserva el derecho de suspender o terminar el acceso del usuario a la aplicación en cualquier momento y sin previo aviso.

Al utilizar la aplicación, el usuario acepta estos términos y condiciones. Si el usuario no está de acuerdo con estos términos y condiciones, no debe utilizar la aplicación.

## **8.2.- POLÍTICA DE PRIVACIDAD.**

La Política de privacidad de la aplicación “Agilizando Mentes II” es la siguiente:

**Información recopilada:** “Café con Palito, S.L” puede recopilar información personal del usuario, como el nombre y la dirección de correo electrónico, a través de la aplicación. También puede recopilar información no personal, como el tipo de dispositivo utilizado y la ubicación del usuario.



**Uso de la información:** “Café con Palito, S.L” utilizará la información personal del usuario únicamente para fines educativos y de mejora de la aplicación. No compartirá ni venderá la información personal del usuario a terceros sin su consentimiento.

**Seguridad de la información:** “Café con Palito, S.L” tomará medidas razonables para proteger la información personal del usuario contra el acceso no autorizado, la divulgación o la modificación. Sin embargo, no se puede garantizar la seguridad completa de la información en línea.

**Retención de información:** “Café con Palito, S.L” retendrá la información personal del usuario durante el tiempo necesario para cumplir con los fines para los que se recopiló, a menos que se requiera por ley o regulación.

**Acceso y corrección:** El usuario tiene derecho a acceder y corregir la información personal que se ha proporcionado a “Café con Palito, S.L” a través de la aplicación.



	<b>Agilizando Mentes II</b>	
	<b>TITULO DE LA PRÁCTICA</b>	

Menores de edad: La aplicación está destinada a usuarios de 11 años o más. El desarrollador no recopila información personal de menores de edad sin el consentimiento de los padres o tutores legales.

Cambios en la política de privacidad: “Café con Palito, S.L” se reserva el derecho de modificar esta política de privacidad en cualquier momento. Los cambios entrarán en vigor inmediatamente después de la publicación en la aplicación.

Contacto: Si el usuario tiene alguna pregunta o inquietud sobre la política de privacidad, puede ponerse en contacto con “Café con Palito, S.L” a través de la sección de contacto de la aplicación.

Al utilizar la aplicación, el usuario acepta esta política de privacidad. Si el usuario no está de acuerdo con esta política de privacidad, no debe utilizar la aplicación.