MANUAL DE USUARIO

E-duudle es un programa que cumple los requisitos exigidos en la presente práctica.

En primer lugar, se nos muestra el panel de Login, con el que podemos acceder a la aplicación. En caso de introducir un NIA y password de un estudiante (nosotros generalmente usamos al usuario “1289”, con password “JoA”), se entrará a la aplicación como alumno, y si lo haces con el login específico del profesor (NIA, “Profesor” y password “profeduudle”).

Los profesores podrán crear y cambiar todo el contenido que consideren necesario, salvo cuando éste sea (o contenga) un ejercicio que haya sido resuelto por un alumno.

A la hora de crear contenido, deben rellenar todos los campos o de lo contrario saltará un error, mientras que si se encuentran cambiando contenido sólo deben rellenar los campos destinados a dicho fin. Aquí se han de tener dos precauciones. La primera, tiene que ver con que las “comboBox” (por defecto) toman como opción marcada la primera añadida por el profesor, por lo que si no se cambia siempre se seleccionará ésta. Por otra parte, a la hora de realizar cambios en fechas, se deberán rellenar todos los campos destinados a formar dicha fecha.

En la vista de una asignatura de un profesor, quizá resulte extraño la aparición de un campo de introducción de texto. Es necesario rellenarlo, con el nombre de un alumno, para calcular su nota en la asignatura en la que te encuentres.

Merece la pena también resaltar que el proceso de añadir preguntas a un ejercicio se llevará a cabo en la vista de cambiar ejercicio, así como la creación de opciones y soluciones, en la vista de cambiar pregunta (en vez de en la vista de crear pregunta). A la hora de añadir opciones (las opciones que no formarán parte de la respuesta de solución, con las que se corregirán las realizadas por los alumnos) se debe tener en cuenta el tipo de las preguntas. De esta forma, las pregunta booleanas solo podrán admitir una opción no válida, mientras que las únicas o de multirrespuesta, varias. En cuanto a las opciones que conforman una solución, las preguntas booleanas y únicas solo podrán contar con una, mientras que en las de tipo libre y multirrespuesta el número es ilimitado. Una vez añadida una opción solución, ésta se incluirá también con las opciones de no solución, ya que éstas se mostrarán al alumno todas juntas.

Los alumnos, por su parte, podrán consultar todo el contenido subido por profesores siempre que este sea visible y estén matriculados en las asignaturas en las que se encuentre.

En relación al resto, la sencilla interfaz gráfica y el funcionamiento intuitivo del programa (reforzado igualmente por los mensajes de error e información) dejan poco más por comentar.

TESTERGUI

El testerGui es un tester desarrollado para facilitar el testeo de la funcionalidad más importante de la aplicación, con la creación de todo tipo de contenido (Asignaturas, temas, ejercicios, preguntas…) y la matriculación de un alumno en una asignatura.

De esta forma, se deja vía libre para operar al testeador para comprobar de nuevo, si desea, la funcionalidad llevada a cabo por el mismo test o llegar rápidamente a la funcionalidad secundaria y complementaria (calcular nota, expulsar alumnos, ocultar contenido…).