



---

## Requerimiento CORBA.

### Condiciones de entrega:

El informe debe contener:

Manual de Usuario: Este documento servirá como referencia para el manejo de la aplicación.

Manual Técnico: Este documento contendrá el análisis y diseño de la aplicación, este documento servirá como referencia para el desarrollador de la aplicación.

Manual de Instalación: Documento donde se describe el proceso de instalación, por ejemplo estructuras de directorios, archivos de soporte, ubicación de los archivos fuente. Descripción del proceso de compilación.

Códigos fuente: Entrega de los código fuente debidamente documentados.

Fecha de entrega del requerimiento: 26 de Mayo de 2015.

Fecha de recepción de la aplicación: 15 de Junio de 2015 hasta las 18:00.

Fecha de recepción de informes: 19 de Junio de 2015 hasta las 18:00

No hay fecha de aplazamiento. Por cada día de retraso, con respecto a la fecha de recepción de informes, se rebajará 1.0 sobre nota final. El informe cuyo código fuente no compile tiene un valor de 0.

### Requerimiento:

Se desea diseñar un sistema distribuido basado en CORBA, que apoye las actividades colaborativas en un aula de clase. La herramienta esta dirigida a estudiantes de 8 – 11 años. La herramienta debe apoyar el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes. Se busca apoyar las actividades de colaboración y cooperación mediante la implementación de una aplicación que apoye dinámicas académicas basadas en actividades grupales.

### Procedimiento.

A continuación se realiza una descripción general de la interacción de los nodos que participan en la aplicación.

1. El administrador del sistema estará en la capacidad de Modificar, borrar, guardar, generar el diccionario de la aplicación.
2. Una vez el diccionario o diccionarios han sido configurados, se habilita a la aplicación para permitir la conexión de los estudiantes.
3. Los estudiantes ingresaran un nombre, con el fin de ser reconocidos por los otros estudiantes que participarán de las actividades del juego. Una vez ingresa el estudiante al juego se le mostrará una gui con la posibilidad de seleccionar las siguientes de actividades:
  - a- Busca el objeto correcto.
  - b- Haz parejas.
  - c- Memoriza palabras.
  - d- Pon la letra que falta.
  - e- Consultar diccionario.

**a- Busca el objeto correcto:** En la pantalla se le mostrará al estudiante una palabra y en el lado izquierdo se le mostrarán 4 imágenes, el estudiante deberá marcar la imagen que corresponda a la palabra en inglés. Si es correcta recibe un punto, si no es correcta su respuesta pierde y sale de la actividad.(ver Figura 1)



Figura 1: Interfaz de usuario caso a

**b- Haz parejas:** En la pantalla se le muestra al estudiante 8 rectángulos donde están ocultas 4 parejas de palabras e imágenes. El estudiante tiene solo 2 opciones de error, si acierta las parejas recibe 2 puntos, y puede seguir jugando, si falla sale de la actividad(ver figura).

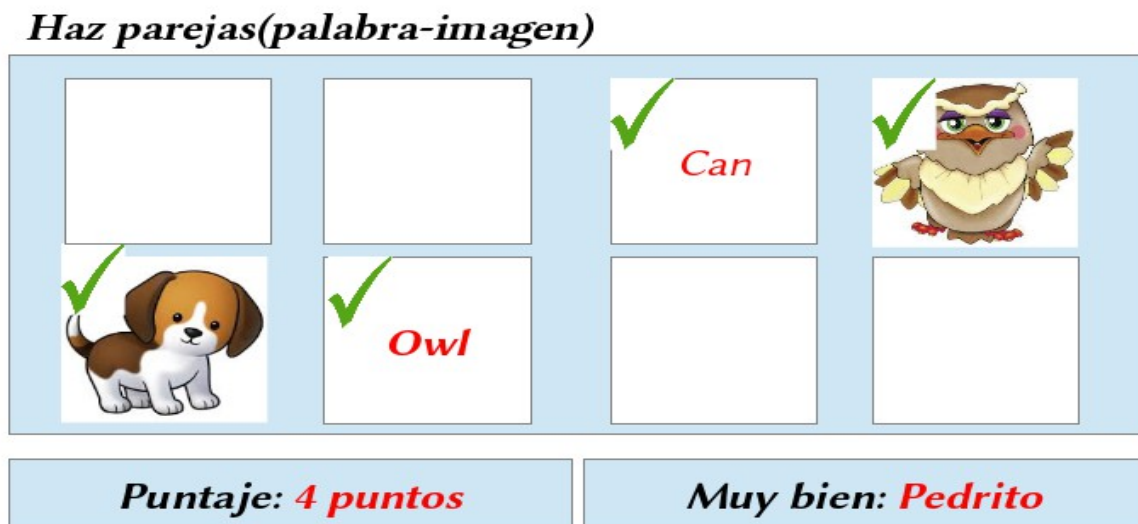


Figura 2: Interfaz de usuario caso b

c- Memoriza palabras: Se le mostrará al estudiante por intervalos de 1 segundo, palabras en inglés.

Inicialmente se le mostrarán 2 palabras, en el lado izquierdo. Una vez presentadas las 2 palabras, en el lado derecho de la pantalla se le despliegan 4 palabras; el estudiante deberá marcar las palabras que se le desplegaron, si elige correctamente las palabras continuará en la actividad. En la siguiente fase se le mostrarán por intervalos de 1 sg 3 palabras, después de 6 palabras debe seleccionar las 3 palabras desplegadas inicialmente y así sucesivamente hasta completar 5 palabras. Si el estudiante falla termina la actividad, por cada acierto, gana 2, 3, 4 o 5 puntos según la fase es que este.



Figura 3: Interfaz de usuario caso c

**d- Completa la letra que falta:** Para esta actividad se requieren 2 estudiantes. El *estudiante1*, deberá ingresar la palabra a completar con un símbolo *barra a bajo*, indicando la letra que el usuario debe completar, al *estudiante2* se le mostrará la palabra a completar, los 2 estudiantes estarán conectados vía chat. El *estudiante1* recibirá la letra, vía chat y la ingresará a la aplicación; y la aplicación le indicará al *estudiante2* si la palabra se completó correcta o incorrectamente. Si el *estudiante1* falla sale de la actividad, en caso contrario el *estudiante2* deberá ingresar una nueva palabra a completar. Por cada palabra completada gana 1 punto.



**Completa la letra  
que falta**

**Chat:**

<b>Completa</b> O_L <b>Palabra Completa</b> OWL	<b>Chat:</b> Pedrito dice: La letra es W Juanito dice: ok <b>Enviar</b>
--	--

**Puntaje: 2 puntos**

**Muy bien: Pedrito**

Figura 4: Interfaz de usuario caso d

**e- Consulta el diccionario:** Esta opción debe estar habilitada para todas las actividades. El estudiante podrá consultar el significado en español de una alguna palabra que se usará en el juego.