

# QUIZ MAKER

## PROGRAMACION DE COMPUTADORES

**Profesora:**

Stephanie Torres Jimenez - [sttorresji@unal.edu.co](mailto:sttorresji@unal.edu.co)

Universidad Nacional de Colombia - Facultad de Ingeniería  
2020-2

# Integrantes

Samuel David Castañeda Mora  
Ingeniería de sistemas y  
computación



# INTRODUCCIÓN

En estos últimos tiempos donde la tecnología ha desarrollado herramientas para todo tipo de propósitos, se hace necesario de una aplicación que permita crear y realizar diferentes tipos de evaluaciones con una dinámica diferente a lo convencional, sobre todo útil en tiempos de virtualidad.

# CAMPO DE ACCIÓN

Sistema evaluativo orientado a niveles básicos, medios y altos de educación, sistema de generación y simplificación de un proceso.

# CAMPO DE ACCIÓN

Sistema evaluativo orientado a niveles básicos, medios y altos de educación, sistema de generación y simplificación de un proceso.

# DEFINICIÓN GENERAL DEL PROYECTO

El programa se encargará de recopilar distintos tipos de preguntas con sus respectivas respuestas, correctas e incorrectas y con esa información crear una variedad de evaluaciones diferentes con las que el usuario va a interactuar.

El programa debe permitirle al usuario crear, reemplazar y/o eliminar preguntas de una manera rápida, eficaz y sencilla

# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Facilitar el sistema evaluativo mediante un programa de fácil implementación y alta productividad, que permita la generación de quices a la voluntad y creatividad de la persona que lo requiera.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ayudar a la implementación de formas evaluativas dentro del campo de acción definido.
- Implementar herramientas para la retroalimentación, en caso de que las respuestas del usuario sean erróneas.
- Aprender a generar de manera correcta un código complejo para la creación del programa que se desea.
- Hacer la obtención de conocimiento más dinámica y simplificada.



## RESULTADOS ESPERADOS

Con la implementación de este programa se busca beneficiar a las comunidades que hacen parte de un sistema educativo, ya que haría más dinámica y sencilla la forma de aprendizaje; y a su vez la manera de evaluar dicho proceso de obtención de conocimiento se simplifica.

## Web scraper

Actualmente, se me fue imposible extraer datos relevantes para el proyecto, los únicos datos que podía obtener era la pregunta y las posibles respuestas, mas no la respuesta correcta, esto debido a que esos datos aparecían solamente después de ejecutar un código en javascript que las paginas utilizaban, cosa que no fui capaz de obtener.

# Resultado esperado vs Resultado obtenido

Esperaba obtener un programa con mas funcionalidades, mas estético y mas organizado y sobre todo, que pudiera realizar evaluaciones con preguntas y respuestas obtenidas de la Web

Lo que obtuve tiene varias funciones que pude añadir, aunque le faltaron unas cuantas más, es un poco feo estéticamente y el orden del código puede estar mas organizado

# Trabajo a futuro

Principalmente incorporar la opción para obtener datos de la web, aparte de eso quisiera poner imágenes y otro tipo de preguntas (Preguntas abiertas), además de mejorarlo estéticamente y añadirle más funciones.

# Conclusiones

Al realizar el proyecto aprendí de la interfaz gráfica Tkinter, aunque todavía hay bastantes cosas que se me dificultan como por ejemplo definir la ubicación de los Widgets, además, aprendí a optimizar el código haciendo uso de Tuplas y diccionarios, no solamente listas