

Manual del juego Check you!

María José Salazar Ramírez

3 de junio de 2018

Índice

1. Objetivo	3
2. Requerimientos	3
3. Pautas del juego para estudiantes	3
3.1. ¿Cómo jugar?	3
4. Pautas del juego para administradores	5
4.1. ¿Cómo entrar al formulario?	6

1. Objetivo

El objetivo del juego es afianzar los conocimientos escolares en niños y jóvenes desde preescolar hasta onceavo grado. Como proyecto del curso de Introducción a la Programación, el objetivo es la implementación de un juego en el lenguaje Python en un servidor. En el caso del juego Check You! se implementó con los lenguajes *JavaScript*, *CSS* y *Flask* para el servidor, *Python* para la parte lógica y *archivos de texto plano* como bases de datos.

2. Requerimientos

Para correr el juego es necesario tener instalado *Python* y *Flask*.

3. Pautas del juego para estudiantes

Solo podran ingresar al juego aquellos usuarios que se encuentren en las bases de datos, en caso de querer agregar uno, solo lo puede hacer el o los administradores.

El jugador inicia con 5 vidas, por cada pregunta perdida, se le disminuye una vida. En caso de perder todas las vidas, el usuario quedará en el grado anterior al que se encuentra.

El jugador solo podrá contestar las preguntas según el grado en el que inicie, es decir, el registrado por el administrador. A medida que responda bien las preguntas y pase las materias que le correspondan, avanzará en grados escolares.

3.1. ¿Cómo jugar?

1. El jugador debe ejecutar el archivo de Python, *CheckYou.py*, una vez ejecutado, debes esperar unos segundos hasta que aparezca el link <http://127.0.0.1:5000/>. Luego de esto, se copia el link en su navegador favorito (Chrome,Firefox,Explorer).



Figura 1: Visualización del archivo.

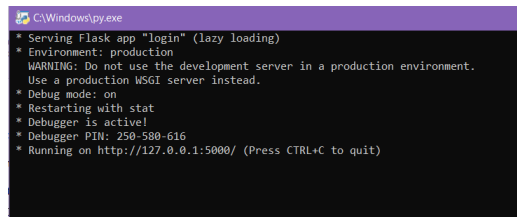


Figura 2: Visualización de la consola para copiar el link.

2. Después de ello, debe iniciar sesión desde la página, ingresa el nombre de usuario y contraseña y le da en el botón de *Log in*.
3. Una vez ingresado el nombre de usuario y contraseña correctos, se dirige a la página del menú de estudiantes. Allí el estudiante podrá elegir entre las materias que puede responder preguntas.
4. Cuando termine las preguntas que le corresponden por el grado (3) se le dará una puntuación. Tendrá un botón para regresar al menú de las materias.
5. Las preguntas son de respuesta única, y tendrá cuatro opciones para responder dichas preguntas.
6. El usuario ganará el juego si llega al grado once.
7. Pon a prueba tus conocimientos con *Check you!*

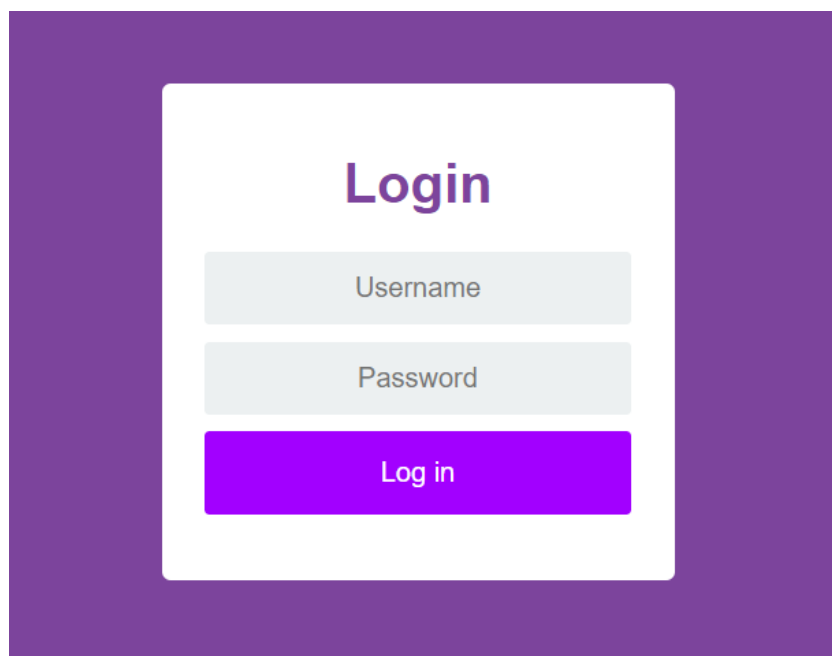


Figura 3: Visualización de la página principal del juego.



Figura 4: Visualización del menú de materias.

4. Pautas del juego para administradores

Los administradores cumplen el papel de regular y controlar el juego, las preguntas y los usuarios.

Solo los usuarios con rol de administrador pueden agregar usuarios, sean estudiantes u otros administradores.



Figura 5: Visualización de las preguntas.



Figura 6: Visualización de la página cuando se termina de responder las preguntas.

Las bases de datos del programa fueron manejadas con archivos de texto plano y cada que el administrador agregue a un usuario desde el servidor, aparecerán en estos archivos.

4.1. ¿Cómo entrar al formulario?

1. El administrador debe ingresar al archivo de inicio de sesión al igual que un estudiante.

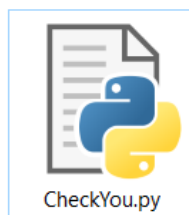
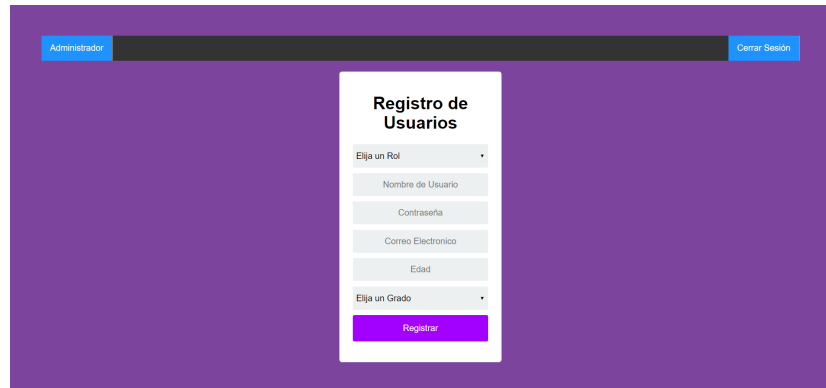


Figura 7: Visualización del archivo.

2. Una vez iniciada la sesión del usuario, se dirigirá a la página del formulario.



The image shows a web application interface for user registration. The background is a solid purple color. At the top, there is a dark grey navigation bar with two buttons: 'Administrador' on the left and 'Cerrar Sesión' on the right. In the center of the page, there is a white rectangular form titled 'Registro de Usuarios'. The form contains the following elements from top to bottom: a dropdown menu labeled 'Elija un Rol', four text input fields labeled 'Nombre de Usuario', 'Contraseña', 'Correo Electronico', and 'Edad', another dropdown menu labeled 'Elija un Grado', and a red button labeled 'Registrar'.

Figura 8: Visualización del formulario para agregar usuarios.

3. Se deben dirigir los datos del nuevo usuario. En caso de enviar el formulario y en las bases de datos encontrarse un usuario con el mismo nombre, no permitirá su registro.