**MULTIPLICANDO.COM (Nombre opcional, sujeto a discusion)**

**Objetivo:**

Aplicación WEB destinada para apoyar a los niños que estudian primaria o cualquier persona que quiera aprender las tablas de multiplicar.

**Objetivo específico:**

Permitir que los niños puedan estudiar, repasar, y aprender a Multiplicar de una forma fácil, ágil y en un entorno amigable.

**Descripción:**

La idea del diseño de la aplicación, surge de la experiencia en ver la dificultad que tienen los niños para el aprendizaje de la tablas de multiplicar, para ello se pensó en crear una herramienta acorde con los desarrollos tecnológicos de la actualidad, donde el usuario pueda interactuar en un ambiente donde pueda repasar las tablas y luego pueda poner en practica este conocimiento, para que al final sea evaluado y calificado de un forma sencilla y simple, siempre motivado a que el usuario logre los retos descritos en la misma

**Consideraciones Previas:**

1. Debe ser una aplicación sencilla en su desarrollo ya que por temas de tiempo no se puede diseñar una herramienta muy robusta
2. Creada en el lenguaje propuesto por el profesor y de acuerdo con los lineamientos estipulados para este proyecto
3. Debe enfocarse para que todas las personas que componen el equipo de trabajo puedan aprender y realizar el aporte necesario para poder culminar el Ciclo 3 satisfactoriamente
4. Debe mostrarse un avance diario en el diseño de la aplicación
5. La aplicación debe ser enfocada a niños, por lo que debe ser un entorno amigable para ellos.

**Detalle:**

En el diseño preliminar de los Mookups, se planteo una herramienta que tiene tres pantallas donde el usuario puede interactuar con ellas de una forma ágil y estructurada con el entorno de aprendizaje, las tres pantallas son:

1. *Home*

Al ingresar el usuario al Home va a encontrar la parte dividida en dos partes principales y una parte secundaria, que se describen a continuación:

1. Vamos a Repasar:

El usuario encontrara en esta división la opción de acceder a las tablas de multiplicar del número 1 al 20 (Hay que verificar si no es muy complejo el cargue de estas tablas a la base de datos), donde el podrá dar clic en cualquiera de los botones que aparecen en esta opción para poder repasar determinada tabla. Al seleccionar la tabla y dar clic en el botón lo llevara a la ruta

*Home/Repasar/TablaSeleccionada*

1. Y Ahora te Reto:

El usuario encontrara en esta división cuatro tipos de reto descritos por el nivel de complejidad de este (Se debe verificar si no genera mucho tiempo de desarrollo discriminar los cuatro niveles de reto), el podrá dar click en cualquiera de los botones que aparecen en esta opción y de acuerdo a la selección se presentara el reto por el nivel escogido.

Los niveles son:

* Principiante
* Cadete
* Pro
* Máster

Al seleccionar el nivel y dar clic en el botón lo llevara a la ruta

*Home/Retos/RetoSeleccionado*

1. Sección C

Corresponde a la parte inferior de esta pantalla donde aparecen tres divisiones así:

1. Descripción de cuál es la importancia de la Multiplicación
2. Descripción de las Partes de la Multiplicación
3. Imagen asociada a un Monstruo para hacer más amigable la pagina
4. Para tener en Cuenta:

En las reuniones sostenidas esta semana se sugirió:

* Colocar un audio que describa lo que presenta las divisiones 1 y 2 de la Sección C (Sugerido por Edwin Páez)
* Que el usuario se pueda registrarse en la aplicación con el fin de que pueda quedar registro y establecer un ranking de calificación y tiempos de las personas que realizaron los retos (Sugerido por Diego Preciado)

1. *Repasar*

Una vez el usuario haya seleccionado la Tabla de Multiplicar que quiera repasar se presentara la pantalla repasar, esta pantalla tiene un Panel Central principal, dos Paneles laterales secundarios a los lados, y dos botones a cado lado de la pantalla, que se describen a continuación:

1. Tabla del Número Seleccionado

Es el panel central de la pantalla y corresponde a el detalle de la tabla de multiplicar seleccionada por el usuario para repasar, allí se presentará la tabla del numero seleccionado por desde el numero 0 hasta el número 10.

1. Panel Lateral Izquierdo

Imagen asociada a un Monstruo para hacer más amigable la pagina

1. Panel Lateral Derecho

Contiene:

1. Título *¿Cómo aprendo?*
2. Descripción de la manera recomendada para repasar y aprender las tablas de multiplicar
3. Imagen de un perro hablando y un aviso ¿Ya estas listo para asumir el Reto?
4. Botón Izquierdo

Botón “Regresar al Home”, si el usuario selecciona esta opción será dirigido al Home de la aplicación

1. Botón Derecho

Botón “SI”, si el usuario seleccionar esta opción se activara una pantalla que contiene un Chek List, para seleccionar el nivel del Reto a Desarrollar

Los niveles son:

* Principiante
* Cadete
* Pro
* Máster

La ruta de esta pantalla es *Home/Repasar/TabladelNumeroSeleccionado*

1. Para tener en Cuenta

En las reuniones sostenidas esta semana se sugirió:

* Colocar un audio que describa lo que presenta el panel derecho (Sugerido por Edwin Páez)
* Cambiar el texto del Botón derecho de “SI” a “Ir al Reto”

1. *Retos*

Una vez el usuario haya seleccionado la opción de Reto a Desarrollar se presentará la pantalla Retos, esta pantalla tiene Dos títulos, Tres Paneles, y Un botón en la parte inferior, que se describen a continuación:

1. Titulo General

Contiene:

1. Titulo *Convierte en un Master*
2. Titulo Especifico

Contiene

1. Titulo *Reto Seleccionado por el Usuario*
2. Panel Lateral Izquierdo

Contiene

1. Título de la Sección *“Escribe el resultado de cada Multiplicación”*
2. Cinco multiplicaciones aleatorias para que el usuario coloque en la caja blanca el resultado de la multiplicación descrita
3. Panel Lateral Central

Contiene

1. Título de la Sección *“Arrastra la respuesta correcta a la pregunta”*
2. Cinco multiplicaciones aleatorias para que el usuario arrastre el resultado que se encuentra al lado derecho al espacio en blanco
3. Panel Lateral Derecho

Contiene

1. Título de la Sección *“Selecciona la Respuesta Correcta”*
2. Dos multiplicaciones aleatorias para que el usuario seleccione la respuesta correcta dando clic en el botón correspondiente, es una pregunta con selección de única respuesta
3. Botón Inferior

Botón “Comprobar”, si el usuario selecciona esta opción se terminará el reto y automáticamente mostrará en pantalla la calificación obtenida por este

La ruta de esta pantalla es *Home/Retos/RetoSeleccionado*

1. Para tener en Cuenta

En las reuniones sostenidas esta semana se sugirió:

* Que al ejecutar el Reto aparte de calcular la calificación tome el tiempo empleado por el usuario para desarrollar el reto y así establecer el Ranking (Sugerido por Diego Peralta)
* Se sugiere que cada nivel tenga cinco opciones de reto aleatorio
* Los resultados del Panel Central deben tener movimiento para poderlos arrastrar a la caja blanca de resultado
* Los botones de resultado del Panel Lateral derecho deben tener la funcionalidad de cuando el usuario le de clic a la respuesta cambien de color y quede la selección realizada, pero no se bloquen ya que el usuario debe tener la opción de cambiar la respuesta antes de dar clic en el botón “Comprobar”