

# **1. PORTADA**

Hola, me llamo Ricardo Núñez Hernández, y hoy voy a presentar este proyecto que se llama trivialandroid porque es un quiz o trivia hecha en Android Studio.

# **2. ÍNDICE**

En el índice enumeraré todas las diapositivas del proyecto, primero empezaré con cómo hice la base de datos y su exportación, luego hablaré sobre como y donde diseñe los ejemplos visuales del anteproyecto, sobre otros recursos que tuvieron su relevancia durante el proyecto, para luego centrarme en el proyecto en sí, hablando de su idea, su utilidad y como lo configuré para que funcione. Finalmente hablaré un poco de la bibliografía para explicar donde conseguí los recursos y la información de la exposición.

### **3. BASE DE DATOS**

#### **3.1. CREACIÓN**

Creé la base de datos y sus tablas en MySQL Command Line. Luego introduje los datos pertinentes, los operadores y sus nombres en la tabla de matemáticas, y los niveles y frases en los dos idiomas en la tabla de inglés.

#### **3.2. EXPORTACIÓN**

Para la exportación usé MySQL Workbench. Es bastante fácil ordenar todos los datos de cada tabla en una sola columna y exportarlos en formato de json en dicho programa.

## 4. **DISEÑO: FIGMA**

Los diseños realizados en el anteproyecto los hice en Figma, ahora explicaré la idea general que haré en cada parte del proyecto.

En el inicio dejaré elegir con cuál asignatura quieres jugar, obviamente quedará implícito en la explicación que debes hacer eso.

Luego entrarás en las opciones de la asignatura elegida, el diseño del mismo será diferente, pero su funcionalidad se mantiene, hay una condición o nivel que debes elegir para poder hacer funcionar el juego, la única diferencia es que en la de matemáticas podrás tener la libertad de elegir el tiempo del temporizador, mientras que en el otro no.

El juego reproducirá el reto del juego en función de las opciones elegidas. Puedes ver el puntaje que tienes en el juego a tiempo real y cuando el tiempo se agote irás a la pantalla de resultados.

En la última pantalla verás la puntuación con la que acabaste y unas felicitaciones. También por comodidad desde esta pantalla puedes volver a la pantalla de opciones para volver a jugar o al menú de asignaturas para elegir otra.

## **5. OTROS RECURSOS**

### **5.1. GITHUB**

En github guardé todo el proyecto para tenerlo en la red, así puedo descargarlo desde cualquier ordenador externo al mío.

### **5.2. TRELLO**

En Trello ordené mis ideas y escribí cada paso del proyecto a realizar. Como se puede ver la única pendiente es terminar de explicar mi exposición.

## **6. PROYECTO**

### **6.1. IDEA**

Como dije antes mi idea está basada en los quizzes en línea que se han vuelto populares los últimos años entre profesores de ciertas asignaturas, como inglés, para enseñar de una manera distinta a la convencional.

## **6.2. UTILIDAD**

Los quizzes poseen muchos beneficios, pero en principalmente me centraré en dos:

- Aumento del interés y de la motivación del alumnado: Por ser dinámicos y ofrecer retroalimentación inmediata, captando su atención.
- Adaptabilidad: Con varias asignaturas, formatos y niveles, por lo que permiten la personalización de la enseñanza y aplicar este tipo de interactividad sea cual sea su ámbito.

## **6.3. CÓDIGO**

### **6.3.1. INICIO**

Al empezar el programa debes elegir entre inglés o matemáticas, primero mostraré el de matemáticas.

## **6.3.2. MATEMÁTICAS**

### **6.3.2.1. OPCIONES**

Debes introducir la condición y el tiempo que jugarás para empezar al juego.

La condición es la operación que se utilizará durante el juego. Suma, resta, multiplicación y división son autoexplicativos, así que solo explicaré los dos últimos.

- Variado: Se trata de usar las cuatro modalidades anteriores combinadas, es decir, cada vez que aciertes o falles la siguiente operación cambiará o no de signo.
- Algebra: Cambiará de signos como “variado”, pero su enfoque principal es resolver la incógnita en forma de letra “a” o “b” que aparecerá en la operación, se podrá ver el resultado de las operaciones en pos de resolver el valor de la incógnita.

## **6.3.2.2. JUEGOS**

El juego trata de responder correctamente la respuesta a la operación matemática que se muestra en medio de la pantalla. Para eso debes de pulsar el botón con la respuesta correcta, dos de los botones tendrán respuestas falsas y la posición de la verdadera será aleatoria en cada operación.

La respuesta normalmente es el resultado, pero como dije antes en la modalidad “álgebra” eso cambia a resolver la incógnita.

## **6.3.3. INGLÉS**

### **6.3.3.1. OPCIONES**

Aquí el temporizador está preestablecido a 5 minutos, pero para aligerar la presentación en la demostración solo estará funcionando por un minuto el juego.

Debes elegir dos condiciones para avanzar, el nivel de las frases del juego y el idioma a elegir. Puedes elegir múltiples niveles simultáneamente, a diferencia del idioma, pero cuantos más elijas más frases tendrás que traducir correctamente.

### **6.3.3.2. JUEGOS**

En medio de la pantalla aparecerá una frase en el idioma seleccionado, abajo aparecerá un Edit Text que te permitirá traducir la frase. Debes de darle al botón “Comprobar traducción” tras terminar de escribir la frase, si pulsas el otro botón no hará su función.

Al pulsar el primer botón se volverá visible debajo del Edit Text la frase traducida correcta, si la frase que escribiste es idéntica a esta frase tendrás un acierto, en caso contrario un fallo. Este botón sólo puede ser pulsado una vez por frase.

Tras obtener la puntuación de la frase puedes pulsar el segundo botón “Siguiente frase”, el cuál oculta la nueva frase traducida, vacía el Edit Text y cambia la frase a traducir a la siguiente en la lista que se creó en opciones al elegir el nivel o niveles de las frases.



### **6.3.4. RESULTADOS**

No hay cambios o modificaciones del diseño de esta página con el del proyecto final. Aunque en el android studio cada asignatura tenga diferentes actividades resultados, ambos se ven iguales.

## **7. BIBLIOGRAFÍA**

Voy a explicar rápidamente cada link de la bibliografía.

Para empezar la diapositiva 2 y 18 no tienen link por no tener ninguna foto.

Las diapositivas 3 al 9 y 12 al 17 tienen fotos sobre diferentes partes del proyecto hechos en diferentes páginas y/o recursos. Por lo tanto solo apunté el link para ir a las páginas principales de cada una para trabajar en línea o descargarlas.

Las diapositivas 1 y 10 son fotos para presentar diversas partes de la presentación, por eso solo puse un link a las páginas donde usaban dichas imágenes.

En la diapositiva 11 puse el link a la página donde encontré la información para la utilidad del proyecto.