

Desarrollo de aplicaciones Web
Manual De Usuario

“JeoGen”

Alfredo Hinojosa Huerta
Enrique Hernandez
Sergio Cordero

A01036053
A01185423
A01191167



1. Introducción

Buenas tardes estimado cliente. Si esta leyendo este manual, es porque decidió buscar la mejor solución para la elaboración automática de juegos estilo Jeopardy (tm) con fines pedagógicos. Si considero nuestra propuesta como la mejor, estamos asumiendo un par de hechos:

1. Tiene alumnos a los cuales les quiere presentar con el juego.
2. Los temas que ocupa son variados.
3. Quiere de alguna forma ver el historial de lo que sus alumnos han progresado en el juego.

Estas preguntas le aseguran que esta en el lugar indicado, y aunque no caiga en ninguna de las situaciones anteriores, no se preocupe! Nuestra aplicación es lo suficientemente útil y sencilla como para que todos puedan usarla.

2. Antes de iniciar

para poder hacer uso debido de nuestra aplicación, tendrá que asegurarse de un par de cosas antes de comenzar. Continuación se muestran los puntos a asegurarse para poder correr JeoGen (tm) en su equipo.

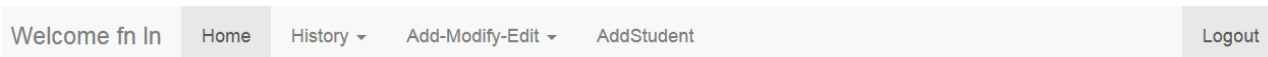
1. Navegador con soporte de Javascript.
Nuestra aplicación utiliza mucho herramientas desarrolladas con Javascript, un lenguaje que a veces no tiene privilegios de ejecución en el equipo. Por esto, les recomendamos preguntar a su técnico de confianza como prenderlo y apagalo y lo que esto involucra para estar enterados.
2. Conexión a internet.
Nuestra aplicación utiliza una biblioteca externa ademas de base de datos externa que requieren una conexión funcional de internet. Cabe mencionar que nuestra aplicación esta basada en web, y como tal ocupa de esta para funcionar.
3. Alumnos.
Esta aplicación esta dirigida a usarse en conjunto con alumnos en un ámbito educativo. No necesariamente restringida al salón de clases, pero si funciona mejor con estudiantes que quieran aprender.
4. Temas a cubrir.
Contamos en JeoGen (tm) con una base de datos compartida por nuestros clientes, para que sus preguntas puedan ser usadas por todos. Sin embargo, se busca un beneficio continuo por parte de la comunidad y se fomenta el agregar sus preguntas personales a la base de datos.
5. Invitación por parte de alguno de los moderadores de la página para poder registrarse como cliente.

3. Registro

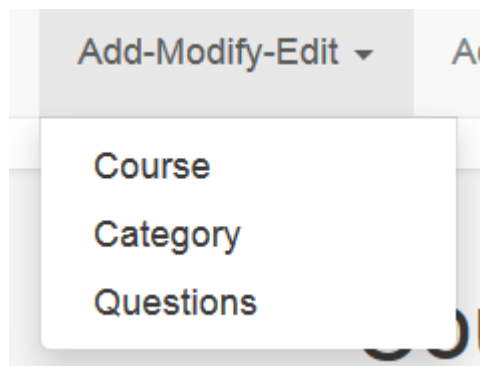
Una vez cumplidos los pasos anteriores, FELCIDADES! Es usted ahora parte de la familia JeoGen (tm). A continuación le daremos unos pasos para preparar su perfil JeoGen (tm) e impulsar su enseñanza con lo más nuevo en tecnologías educativas.

3.1 Registrarse en la pagina: En la pantalla de inicio, dar clic al botón de *Registrarse*. Dar su correo electrónico, nombre y contraseña deseados. Dar clic en botón de *Aceptar*.

3.2 Una vez recibido el correo de confirmación, entrar a la pagina con la contraseña que se le manda y su correo electrónico. La primera vez que ingrese, se le pedirá escoger una contraseña que no deberá compartir con nadie. Una vez que coincidan la contraseña y la confirmación de contraseña, la pagina lo mandará a la pagina de inicio de JeoGen (tm). A continuación se muestra nuestra barra navegadora:



3. 3 Primero tendrá que registrar los cursos que está dando. En este momento entraremos a *Add-Modify-Edit* para abrir su submenu:



Con este submenu puede acceder a toda la información registrada por otros maestros y usada en sus juegos Jeopardy (tm). Daremos clic en *Course* para ir a la pagina de editado de clases. En la siguiente página podremos editar, borrar y agregar cursos a nuestro gusto. Se espera que los usuarios de JeoGen (tm) se comporten con el más estricto respeto, así que le pedimos no usar este poder de forma malintencionada ni irresponsable. Para editar la clase es solo cuestión de dar doble clic en el nombre de la categoría para acceder al campo modificador. Cualquier cambio será inmediatamente agregado

a nuestra base de datos. El botón *borrar* borrara la clases indicada (CUIDADO: ESTO PROBABLEMENTE BORRE SUS CATEGORÍAS). De igual forma, podemos apreciar que en la parte inferior un botón de *Add Row* que agregara a nuestras clases una nueva para que usted pueda colocar sus propias clases a su gusto. Sera solo cuestión, una vez que las construya, de cambiar el nombre a uno

Courses

Name	Erase
Mathematics	<button>Delete Row</button>
Sciences	<button>Delete Row</button>
French	<button>Delete Row</button>
DataBase	<button>Delete Row</button>

Add Row

adecuado para su clase. La forma de editado de categorías y preguntas es muy similar a la anterior, entonces por fines de no sonar monótono no se incluirá en este manual.

3.4 Para agregar a un estudiante suyo, simplemente de clic en *Add Student* y lo llevara a la página de creación de estudiante, donde deberá incluir una matricula identificadora única, nombre y apellido.

4. Nuevo juego

Ahora si vamos a la creación de un nuevo juego. Primero, damos clic en nuestro nombre en la barra de navegación para poder llegar a la página principal. Una vez aquí, vemos la opción de *Game +* al cual le

New GAME

Press the button to play a new game

Game +

daremos clic. Esto nos llevará a la pantalla de creación de juego, mostrada más adelante.

4.1 Primero tendremos que seleccionar la clase para la cual estamos creando el juego. Tenemos para esto una barra donde se muestra la opción seleccionada (automáticamente cambiando, para enseñar las diferentes clases registradas) en donde es cuestión solo de dar clic en la opción que buscamos.



4.2 Al dar clic, nos va la aplicación a abrir otra sección de selección de temas, de los cuales podrá seleccionar unicamente 6 (como es estándar en todos los juegos de Jeopardy (tm)). De aquí,

Section title

Name	Select
Arithmetic	<input checked="" type="checkbox"/>
Trigonometry	<input checked="" type="checkbox"/>
Algebra	<input checked="" type="checkbox"/>
Geometry	<input checked="" type="checkbox"/>
Calculus	<input checked="" type="checkbox"/>
Differential Calculus	<input checked="" type="checkbox"/>
Integral Calculus	<input type="checkbox"/>
Basic Math	<input type="checkbox"/>

Submit

seleccionamos los 6 tópicos que queremos que nuestro juego cubra y luego damos clic en *Submit*.

4.3 Ahora tendremos que seleccionar individualmente cada una de las preguntas que componen el juego que haremos. Tenemos que seleccionar uno de cada nivel de puntaje (200, 300, 400, 500, 100) para poder continuar. Una vez hecha la selección, daremos clic en *Submit* para continuar a la selección

Differential Calculus

Question	Answer	Points	Select
What is Differential Calculus?	Is the study of the definition, properties, and applications of the derivative of a function.	200	<input checked="" type="checkbox"/>
What is a Derivative?	It measures the sensitivity to change of a quantity	300	<input checked="" type="checkbox"/>
Differential calculus is the opposite to..	Integral Calculus	400	<input checked="" type="checkbox"/>
The derivative of a function at a chosen input value describes the best..	DCalculusA 500	500	<input checked="" type="checkbox"/>
DCalculus 1000	DCalculusA 1000	1000	<input checked="" type="checkbox"/>

del modo juego.

4.4 Ahora tenemos que escoger en los diferentes modos de juego, en equipo o individual. Si escogemos individual, tendrá que escoger dentro de nuestra base de datos de estudiantes para encontrar a sus alumnos individualmente y registrarlos en el juego. Si escoge equipo, tendrá primero que escoger el numero de equipos por tener, seguido por un nombre a cada equipo, y finalmente seleccionar a que equipo pertenece cada uno de sus alumnos. Al dar *Submit* la aplicación nos llevara a la pagina de juego.

5 Juego

5.1 Después de tener seleccionadas las preguntas que aparecerán en su juego, tendrá que seleccionar el modo de juego. En la versión 1.0 contamos con 2 modalidades de juego, en equipos y solitario. Para comenzar un juego solitario, solo tendrá que seleccionar *Solo* y luego dar clic en *Submit*. Después de esto seleccionará a los jugadores que participaran. Si quiere jugar en equipo, tendrá que seleccionar *Team*, y luego escoger cuantos equipos jugaran. En la siguiente pantalla, tendrá que seleccionar primero cuales jugadores participaran y después a que equipo pertenecerán. También podrá nombrar a los equipos, si así lo desea.

5.2 La siguiente pantalla será la pantalla de juego, mostrada continuación. Aquí podemos ver en la

Arithmetic	Trigonometry	Algebra	Geometry44	Calculus	Differential Calculus	Team	Points
200	200	200	200	200	200	stu1	0
300	300	300	300	300	300	stu2	0
400	400	400	400	400	400	stu3	0
500	500	500	500	500	500	stu4	0
1000	1000	1000	1000	1000	1000	stu5	0

columna derecha los jugadores (o en caso de que sean equipos los equipos) que están jugando, remarcando en verde el que tenga el turno actual. Al dar clic en cada casilla, se abrirá una pantalla de pregunta, mostrada enseguida

Question of 400 points

×

Sine Formula

Show Answer

Wrong

Correct!

5.3 Aquí podemos ver el puntaje de la pregunta, la pregunta en si, el botón que mostrara la respuesta, y la opción de correcto e incorrecto, dependiendo de como responda el alumno/equipo. Una vez seleccionada una pregunta, no se podrá cambiar, así que tendrá el alumno/equipo asegurarse de que esa es la que quiere. Al responder, se cubrirá la casilla seleccionada, la modificación de puntaje se hará en la pantalla debida y el turno pasará al siguiente alumno/equipo, como se muestra enseguida:

Arithmetic	Trigonometry	Algebra	Geometry44	Calculus	Differential Calculus	Team	Points
200	200	200	200	200	200	stu1	400
300	300	300	300	300	300	stu2	0
400	XXX	400	400	400	400	stu3	0
500	500	500	500	500	500	stu4	0
1000	1000	1000	1000	1000	1000	stu5	0

5.4 En cualquier momento, se podrá terminar el juego y mostrar la pantalla de resultados, al ir a la parte inferior de la pantalla y dar clic en *Game Over*. Esto mostrara la pantalla de resultados y dará la opción de regresar a la pantalla de inicio.

6 Historial

Existen dos formas de ver el historial de juegos pasados. Una es de todos los juegos que usted, profesor, ha generado, trayendo los registros de solo sus juegos para evaluar progreso en su curso, y otro dependiendo de que alumno se de, este ultimo contabilizando también juegos de otros profesores, para medir el nivel de retención en otros cursos. Para acceder a estos cursos, dar clic en *History* en la barra de navegación y seleccionar la opción deseada.

Esperamos disfrute de JeoGen(tm), le dedicamos mucho esfuerzo y dedicación, cualquier comentario estamos en contacto