



SUCODER

Manual de Usuario

Índice

1. Introducción	3
1.1. Objetivo.....	3
2. Modos de Uso.....	3
3. Modo Ejercicio.....	4
3.1. Subir Ejercicios.....	4
3.2. Lista de Ejercicios.....	4
3.3. Ver Letra.....	4
3.4. Mostrar Solución	5
4. Acceso al Generador.....	5
5. Crear Procedimiento.....	5
6. Crear Código Principal.....	6

1. Introducción

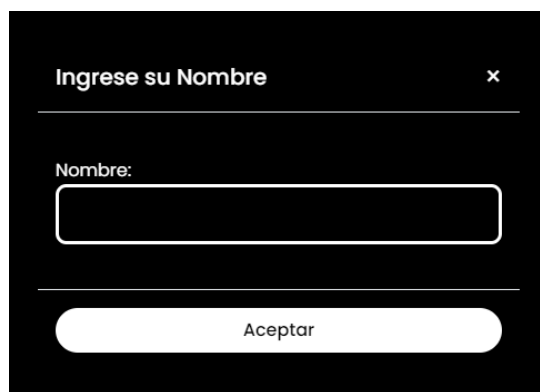
1.1. Objetivo

Ayudar a aprender y desarrollar tus habilidades en programación Java.

2. Modo de Usos

Para comenzar a utilizar SUCODER, el usuario debe seleccionar uno de los dos modos disponibles e ingresar su nombre sesión para identificar al usuario que ingresa:

- **Modo Libre:** En este modo, pueden explorar y aprender a su propio ritmo. Pueden crear procedimientos y códigos principales sin restricciones.
- **Modo Ejercicio:** Esta modalidad desafía a completar tareas específicas con el propósito de mejorar sus habilidades de programación Java.



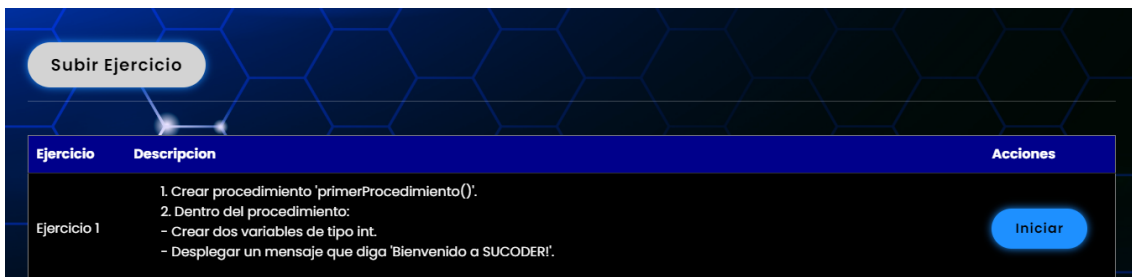
3. Modo Ejercicio

3.1. Subir Ejercicio

Al hacer click en el botón 'Subir Ejercicio' se desplegará una ventana en la cual se pedirá una contraseña que solo docentes tienen habilitado para ingresar ejercicios al sistema.

3.2. Lista de Ejercicios

Seleccionando el 'Modo Ejercicio', se presentará una tabla en la cual deberá seleccionar el ejercicio que desee realizar. Posteriormente, haga clic en la opción "Iniciar".



The screenshot shows a modal window titled 'Subir Ejercicio' with a dark blue background and a hexagonal pattern. It contains a table with the following data:

Ejercicio	Descripcion	Acciones
Ejercicio 1	1. Crear procedimiento 'primerProcedimiento()'. 2. Dentro del procedimiento: - Crear dos variables de tipo int. - Desplegar un mensaje que diga 'Bienvenido a SUCODER!'.	Iniciar

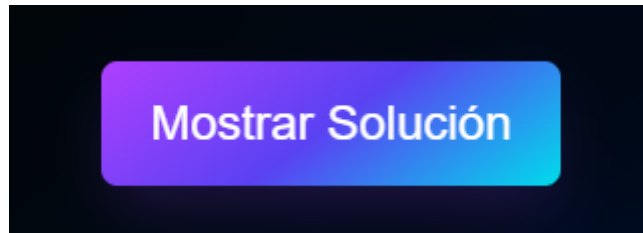
3.3. Ver Letra

Seleccionado el ejercicio, estará acompañando al usuario en las siguientes páginas un botón que mostrará al usuario la letra del ejercicio que está realizando.



3.4. Mostrar Solución

Para ver la solución del ejercicio seleccionado, debe de ir a 'Código Principal'. Debajo del código principal, se visualizará un botón 'Mostrar Solución', que al hacer click, automáticamente se mostrará en pantalla la solución del ejercicio que realizó el usuario.



4. Acceso al Generador

Una vez seleccionado el modo libre o seleccionado el ejercicio, te encontrarás con dos opciones para acceder al generador.



5. Crear Procedimiento

Para comenzar a crear el procedimiento, es importante que escribas un nombre, esto te facilitará identificarlo más adelante. Luego, podrás ingresar en cada ventana que te permitirá ingresar los valores: variables: condición 'sí', condición 'mientras', imprimir mensaje y comentario. Para facilitar los conocimientos, cada valor tendrá su respectiva información para facilitar la estructura de como validar esos valores.

Cuando termines de realizar tu procedimiento, simplemente haz clic en el botón 'Guardar Procedimiento'. De esta forma, cada procedimiento que guardes estará vinculado al nombre de sesión, lo que te ayudará a mantener un registro organizado.

6. Crear Código Principal

A diferencia de 'Crear Procedimiento', solo debes de ingresar los valores: variables, condición 'si', condición 'mientras', imprimir mensaje y comentario. Pero se añade un nuevo valor que es 'Procedimiento', que permitirá al usuario llamar a procedimientos que haya guardado anteriormente y desplegarlos desde el código principal. Añadir que también tiene su respectiva información para facilitar al usuario el conocimiento de cómo llamar un procedimiento.