Lista de tareas proyecto DLL

Edgar

1. Presentar una ventana de advertencia que pregunte si en verdad quiere finalizar la ronda, cuando se presione el botón “Done”
2. Crear código para pasar datos de json a cvs
3. Averiguar por qué sale tanta basura en la consola
4. Ingeniarse una medida para la convergencia en un léxico compartido
5. Ingeniarse una medida para la consistencia del léxico
6. Crear cuentas de usuario para el servidor
7. Bajar los datos del servidor => OK

Alejandro

1. Ventana que muestre el progreso del puntaje ronda por ronda

Miguel

1. Botón “Done” no está a la izquierda. Cambiar todos los textos para adaptarse a esto
2. Crear mensaje de advertencia de no enviar mensajes adicionales si no le han respondido un mensaje

Juan Camilo

1. Cambiar los mensajes de “Le enviaron un objeto” para que aparezcan como popups estilo Messenger de Hotmail de los noventa
2. Crear un mensaje de este estilo para cuando el otro jugador decide ignorar el mensaje

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

HASTA VERSIÓN PILOTO 22 DE AGOSTO 2018

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

1. Poner a funcionar el juego con tres tipos de objetos.
2. Que queden bonitos los rótulos en las jarras (Juan Camilo) => OK
3. Que funcione el arrastre de todos los objetos (Miguel) => OK
4. Modificar la funcionalidad de las parejas (Miguel/Edgar) => OK
5. Modificar las instrucciones para explicar la nueva obtención de puntos (Juan Camilo) => OK
6. Al hablar al compañero, que aparezcan tres palabras y restar triángulos (Juan Camilo) => OK
7. Al recibir un mensaje, que pueda enviar triángulos y sumar triángulos (Miguel) => OK
8. Crear la “encuesta” final para determinar vinculación entre rótulo y tipo de objeto. ¿Qué palabra representa este objeto?
9. Crear html (Juan Camilo) => OK

|  |
| --- |
| ¿Qué palabra representa este objeto? |
| C:\Users\edgar.andrade\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\square.png |
| Checkbox “Xol”  Checkbox “Zal”  Checkbox “Dup” |
| Botón de “Listo” |

1. Player escoge aleatoriamente qué objeto se muestra en la encuesta (Miguel) => OK
2. Repetir esto nueve veces (Miguel) => OK
3. Html informando que viene la encuesta (Alejandro) => OK
4. Poner un contador en la encuesta (Miguel) => OK
5. Hacer que los botones dentro de la ventana de “Talk to partner” aparezcan de manera aleatoria (Juan Camilo) => OK
6. Modificar el código para guardar datos.
7. Lista de palabras enviadas al compañero => OK
8. Lista de objetos recibidos del compañero => OK
9. Tipo de objeto elegido => OK
10. Lista de parejas en basket => OK
11. Arreglar introducción (Alejandro)
    1. Instrucciones para el DLL => Instrucciones => OK
    2. Por favor lea => en tamaño de fuente más pequeño => OK
    3. Una jarra tiene más objetos => una jarra tiene menos objetos => OK
    4. Botón “Talk to partner” => Botón “Hablar con compañero” => OK
    5. Se despleará => se desplegará => OK
    6. Mesnaje => mensaje => OK
    7. Botón “Done” => botón “I am done” => OK
    8. El juego se repetirá un cierto número => El juego se repetirá <span id = rondas></span> y desde player al llamar instrucciones se asigna el valor settings.REPEAT => OK
12. Añadir quiz (Alejandro) => OK
13. Cambiar la leyenda del botón “Hablar con compañero” (Miguel) => OK
14. Cambiar leyenda del botón “¡A la cesta!” (Miguel) => OK
15. Arreglar encuesta (Miguel)
    1. Al finalizar los nueve debe aparecer “Oprima el botón “I am done” para continuar”. => OK
16. Arreglar el debriefing con una breve explicación de lo que pretende el experimento (Alejandro)
17. Traducir la pantalla final (Juan Camilo) => OK
18. Arreglar la ventana de “Hablar con compañero” (Juan Camilo)
    1. Botón exit => Salir => OK
    2. Quiere decir => Escoja su mensaje => OK
    3. Quitar la nube de hablar => OK
    4. Comuníquese => Quitar esto => OK
    5. Botones puestos de manera horizontal => OK
    6. Texto al final diciendo “\* observe que los botones aparecen en orden aleatorio cada vez que abre esta ventana.” => OK

Bonos (Miguel)

* En las instrucciones, decir que hay un umbral de puntos que si es superado, tendrá un bono de 5 lucas => OK
* Al comienzo de la ronda, decir mediante una alerta cuál es el umbral => OK
  + Primera ronda: 50
  + Segunda ronda: 65
  + Tercera ronda: 80

1. Al finalizar la ronda, decir si ganó o no el bono mediante una alerta que bote un código que es múltiplo de:
   1. Umbral 30, un múltiplo de 17
   2. Umbral 35, un múltiplo de 23
   3. Umbral 45, un múltiplo de 39
   4. Umbral 60, un múltiplo de 41
   5. Umbral 80, un múltiplo de 79
2. Bono vale 3 mil pesos