

# Diagrama de eventos

Romano Fenzo Flores

1. Alumno: reunión con profesor | Aleatorio: 1 posible día asignado por profesor | alumno aumenta nivel para programar
2. Alumno: fiesta | Exponencial | pierden un 15% en el nivel de programación de esa semana además de 2 días de estudio.
3. Coordinar: subir notas | 14 a 19 días después de cada evaluación | Aleatorio: aplicar descuento, modifica confianza de alumnos y actualiza notas de cada alumno
4. Alumno: actividad | jueves (siempre) | ayudantes responden dudas y aumentan "S" de alumnos, ejecuta render\_evaluacion, aumentando los progresos y genera nota esperada
5. Alumno: control | jueves (no siempre) | aumentan los progresos y genera nota esperada
6. Alumno: examen | 5 días después de tener todas las notas | aumentan los progresos y genera nota esperada
7. Alumno: entrega tarea | cada 2 viernes (14 días) | aumentan progresos y genera nota esperada
8. Ayudantes: entregar notas al coordinador | 2 semanas después de cada evaluación | se habilita al coordinador para subir las notas
9. Alumno: cátedra | jueves (siempre) | 50% de los alumnos recibe bonus para "S"
10. Ayudantes Docencia: Reunión actividad | jueves (siempre) | establecen progreso mínimo para tener un 7.0
11. Ayudantes Tareas: Reunión Tarea | sábados (siempre) | establecen progreso mínimo para tener un 7.0
12. Alumno y ayudante: ayudantía | martes (siempre) | se elijen 2 ayudantes, si alguno de estos sabe sobre la materia actual, se entregan bonus de "S" a los alumnos.
13. Bota de ramo | día entrega nota 4ta Act. | Alumno ya no participa en la simulación

14. Alumno y ayudante: partido de fútbol | Exponencial | 80% de los  
alumnos ese día no dedicaran tiempo al ramo, y los ayudantes harán que la siguiente tarea  
necesite de un progreso 20% más alto.
15. Corte de agua | Exponencial (máximo 1 por semana) | La cantidad de alumnos que  
recibirán los profesores en sus oficinas para ayudar esa semana bajara a 6