Lista de tareas proyecto DLL

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)
4. Poner un contador en la encuesta (Miguel)
5. Hacer que los botones dentro de la ventana de “Talk to partner” aparezcan de manera aleatoria (Juan Camilo)
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
    2. Por favor lea => en tamaño de fuente más pequeño
    3. Una jarra tiene más objetos => una jarra tiene menos objetos
    4. Botón “Talk to partner” => Botón “Hablar con compañero”
    5. Se despleará => se desplegará
    6. Mesnaje => mensaje
    7. Botón “Done” => botón “I am done”
    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
12. Añadir quiz (Alejandro)
13. Cambiar la leyenda del botón “Hablar con compañero” (Miguel)
14. Cambiar leyenda del botón “¡A la cesta!” (Miguel)
15. Arreglar encuesta (Miguel)
    1. Al finalizar los nueve debe aparecer “Oprima el botón “I am done” para continuar”.
16. Arreglar el debriefing con una breve explicación de lo que pretende el experimento (Alejandro)
17. Traducir la pantalla final (Juan Camilo)
18. Arreglar la ventana de “Hablar con compañero” (Juan Camilo)
    1. Botón exit => Salir
    2. Quiere decir => Escoja su mensaje
    3. Quitar la nube de hablar
    4. Comuníquese => Quitar esto
    5. Botones puestos de manera horizontal
    6. Texto al final diciendo “\* observe que los botones aparecen en orden aleatorio cada vez que abre esta ventana.”

Bonos (Miguel)

* En las instrucciones, decir que hay un umbral de puntos que si es superado, tendrá un bono de 5 lucas
* Al comienzo de la ronda, decir mediante una alerta cuál es el umbral
  + Primera ronda: 50
  + Segunda ronda: 65
  + Tercera ronda: 80
* Al finalizar la ronda, decir si ganó o no el bono mediante una alerta