GUÍA DE USUARIO

Soupe à l'oignon

ÍNDICE

ÍNDICE	2
INTRODUCCIÓN	3
SOUPE À L'OIGNON	4
CONFIGURACIÓN	4
Paso 1:	4
Paso 2:	5
Paso 3:	6
Orientación	6
Tipografías	6
Palabras	7
Cantidad por Categoría	7
Reporte	8
Oficina	9
Ayuda	10
Colores	12
COMO JUGAR	14

INTRODUCCIÓN

"Soupe à l'oignon" es una aplicación educativa pensada para estudiantes que cursan el primer ciclo educativo de nivel primario que consiste en una sopa de letras (Word Search) en la que no sólo se deben encontrar una cantidad determinada de palabras, sino que, además, estas deben ser clasificadas en adjetivos, sustantivos o verbos.

La aplicación permite al docente determinar cómo será el desarrollo del juego mediante un menú de configuración simple e intuitivo.

SOUPE À L'OIGNON

Aprenda a utilizar la aplicación "Soupe à l'oignon" con esta guía de usuario.

CONFIGURACIÓN

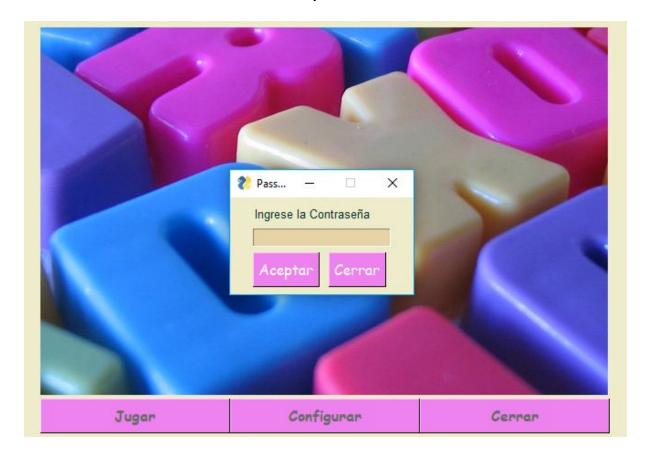
Paso 1:

Esta es la pantalla de inicio. Aquí puede optar por jugar con las configuraciones de inicio o bien personalizar la partida a través del menú de configuración.



Paso 2:

Si se decide ingresar al menú de configuración primero se deberá introducir la contraseña 'infounlp'.



Paso 3:

Esta es la interfaz del menú de configuración.

Menu de Configuracion	
Crientacion Elige la orientación de las Palabras Control Horizontal Control Company Control Comic Sans Control Con	Agrega o Elimina Palabras Palabras Palabras Ver Reporte Presione Ok para ver el Reporte Ok Cantidad por Categoría Elige la cantidad de cada Categoría Adjetivos Sustantivos Verbos
Elige la configuración de Ayuda Sin Ayuda Definiciones Lista de Palabras	Elige el color de las Categorías Colores Elige el formato de las Palabras Mayúscula C Minúscula Aceptar

Orientación

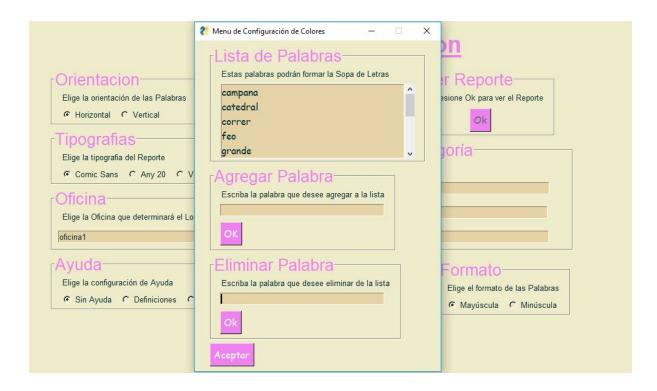
Permite configurar la disposición que tendrán las palabras en la sopa de letras, las cuales pueden tener una orientación horizontal o vertical (todas respetarán la misma orientación).

Tipografías

Permite configurar el tipo de tipografía que será utilizado a la hora de mostrar el reporte.

Palabras

Permite configurar las palabras que aparecerán en la sopa de letras. Se pueden agregar y/o eliminar palabras, las cuales serán clasificadas automáticamente (en adjetivos, sustantivos o verbos), así como también definidas según Wiktionary.



Cantidad por Categoría

Permite configurar la cantidad de palabras según su clasificación. Si se ingresa en alguna categoría una cantidad mayor a la disponible en el archivos de palabras, se utilizarán todas las palabras de dicha categoría. Si se clickea aceptar y no fue ingresado ningún valor en alguna/s categoría, se utilizará el valor predeterminado que es "3".

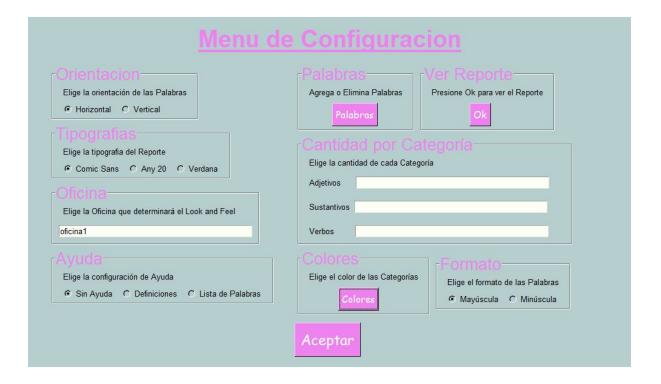
Reporte

En caso de no encontrarse en Wiktionary, las palabras no serán agregadas y se incluirá en un reporte que puede verse seleccionando la opción "Ver Reporte". Si la palabra se encuentra en Wiktionary se comparará la clasificación con la de Pattern.es. Si no coinciden, se utilizará la de Wiktionary y se incluirá en el reporte esta disonancia.



Permite configurar el "look_and_feel" de la aplicación, dependiendo del promedio de temperaturas en la oficina ingresada. Si el promedio es mayor a 20°, se utilizará el estilo "SandyBeach". Caso contrario, se utilizará el estilo "LightGreen".

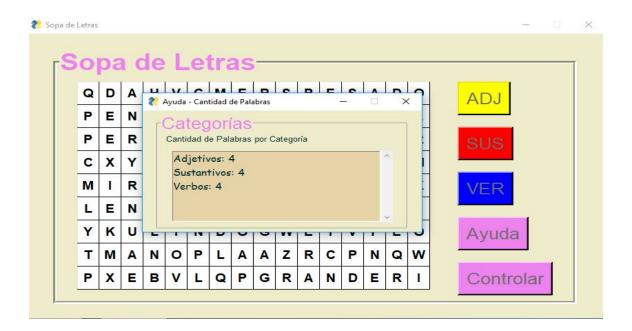
Por los datos disponibles en el archivo inicial, la "oficina1" (la opción por defecto) determina el estilo "SandyBeach". La "oficina2" (la otra opción disponible) determina el estilo "LightGreen".



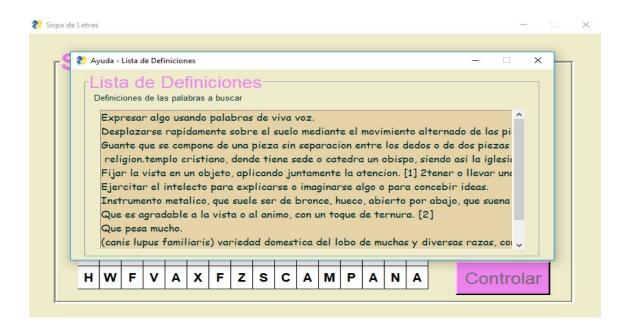
Ayuda

Permite configurar las opciones de ayuda que aparecerán en la sopa de letras.

Si se elige "Sin Ayuda" solo se dispondrá de la cantidad de palabras por cada categoría.



Si se elige "Definiciones" se dispondrá de las definiciones obtenidas por Wiktionary de las palabras a buscar.

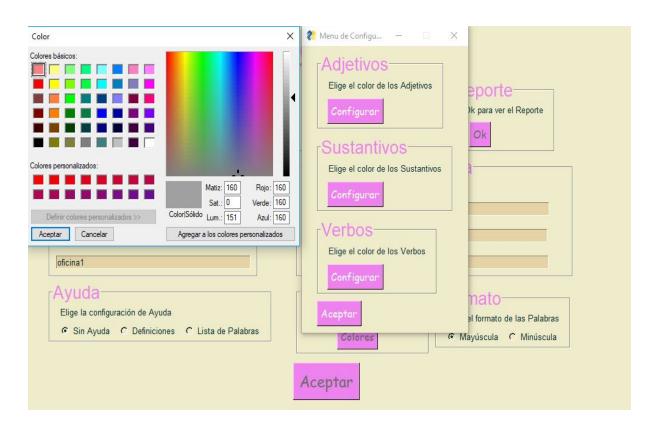


Si se elige "Lista de Palabras" se dispondrá de las palabras a buscar.



Colores

Permite configurar los colores que se utilizarán para marcar las palabras según su categoría. Si no se define algún color, se utilizará el color por defecto.



Formato

Permite configurar el formato (mayúscula o minúscula) que tendrán las letras en la partida. A continuación se muestran ejemplos de algunas configuraciones de partidas.

Imagen que muestra una grilla con orientación horizontal y formato en mayúscula.

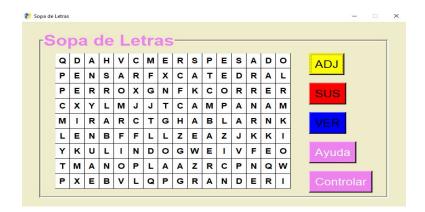


Imagen que muestra una grilla con orientación vertical y formato mayúscula.



Imagen que muestra una grilla con orientación horizontal y formato minúscula.



COMO JUGAR

El objetivo del juego es marcar las palabras con el color correspondiente según su categoría. Para esto se debe elegir un color seleccionando ADJ, SUS o VER. Luego se deberá clickear las letras que se deseen. Si se clickea una letra por error, para deshacer la selección, no se requiere más que volver a tocar la letra deseada.

El botón "Ayuda" permite ver, según la configuración realizada, un indicio de las palabras que se deben buscar.



Una vez finalizada la selección de palabras se deberá clickear "Controlar" para ver los resultados de la partida. Los botones de la ventana serán inhabilitados para que no se puedan realizar

modificaciones luego de ver los resultados. Posteriormente se abrirá una nueva ventana con los resultados de la partida.



La sección "Palabras Completadas" muestra una lista de las palabras cuyas letras fueran seleccionadas en su totalidad.

La sección "Palabras Incompletas" muestra una lista de las palabras cuyas letras no fueron seleccionadas en su totalidad.

La sección "Palabras Acertadas" muestra una lista de las palabras que fueron categorizadas correctamente en su totalidad.

La sección "Palabras Erradas" muestra una lista de las palabras que no fueron categorizadas correctamente o no fueron categorizadas, aclarando la categoría correcta de cada palabra.

La sección "Letras mal Marcadas" muestra la cantidad de letras seleccionadas que no pertenecían a ninguna palabra que se debía buscar.