

PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORES
GENERADOR DE QUIZ

Presentado por:

Samuel David Castañeda Mora - sacastaneda@unal.edu.co

Profesora:

Stephanie Torres Jiménez - sttorresji@unal.edu.co

02/10/20



Universidad Nacional de Colombia Facultad de ingeniería
2020-II

Tabla de contenido

INTRODUCCION	3
CAMPO DE ACCION	3
DEFINICION GENERAL DEL PROYECTO.....	3
OBJETIVOS	3
Objetivos generales	3
Objetivos específicos	4
RESULTADOS ESPERADOS.....	4
DATOS EXTRAIDOS DE LA WEB.....	5
RESULTADO OBTENIDO TOTAL.....	5
TRABAJO A FUTURO.....	7
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	7
CONCLUSIONES.....	7

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.

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 le debe dar al usuario el puntaje total y una retroalimentación en las preguntas con respuestas erróneas.

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.

DATOS EXTRAIDOS DE LA WEB

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.

DEMOSTRACION DEL PROYECTO

Descripción:

El proyecto cuenta con las funciones de iniciar sesión y de registro, pero, principalmente, el usuario puede responder dos tipos de quiz, un mini quiz de 5 preguntas y un quiz normal de 10, al finalizar el quiz el usuario obtendrá una calificación basada en la cantidad de respuestas respondidas correctamente, además, el usuario podrá ver que respuestas tuvo y mal y cuales eran las respuestas correctas. El usuario también puede crear sus propias preguntas, además puede reemplazar y eliminar preguntas sin ningún problema, también puede ver las estadísticas de los quizzes en donde podrá visualizar cuantas preguntas ha realizado, la cantidad de aciertos, cantidad de fallos y el promedio de aciertos

También hay una opción que solo tiene el usuario administrador que le permite ver y modificar ciertos datos de los otros usuarios, tiene la posibilidad de eliminar usuarios, ver claves, ver, estadísticas y reiniciar las estadísticas

[Volver](#)

Introduzca el nombre de usuario y contraseña

Nombre de usuario

Contraseña

[Acceder](#)[Registrarse](#)[Volver](#)

Pregunta 2 / 10

Pregunta #2 Cual de estos es el mayor multiplo de 12?

- A) 28
- B) 52
- C) 244
- D) 36

Acerto 2 Preguntas

- | | |
|--|---|
| ✓ La respuesta de la pregunta # 1 es A Su respuesta fue: A | ✗ La respuesta de la pregunta # 6 es A Su respuesta fue: D |
| ✗ La respuesta de la pregunta # 2 es C Su respuesta fue: B | ✗ La respuesta de la pregunta # 7 es D Su respuesta fue: C |
| ✗ La respuesta de la pregunta # 3 es D Su respuesta fue: B | ✗ La respuesta de la pregunta # 8 es D Su respuesta fue: B |
| ✗ La respuesta de la pregunta # 4 es A Su respuesta fue: B | ✓ La respuesta de la pregunta # 9 es C Su respuesta fue: C |
| ✗ La respuesta de la pregunta # 5 es A Su respuesta fue: C | ✗ La respuesta de la pregunta # 10 es C Su respuesta fue: B |

Su calificacion es 20/100

[Pregunta Anterior](#)[Hacer otro quiz](#)[Siguiente Pregunta](#)

Pregunta # 11

Ingrese la pregunta :

Cuanto es 3×9

Ingrese la respuesta para A : 14

Ingrese la respuesta para B : 25

Ingrese la respuesta para C : 27

Ingrese la respuesta para D : 9

Ingrese la respuesta correcta (A, B, C o D) : C Valor Valido

Pregunta #11 Cuanto es 3×9

- A) 14
- B) 25
- C) 27
- D) 9

Crear otra pregunta

Volver al menu

Volver al menu

Pregunta #7 Cuanto es $89+51$

- A) 125
- B) 139
- C) 151
- D) 140

D

Pregunta #8 La raíz cuadrada de 625 es

- A) 15
- B) 20
- C) 25
- D) 10

C

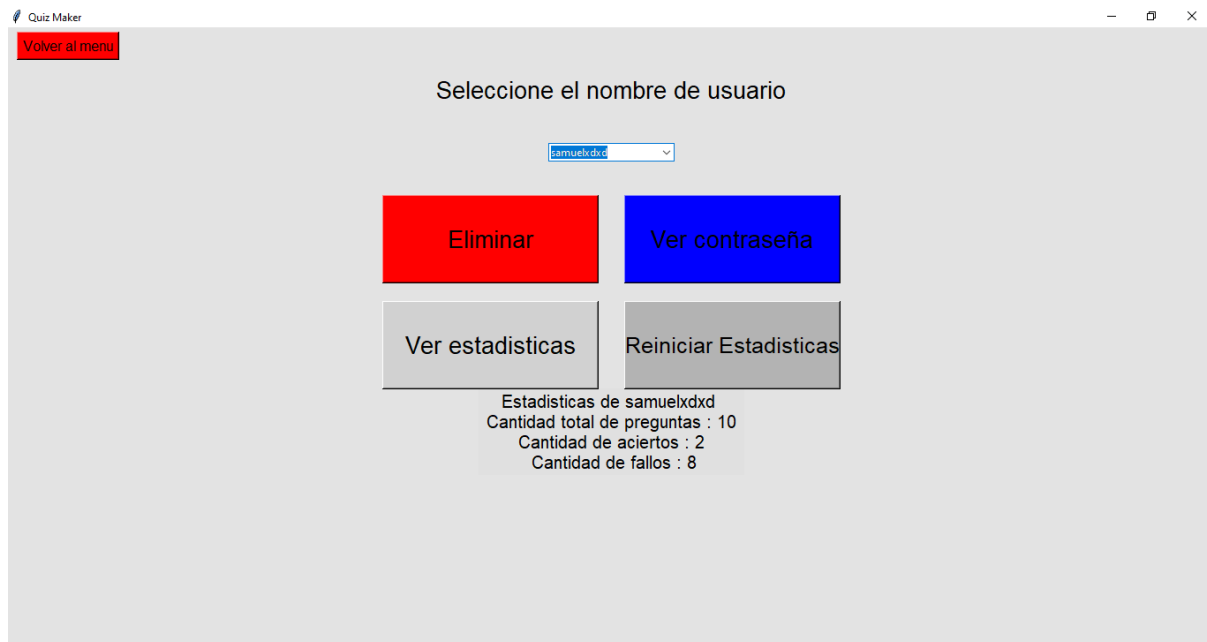
Pregunta #9 Cuanto es $125/5$

- A) 5
- B) 6
- C) 4
- D) 9

A

Atras

Siguiente



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.

También quisiera optimizar el almacenamiento de los datos dejando estos en un solo documento, no en varios

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

*

CONCLUSIONES

Con la realización del proyecto pude aprender a manejar los datos en los archivos, también aprendí el uso de las excepciones y como optimizar el código con los diccionarios y tuplas