

TRABAJO PRÁCTICO 2015

PREGUTNADOS

El trabajo práctico de este año consistirá en el desarrollo de una versión alternativa del popular juego de preguntas y respuestas *Preguntados* (<https://preguntados.com/>). Esta versión se adaptará para facilitar su construcción en el marco de la cátedra *Algoritmos y Estructuras de Datos*. En lugar de contemplar las categorías tradicionales (arte, ciencia, historia, entretenimiento, deportes y geografía), se trabajará utilizando como categorías las materias del 1º cuatrimestre de 1º año de ISI: *Física I*, *Matemática Discreta*, *Algoritmos y Estructuras de Datos*, *Arquitectura de Computadoras* y *Análisis Matemático I*.

**PREGUTNADOS: METODOLOGÍA DE TRABAJO Y PAUTAS DE ENTREGA**

La aplicación se construirá progresivamente a lo largo del cuatrimestre por medio de *etapas de desarrollo*. En cada etapa la cátedra proveerá un enunciado que detalle el trabajo a realizar, el cual podrá estar acompañado por archivos, prototipos, etc. que deberán ser utilizados/consultados durante la construcción de la aplicación.

1. Conformación de grupos

El trabajo es grupal y debe estar conformado por exactamente 3 personas (de la misma o de distinta comisión).

No se admitirán grupos con otra cantidad de integrantes. Una vez formados los grupos, se debe informar a la cátedra los integrantes por medio de una respuesta en el foro de consultas de la materia al tema: **Conformación Grupos TP**. Una vez enviada esta información la cátedra asignará a cada grupo un número. Este número será el que deberá utilizarse al momento de realizar las entregas de cada una de las etapas.

Nota: No se recibirán entregas sin número de grupo.

2. Documentación a presentar

Las entregas asociadas a cada una de las etapas de desarrollo se realizarán *exclusivamente* por medio la tarea **Trabajo Práctico 1**, creada para tal fin en el campus virtual de la materia. Los archivos asociados a cada entrega deben comprimirse en un archivo ZIP o RAR nombrado bajo la estructura:

Gn-Em-2015

donde:

- **n** es el número de grupo asignado por la cátedra.
- **m** es el número de etapa.

Cada entrega la realizará *sólo uno de los integrantes del grupo*, indicando claramente en un documento llamado **integrantes.txt** (contenido dentro del archivo comprimido) el nombre de cada uno de los integrantes y su email.

Nota: No se aceptará bajo ninguna circunstancia entregas fuera de término.

En esta etapa, se solicita **entregar**:

1. El **informe** desarrollado en respuesta al **punto 1** en formato **PDF**.
2. El **código C++ junto al archivo ejecutable** implementado en respuesta al **punto 3**.

Además se deberá enviar un mensaje al foro en respuesta al tema **Base de Preguntas TP** con las preguntas propuestas por el grupo. Un docente será el encargado de colocar esta información en la planilla compartida luego de verificar que cumpla con los requisitos solicitados.

Fecha máxima de entrega: 03/07/2015

3. Consultas

Las consultas referentes a los enunciados de las etapas se atenderán por medio del foro. Se dispondrán horarios en los cuales los profesores atenderán las inquietudes y/o problemas de cada uno de los grupos.

PREGUNTADOS: ETAPA DE DESARROLLO N° 1

El objetivo de esta **primera etapa** es interiorizarse sobre el juego y definir el conjunto de preguntas que luego se implementarán como parte de la aplicación. Además, se solicita definir la presentación y el logo de la aplicación.

1. Investigación

A fin de conocer más sobre el juego, sus comienzos y su funcionamiento, se solicita elaborar un informe que respete las siguientes secciones:

- **Carátula:** Indicando claramente el número de grupo, sus integrantes, sus direcciones de correo y la comisión a la que pertenecen.
- **Contenido:** Detallando (como mínimo):
 - **Información sobre su creador:**
 - Nombre, edad, nacionalidad, etc.
 - Qué estudió y dónde.
 - Nombre de su empresa, cuántos empleados tiene, otros productos lanzados, etc.
 - **Información sobre el juego:**
 - En qué año se creó Preguntados.
 - En qué plataformas está disponible.
 - Alcance del juego a nivel mundial, negocios surgidos a partir de él.
 - Información que refleje el éxito que obtuvo el juego en la comunidad.
 - **Información sobre el funcionamiento del juego:**
 - Información que se solicita cuando una persona quiere convertirse en usuario de la aplicación.
 - Explicar el funcionamiento del juego: contra quienes se puede jugar, quién elabora las preguntas, cómo se juega, quién es el ganador, etc.
- **Referencias:** Incluyendo las páginas web, artículos periodísticos, etc. de donde se haya obtenido la información.

2. Elaboración de preguntas

Teniendo en cuenta que el juego funciona con una extensa cantidad de preguntas, su elaboración se realizará en forma conjunta. En base a las categorías mencionadas en el enunciado del trabajo práctico, cada grupo deberá generar dos preguntas (con sus correspondientes opciones) para cada categoría. Los grupos deberán enviar las preguntas respondiendo un mensaje al tema **Base de Preguntas TP1** en el foro de consultas de la materia creado para tal fin.

Cada pregunta será cargada por un docente como una nueva fila de la planilla compartida disponible en https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fgzEH45wrSOoOwo5ix5c3uT-Fhp-Y2bR4_Y64voUHTo/edit?usp=sharing. Para cada pregunta el grupo indicará:

- N° de grupo.
- Categoría de la pregunta.
- Pregunta.
- Opción 1.
- Opción 2.
- Opción 3.
- Opción 4.
- N° de opción correcta.

Nota: No se aceptarán preguntas repetidas ni similares a las ya definidas, por lo cual antes de enviar las preguntas el grupo deberá revisar el contenido de la planilla compartida.

3. CODIFICACIÓN DE LA PRESENTACIÓN Y DISEÑO DEL LOGO

Con el objetivo de comenzar a implementar el juego, cada grupo deberá desarrollar la pantalla inicial de su aplicativo (presentación) junto con el logo del programa. El diseño de cada uno de estos aspectos quedará a cargo del grupo, debiendo respetar lo siguiente:

1. La presentación deberá contener (como mínimo):
 - Logo del juego.
 - Nombre, apellido, email y comisión de los integrantes del grupo.
 - Número de versión y año.
2. El logo del juego deberá hacer referencia al nombre del juego.

Tanto la presentación como el logo deberán implementarse haciendo uso de funciones.

Ejemplo de presentación:

```

      88b. 8d8b .d88b .d88 8 8 88888 8b 8 8
      8 8 8P 8.dP' 8 8 8b..d8 8 8 8Ybm8 .d88 .d88 .d8b. d88b
      88P' 8 'Y88P 'Y88 'Y88P' 8 8 8 'Y88 'Y88 'Y8P' Y88P
      8
      wwdP

Nombre Apellido - mail@mail.com - Comision %
Nombre Apellido - mail@mail.com - Comision %
Nombre Apellido - mail@mail.com - Comision %

VERSION % - 2015_

```

Ejemplo de logo:

```

      88b. 8d8b .d88b .d88 8 8 88888 8b 8 8
      8 8 8P 8.dP' 8 8 8b..d8 8 8 8Ybm8 .d88 .d88 .d8b. d88b
      88P' 8 'Y88P 'Y88 'Y88P' 8 8 8 'Y88 'Y88 'Y8P' Y88P
      8
      wwdP

```