



SUCODER

Manual de Usuario

Índice

1. Introducción	3
1.1. Objetivo.....	3
2. Modos de Uso.....	3
2.1. Lista de Ejercicios.....	3
2.2. Subir Ejercicios.....	4
3. Acceso al Generador.....	4
4. Crear Procedimiento.....	4
5. Crear Código Principal.....	5
5.1. Mostrar Solución.....	5

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:

- **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.

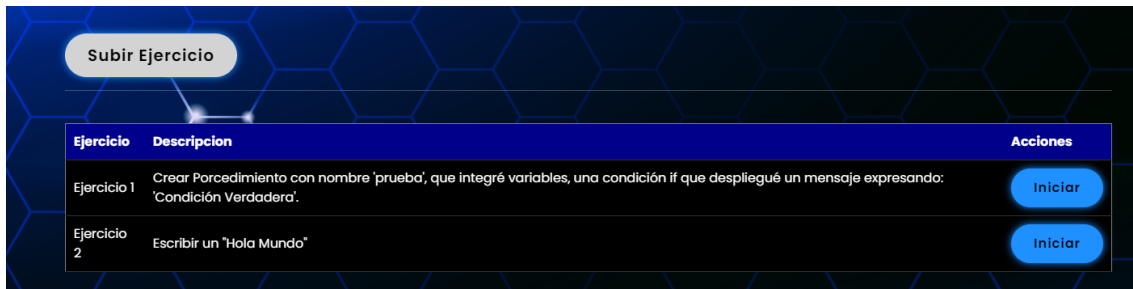


2.1. Lista de Ejercicios

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".

2.2. 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. Acceso al Generador

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



4. Crear Procedimiento

Primero debe ingresar un nombre al procedimiento , para así ayudarte a identificarlo más adelante.

Posteriormente podrá ingresar variables, condición if, condición mientras, mensajes, y comentarios, y para guardarlo para identificarlo, debe seleccionar el botón 'Guardar Procedimiento'.

5. Crear Código Principal

Podrá ingresar variables, condición if, condición mientras, mensajes, comentarios, y poder llamar al procedimiento que guardo por su nombre.

5.1. Mostrar Solución

Seleccionado el 'Modo Ejercicio', se mostrará un botón que mostrará al usuario la solución del ejercicio.