

AUTOEVALUACIÓN PRIMERA ENTREGA:

Indispensable:

- El inspector de código no da lugar a avisos o se justifican los que queden: no se generan warnings de Kotlin. ✓
- El programa permite añadir tarjetas a un mazo, al menos dos tipos de cartas (Card y Cloze) ✓
- El programa permite visualizar la lista de tarjetas ✓
- El programa permite añadir tarjetas de tipo Cloze, que se muestran correctamente en la pantalla ✓
- La simulación de una tarjeta a lo largo de 10 días es correcta con las siguientes respuestas 00555, 0355, 0555, 353 y 555 ✓

Medio:

- El programa permite eliminar tarjetas de un mazo ✓
- El programa permite añadir y eliminar mazos: se ha creado una clase Game que gestiona todo lo relacionado con los mazos. ✓
- El programa permite guardar las tarjetas y sus propiedades en su fichero de texto ✓
- El programa permite recuperar las tarjetas de un fichero de texto, junto con sus propiedades ✓
- Se utilizan métodos acompañantes en algún punto del programa, como por ejemplo los métodos toString y fromString. ✓
- Se sobrescribe algún método con sentido, como el método show de Card ✓

Avanzado:

- El programa permite visualizar estadísticas sobre el proceso de repaso de tarjetas: se han generado estadísticas tales como el número de cartas acertadas a la primera, número de cartas repetidas, tiempo medio de respuesta... ✓
- Las estadísticas que se muestran son de calidad y relevantes para el proceso de aprendizaje: las estadísticas pueden ayudar al usuario a ver su interacción con las preguntas que le aparecen ✓
- Se ha añadido un tipo nuevo de tarjeta con otra extensión de Card: se ha añadido la clase Definition, en la cual se genera una definición concreta y el usuario tiene que teclear la palabra correspondiente a esa definición. ✓
- Se incorpora alguna modificación del algoritmo de repaso, como las que incorpora ANKI: se ha añadido una modificación tal que el usuario puede indicar que se le solicite repetir preguntas al final de cada día en la simulación. ✓
- La modificación del algoritmo es útil (no anecdótica) y se puede activar y desactivar, para comprobar su efecto: se puede decidir si utilizar o no la modificación descrita anteriormente. ✓