

# **COMPLEJO EDUCATIVO “JUTTA STEINER DE TORUÑO”**



**100% DEL PROYECTO.**

## **MANEJO DE ERRORES EN EL SISTEMA**

### **INTEGRANTES:**

ADRIÁN OSWALDO VÁZQUEZ MERINO.  
ROBERTO ANTONIO JUÁREZ PORTILLO.  
FÁTIMA NATALIA ORELLANA AVALOS.  
ALISSON VALERIA LINARES LAZO.  
YENIFER MARITZA MERINO CRESPIN.

**MAESTRA:** CALEB VERENICE LÓPEZ GUTIÉRREZ

**TERCER AÑO DE BACHILLERATO**

**SECCIÓN: “B”**

## **1-ERRORES PARA COMPLETAR EL CUESTIONARIO.**

Si un usuario intenta enviar una respuesta sin responder todas las preguntas, el sistema debe indicar cortésmente que aún no hay respuestas. Por ejemplo, podría mostrar algo como:

"Parece que se le olvidó responder una o más preguntas. Lea estas preguntas antes de enviar su cuestionario".

## **2-PROBLEMAS CON EL TIEMPO.**

No hay problema, ya que no necesita tiempo en el cuestionario del juego de pregunta y respuesta.

## **3-ERRORES A CONEXIÓN A INTERNET.**

Es una aplicación sin la necesidad de Wi-Fi.

## **4-VALIDACION DE RESPUESTAS.**

Si el usuario ingresa algo incorrecto en un campo (por ejemplo, cuando debe introducir un número, pero escribe texto), el sistema puede guiarlo con algo útil como:

"Por favor, ingresa un número válido. Revisa tu respuesta en la pregunta X."

## **5-MENSAJE AMIGABLE Y EDUCATIVOS.**

Ya que la aplicación es sobre ciencias, puedes aprovechar los errores para hacerlos parte del aprendizaje. Si algo sale mal, en lugar de un mensaje técnico, podrías usar algo como:

“¡Misión fallida!” Parece que algo salió mal. La ciencia, como los experimentos, a veces tiene resultados inesperados, pero siempre aprendemos de ellos. Revisa tu respuesta o intenta nuevamente. Recuerda que incluso los científicos más grandes como Marie Curie o Albert Einstein cometieron errores antes de llegar a sus descubrimientos. ¡Sigue intentándolo, aprender de los errores es parte del proceso científico!”