

VECTORCITOS —-RUN—-

JUEGO DE MECANOGRAFÍA

—- LENGUAJE DE
PROGRAMACIÓN III

Richart Smith Escobedo Quispe

—- INTEGRANTES :

Allison Mayra Usedo Quispe
Leonardo Raphael Pachari Gomez
Katherine Naomi Saico Ccahuana
Nicolle Andrea Lozano Vega
Piero Fabricio Poblete Andía



Indivisa Manent





— OBJETIVO

El proyecto consiste en desarrollar un juego interactivo en HTML, CSS y JavaScript, enfocado en mejorar las habilidades de mecanografía.

MOTIVACIÓN

Creemos que un juego de mecanografía incentiva a los estudiantes a practicar de manera entretenida y promueve la sana competencia, que al final nos lleva a la excelencia.



— PROBLEMA —

La mecanografía es una habilidad cada vez más demandada, pero no siempre se practica de forma entretenida.

SOLUCIÓN —

Un juego que permite aprender mientras te diviertes, te brinda retroalimentación y te acompaña a mejorar progresivamente.

Indivisa Manent



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto ofrece una experiencia dinámica, en la que permite a los usuarios practicar en tiempo real con desafíos progresivos y visualizar estadísticas detalladas para evaluar y mejorar su desempeño.

Estado: Prototipo.

CARACTERÍSTICAS CLAVE

- Registro e Inicio de Sesión.
- Niveles Desbloqueables.
- Temporizador en Tiempo Real.
- Estadísticas Detalladas.



TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

- Node js
- Maria DB
- PHP My Admin
- Apache 2
- Ubuntu
- GitHub
- Git Kraken





— PRIMERA FASE

→ SELECCIÓN DEL PROYECTO

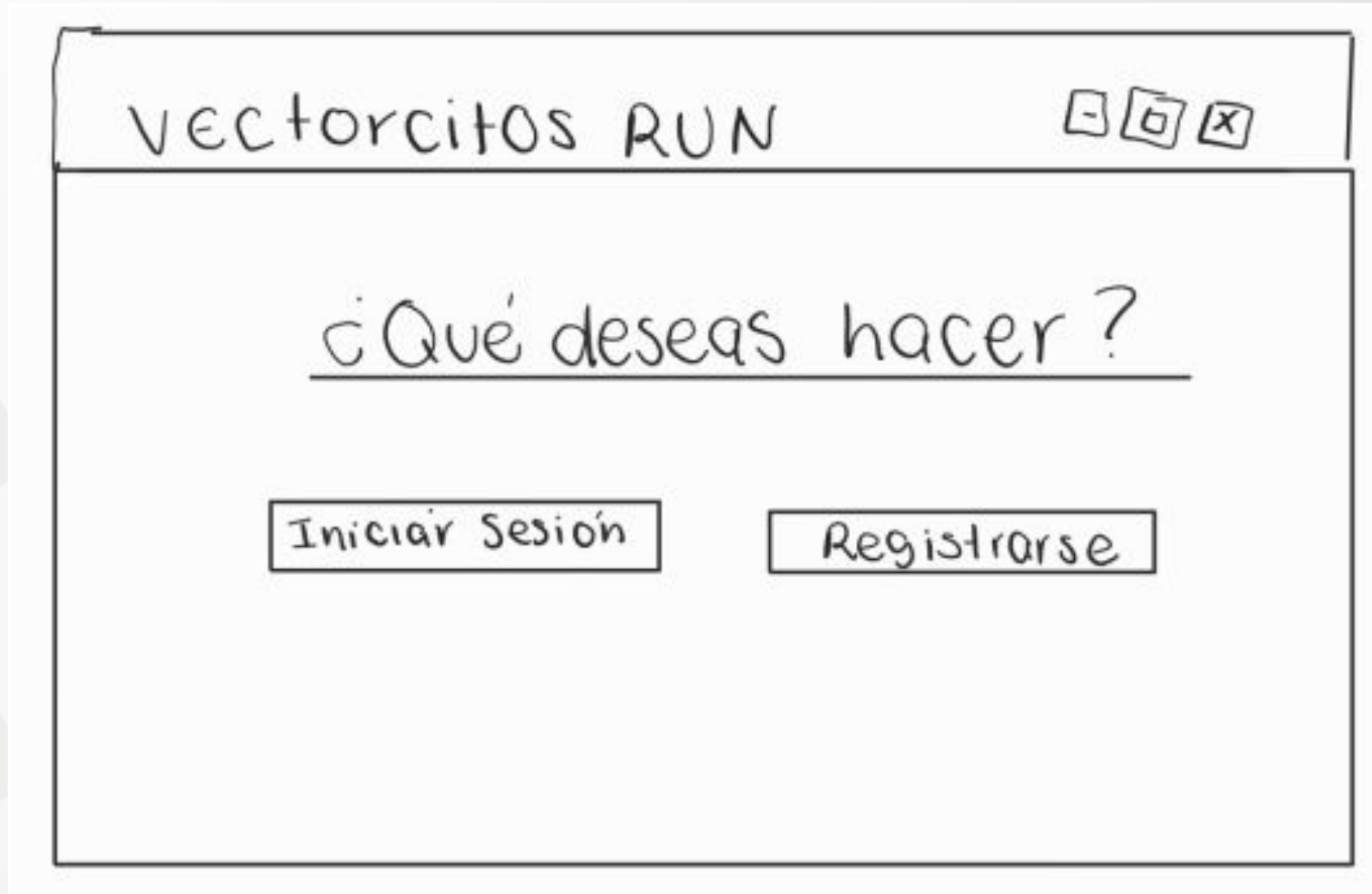
- ◆ Después de plantear varias ideas elegimos Vectorcitos RUN, ya que nos pareció una idea interesante y un juego ideal para los momentos de ocio entre clase y clase dentro del laboratorio.

→ PLANIFICACIÓN INICIAL

- ◆ Boceto de la interfaz.
- ◆ Estructuración de la Base de Datos.



— BOCETO DE INTERFAZ —



— BOCETO DE INTERFAZ —



vectorcitos RUN

iniciar sesión

Username

Password

Iniciar Sesión



— BOCETO DE INTERFAZ —



VECTORCITOS RUN

Registro de Usuario

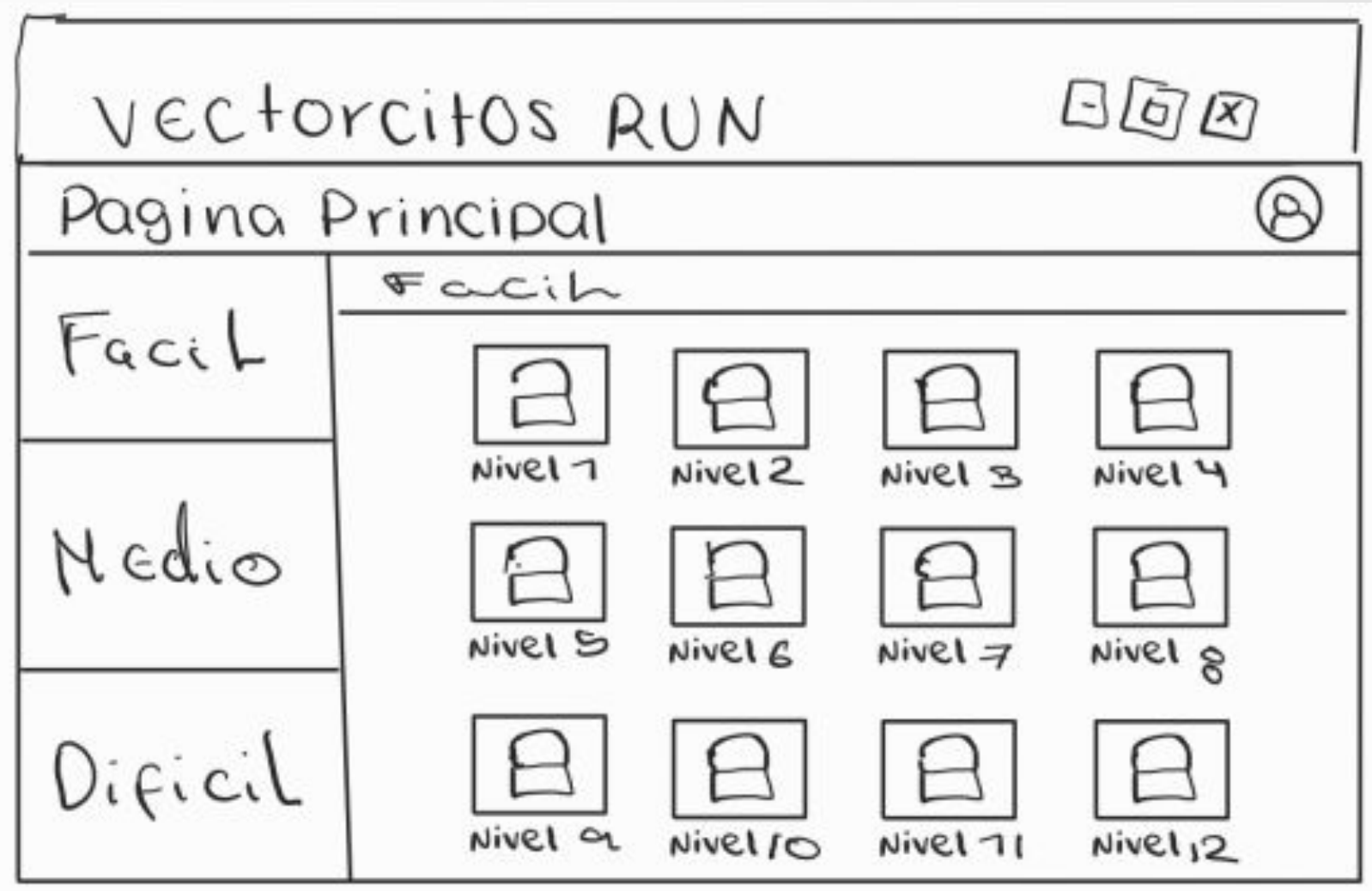
User name

Password

Registrarse



— BOCETO DE INTERFAZ —



|| (4 - 7) —



— BOCETO DE INTERFAZ —



A hand-drawn sketch of a game interface titled "Vectorcitos RUN". The interface is enclosed in a rectangular border. At the top, the title "Vectorcitos RUN" is written in a casual, handwritten font. To the right of the title are three small square icons: a minus sign, a maximize icon, and a close icon. Below the title bar, there is a section with two labels: "Facil" and "Nivel 1", separated by a vertical line. To the right of this section is a circular icon containing the number 8. The main area of the interface features a large rectangular text input field with the placeholder text "(Texto a escribir)" and three dots below it. To the right of the text field is a vertical scrollbar. Below the text field, there are three lines of text: "cantidad de palabras : X", "Tiempo : X", and "Calificación :". To the right of the "Calificación" text are three circles, the first two of which are filled in. At the bottom of the interface, there are two rectangular buttons: "Volver" on the left and "JUGAR" on the right.



— BOCETO DE INTERFAZ —



Vectorcitos RUN [-] [] [X]

Fácil | Nivel 1 | Ⓟ

Tiempo | 00 | 00 | 01

Las palabras a escribir


1

50 / X palabras



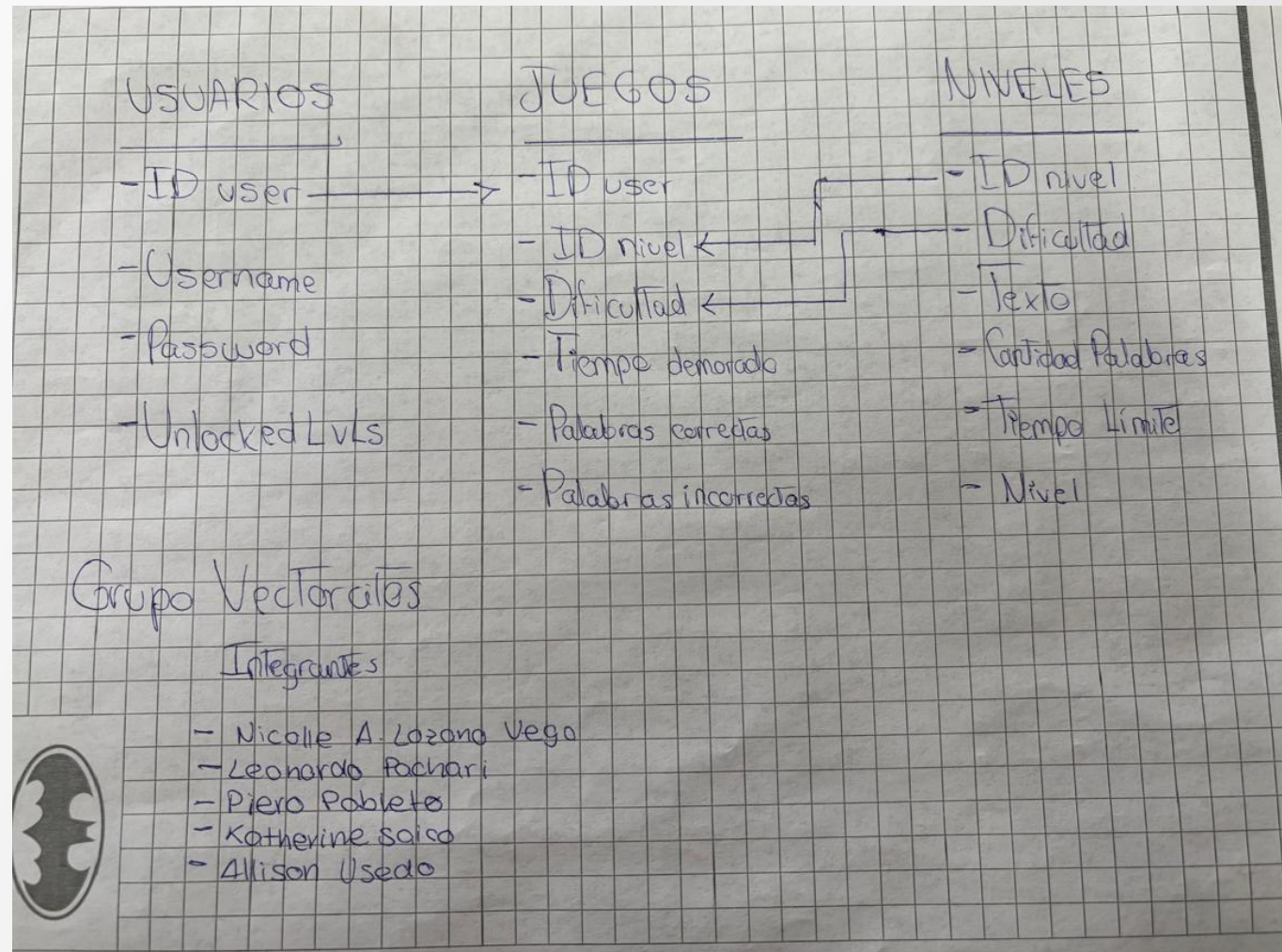
— BOCETO DE INTERFAZ —



| Vectorcitos RUN | |
|---|--|
| Perfil de Usuario | |
| <div></div> <div>USER: .</div> <div>Piezo</div> <div>PASSWORD:</div> <div>Piezo</div> <div>GUARDAR</div> | <div>Estadísticas</div> <div>Niveles completados</div> <div>#</div> <div>Mejor Tiempo</div> <div>#</div> |



— ESTRUCTURA BD —



— ESTRUCTURA BD —



| USER | | | |
|--------------|----------|----------|----------------|
| ID-User | username | password | unlockedLevels |
| string | string | string | int |
| U-2411141543 | Pierito | Plop12 | 1 |

| NIVEL | | | | |
|--------------|------------|-------|--------------------------|-------|
| ID-Nivel | difficulty | level | texto | nChar |
| string | string | int | string | int |
| N-2411134543 | Facil | 1 | Pepito clavo un clavito. | 24 |

| JUEGOS | | | | |
|--------------|--------------|-------|-------------|---------------|
| ID-User | ID-Nivel | time | correctChar | incorrectChar |
| string | string | float | int | int |
| U-2411141543 | N-2411134543 | 0:00 | 0 | 0 |





— SEGUNDA FASE: DESARROLLO

- 1ra ETAPA:
 - ◆ Creación de la lógica del juego en C++.
- 2da ETAPA:
 - ◆ Migración de la lógica del juego a JavaScript.
- 3ra ETAPA:
 - ◆ Desarrollo de la interfaz en HTML.
- 4ta ETAPA:
 - ◆ Integración con Base de Datos.

Repositorio GitHub del proyecto:

https://github.com/leonardouwz/vectorcitos_run

Indivisa Manent



— INTERFAZ —



— INTERFAZ —



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying '127.0.0.1:5500/pages/login.html'. The page has a dark blue background and a white login form in the center. The form is titled 'Iniciar Sesión' in green text. It contains two input fields: the first is labeled 'vectorcito' and contains the text 'vectorcito'; the second is labeled '...' and contains three dots. Below the input fields are two green buttons: 'Iniciar' and 'Volver'. In the bottom right corner of the page, there is a Windows watermark that says 'Activar Windows' and 'Ve a Configuración para activar Windows.'

|| (2 - 6) —

Indivisa Manent



— INTERFAZ —



PÁGINA PRINCIPAL

Fácil



Nivel 1



Nivel 2

Intermedio

Difícil

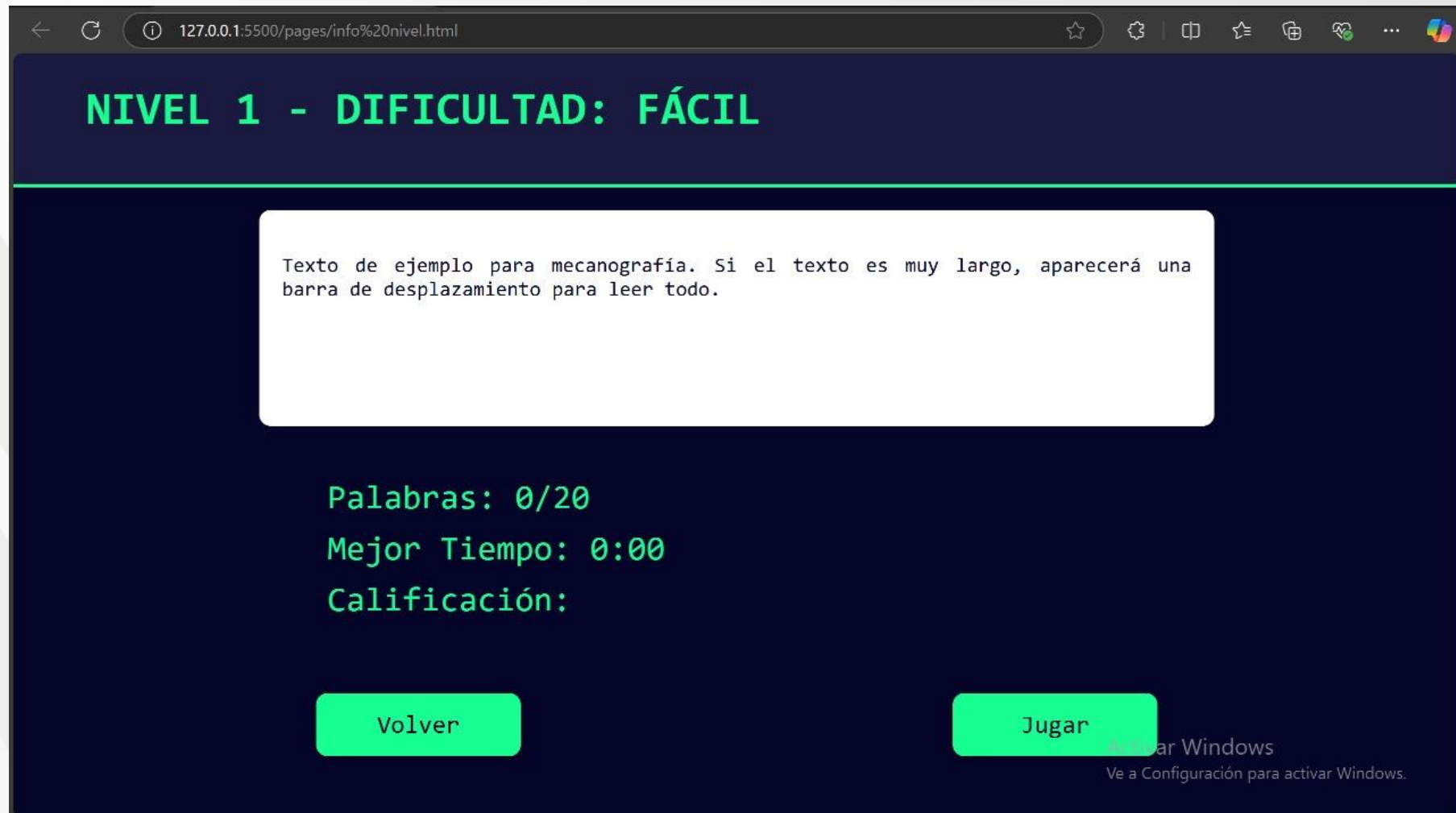
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

|| (3 - 6) —

Indivisa Manent



— INTERFAZ —



— INTERFAZ —



NIVEL 1 - DIFICULTAD: FÁCIL

Tiempo 00:00:000

Palabra ya escrita

Palabra en progreso

Palabra restante

Escribe aquí...

Escritas: 0

Total: 20

Activar Windows

Ve a Configuración para activar Windows.

|| (5 - 6) —

Indivisa Manent



— INTERFAZ —



Nivel 1 - Dificultad: Fácil

RESULTADOS

Total de Palabras: 0
Palabras Correctas: 0
Palabras Incorrectas: 0
Tiempo Total: 1:45
Puntaje Total:

Menú

Volver a Jugar

Siguiente Nivel

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

|| (6 - 6) —

Indivisa Manent





RESULTADOS ESPERADOS Y FUTURO

- El formato del juego, que incluye calificaciones por nivel, fomenta un ambiente competitivo entre amigos o grupos, incentivando a los usuarios a mejorar constantemente. Este enfoque gamificado podría aumentar la motivación para practicar mecanografía, haciéndolo más atractivo en comparación con métodos tradicionales.





CONCLUSIÓN

El desarrollo de Vectorcitos RUN nos permitió aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en el curso de Lenguajes de Programación III. Integrando diferentes tecnologías como C++, HTML, CSS, y JavaScript, lo que fortaleció nuestra capacidad técnica y de trabajo en equipo.

Indivisa Manent



PREGUNTAS

Espacio para la realización de preguntas por parte del público.



GRACIAS POR SU ATENCIÓN!



Indivisa Manent



