Para que el programa funcione correctamente necesita los siguientes archivos:

\*cada archivo listado debe tener el nombre y formato indicado\*

* Archivo de configuración.txt

Este es el significado de los valores que se presentan en el archivo:

# de reactivos, ruta donde se encuentran los archivos

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

* Archivo\_base.csv



* orden\_rpp.txt

Este es el significado de los valores que se presentan en el archivo:

# Ronda, # Pareja, # Problema, TEXTO área de conocimiento, Tiempo en formato"##:##" , # Página de la pregunta, # Página donde inicia la solución, # Página donde termina la solución.

Texto

Descripción generada automáticamente

* Orden\_rpp\_extras.txt

Este es el significado de los valores que se presentan en el archivo:

#Problema, Pag problema, Pag solución, Pag fin solución, Tiempo

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

* Un archivo .csv por cada ejercicio con el formato “P#ejercicio”, ejemplo: P1.csv, P2.csv, P3.csv, etc.

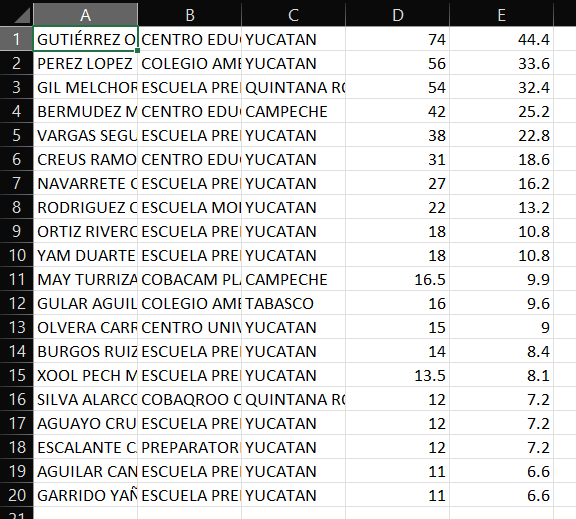
Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* PARTICIPANTES.csv

Este es el significado de los valores que se presentan en el archivo:

Nombre del alumno, escuela, estado, PENDIENTE, PENDIENTE



* Problemario.pdf

# Se debe hacer el siguiente ajuste en el código del programa:

* En la clase “manipularCSV.java” del package “Modelo”, cambiar la ruta de donde se encuentra el archivo de configuración (en esta misma ruta se deberá colocar el resto de los archivos, de igual manera, acá se depositarán los archivos generados por el programa):

Texto

Descripción generada automáticamente

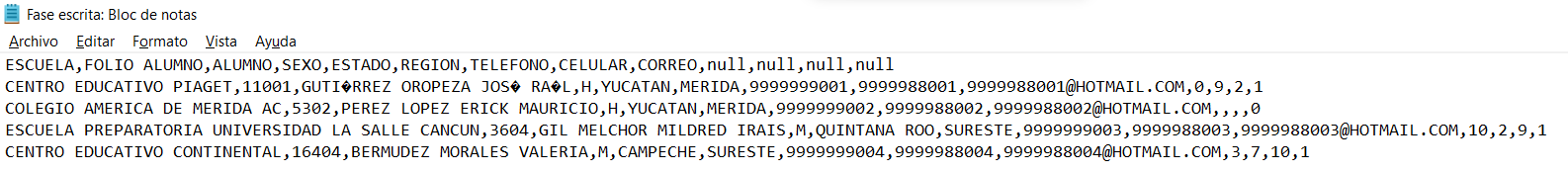
# Archivos generados por el programa:

* **Fase escrita.txt:**

Este es el significado de los valores que se presentan en el archivo:

ESCUELA,FOLIOALUMNO,ALUMNO,SEXO,ESTADO,REGION, TELEFONO,CELULAR,CORREO,calificación P1, calificación P2, calificación P3,Asistencia.

* + En este caso sólo se presentan 3 reactivos, P1, P2 y P3.
  + La asistencia se calcula de la siguiente manera: si tiene al menos una calificación en cualquiera de los reactivos se coloca 1, si no tiene calificación en ninguno de los reactivos se coloca 0, como es el caso del ejemplo de “PEREZ LOPEZ ERICK MAURICIO”



* IMPRESIÓN\_PAREJAS.csv:

Se generan 2 grupos (participantes A y participantes B) de forma aleatoria a partir de los 10 alumnos seleccionados en la sección “Pasar lista”.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

* Log.txt:

Valida que se encuentren todos los reactivos y que contengan todos los datos

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* numProblemasExtras.txt:

Número de problemas extras

Texto

Descripción generada automáticamente

* PAREJAS.csv:

Escribe la información de las parejas generadas de forma aleatoria.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

* SELECCIONADOS.csv:

Escribe la información de los 10 alumnos seleccionados.

Tabla, Excel

Descripción generada automáticamente

# Funcionamiento del programa:

* Inicia en esta pantalla:

Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

* Al hacer click en el dropdown “Pasar lista” despliega las siguientes opciones:

Logotipo

Descripción generada automáticamente con confianza media

* Al hacer click en la opción “Pasar lista” desplegará la siguiente ventana:

\*En esta sección se seleccionan 10 de los 20 alumnos y se generan 5 parejas de forma aleatoria.

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

* Después de seleccionar los 10 alumnos y hacer click en el botón “Terminar”, nos aparecerá la siguiente ventana de confirmación:

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* Si hacemos click en el botón “Cancelar” tendremos que realizar el proceso nuevamente
* Si hacemos click en el botón “Aceptar” nos desplegará la siguiente ventana con la información de las parejas generadas aleatoriamente:

Tabla

Descripción generada automáticamente

* Al hacer click en “Aceptar”, únicamente desaparecerá esta ventana.
* Una vez generadas las parejas, ya podemos ir a la sección “Problemas” en el dropdown:

\*En esta sección se presentan los problemas del archivo “Problemario.pdf”

Imagen que contiene Logotipo

Descripción generada automáticamente

* Al seleccionar la opción de “Problemas” nos presenta la siguiente ventana:

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

* En ese momento el único botón habilitado es la flecha azul. Al hacer click en ese botón pone los nombres de los participantes, el número de ronda y de problema y el cronómetro, y se hablita únicamente el botón de play:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* Al hacer click sobre el botón play, se presenta el problema, se empieza a decrementar el cronómetro y se habilita únicamente el botón “X” para cancelar el problema.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

* Cuando el cronómetro llega a 0, se habilita únicamente el botón “=” para ver la solución del problema presentado:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

* Al hacer click en el botón “=” se muestra la solución y se habilita el botón de siguiente (flecha azul) para ir al siguiente problema y el dropdown para seleccionar un problema específico:

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

* Ya sea que se haga click en el botón siguiente o se seleccione un problema en específico, quitará la solución del problema anterior de la pantalla, pondrá el número de problema, el nombre de los alumnos y el cronómetro para ese problema:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* Si durante un problema se hace click en el botón “X” para cancelar, nos arrojará una ventana de confirmación para cancelarlo:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* Si hacemos click en el botón “Si”, nos llevará a la siguiente ventana para seleccionar un problema:

Tabla

Descripción generada automáticamente

* Seleccionamos el problema y hacemos click en “Aceptar. Una vez hecho esto nos llevará a la siguiente ventana:

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* Al hacer click en el botón siguiente (flecha azul), nos presentará la información de igual manera que en la sección problemas:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

* Al hacer click en el botón play, se presentará el problema y únicamente quedará habilitado el botón de salir:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

* Si hacemos click en el botón de salir, nos saldrá la siguiente ventana de confirmación:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* Si seleccionamos el botón “No”, seguirá el problema.
* Si seleccionamos el botón “Si”, se cerrará el problema en curso y nos llevará a la ventana principal.

Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente