

PROGRAMACIÓN III

I PROYECTO: JUEGOS EDUCATIVOS

INDICACIONES GENERALES

- El proyecto debe realizarse en parejas o individual
- Se debe realizar una defensa corta del proyecto el día de la entrega. De no realizar la defensa del proyecto el mismo no será calificado, por lo cual se dará al estudiante una nota de un 1.
- Cualquier intento de fraude queda anulado el proyecto y obtendrá una nota de 1.
- El nombre del proyecto debe contener el nombre del estudiante y el nombre del proyecto:
- NombreApellidoJuegosEducativos
- Se debe controlar cualquier tipo de error en la aplicación.
- Se debe respetar el estándar de programación y documentación de C#.
- Fecha de entrega: Antes del 21/04/2016.

DISTRIBUCIÓN DE LOS PROYECTOS

Nombre	Proyecto
Carlos	Carrera de Rectángulos
Emanuel - Marco	Dobles Navideños
Christopher	Carrera de Rectángulos
Joser - Sebastián	Fichas Lúdicas
Deiner	Dobles Navideños
Alejandro - Alejandro	Por la chimenea

Me base en las parejas de la entrega anterior, pero si alguno lo hace solo simplemente me avisan, igualmente hacen los dos el mismo proyecto asignado, solo que de manera individual. Si van a cambiar de pareja si ocupó que me avisen para reasignar los proyectos.

Dobles Navideños

Modo de Juego: Por turnos, los jugadores lanzan un dado y calculan (mentalmente) el doble de ese número. Luego lo buscan en el panel y si lo encuentran cubren ese número con una ficha. La primera persona que consigue colocar cinco fichas en una línea o columna, gana el juego, sin embargo si el siguiente jugador logra crear su línea de 5 en el próximo turno, el ganador es el jugador que lo hizo en menos tiempo, el tiempo por turno es desde que lanza el dado hasta que coloca la ficha, el tiempo total es la suma del tiempo de cada turno.

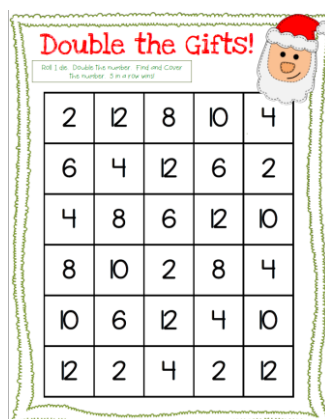
Cantidad de Jugadores: 2

Materiales:

- 2 dados
- Fichas de dos colores (transparentes)
- Tablero.

Consideraciones:

- El tablero no siempre es igual (cambia la posición de los números).
- Cada número aparece 5 veces (Dimensión del Tablero 5x6).
- Solo una ficha por cuadro.
- Puede que no haya un ganador.
- Las fichas se colocan sobre el tablero haciendo clic sobre esta y arrastrándola a la casilla que quiero marcar (Drag and Drop), siempre que el resultado sea correcto. Solo tendrá 2 oportunidades de poner la ficha correctamente, en caso contrario continúa el otro jugador.
- El primer jugador es al azar.
- Los jugadores deben estar registrados.
 - o Datos personales
 - o Correo
 - o Foto
- Se debe poder consultar la cantidad de victorias de un jugador y el tiempo promedio que ha tardado en conseguir dichas victorias.
- Graficar el Top 5 de mejores tiempos promedios y poder compartirla por correo electrónico.



Carrera de Rectángulos

Modo de Juego: El objetivo del juego es dados dos números, dibujar un rectángulo con esos datos. De esta manera, los niños y niñas pueden visualizar como dada una cuadrícula, el producto de dos números se puede representar como el área de un rectángulo. Los estudiantes tiran los dos dados por turnos. Los números que aparezcan en las caras superiores de los dados serán los factores que tienen que ser multiplicados. Por ejemplo, si un jugador al lanzar los dados obtiene 3 y 5, tendrá que dibujar un rectángulo de dimensiones 3 x 5 (ó 5 x 3). Si no hubiera sitio en el papel para dibujar el rectángulo no dibuja nada y pasa el turno al siguiente jugador. Una vez el tablero está completo cada jugador cuenta el número de productos que ha realizado. El ganador es el jugador con más rectángulos dibujados.

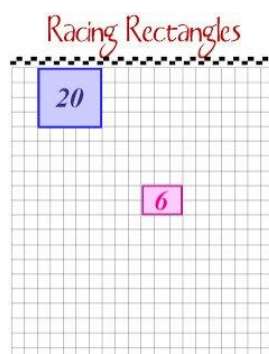
Cantidad de Jugadores: 2

Materiales:

- 2 dados
- 2 marcadores de diferente color
- 1 Cuadrícula

Consideraciones:

- Los jugadores marcan gráficamente el rectángulo que desean fijar sobre el tablero haciendo clic sobre el primero de los cuadros y arrastrádonoslo hasta el último (Drag and Drop) y automáticamente se rellena y se muestra el valor o resultado dentro del cuadro (el jugador debe digitar el resultado correctamente o este rectángulo no se contará como válido, se puede solicitar el este valor antes de que empiece a dibujar), siempre que el resultado sea correcto. Solo tendrá 2 oportunidades de poner la ficha correctamente, en caso contrario continúa el otro jugador.
- El primer jugador es al azar.
- Los jugadores deben estar registrados.
 - o Datos personales
 - o Correo
 - o Foto
- Se debe poder consultar la cantidad de victorias de un jugador.
- Graficar el Top 5 de mejores tiempos promedios y poder compartirla por correo electrónico.



Fichas Lúdicas

Descripción de la Actividad: Con esta actividad trabajamos las estimaciones, para ello hay que recalcar al alumnado que deben, previa a la multiplicación, realizar una aproximación del número al millar, centena o decena más próximo. Esta esta ficha se puede realizar cuando los alumnos están iniciando la multiplicación, pero aún no han llegado al nivel de realizar “cálculo mental con multiplicaciones”. La razón es que es muy posible que en lugar de estimar calculen directamente el resultado. Ahora bien para fines de la aplicación si va a funcionar con resultados concretos, la operación tendrá un resultado específico en la ficha de resultados y dichas operaciones no necesariamente son multiplicaciones.

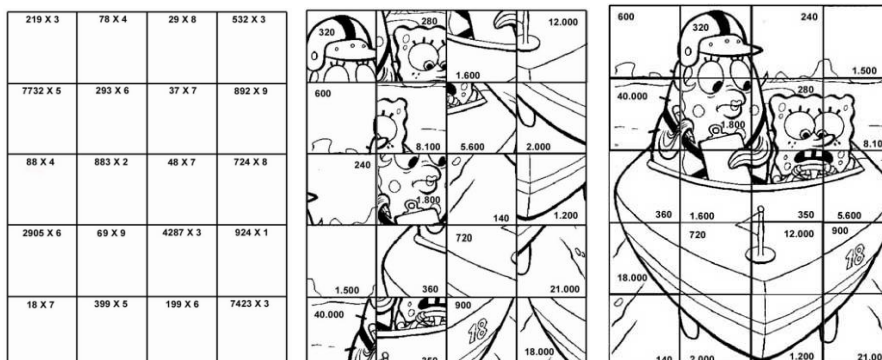
Cantidad de Jugadores: 1

Materiales:

- 1 Ficha de Operaciones
- 1 Ficha de Resultados
- 1 Imagen

Consideraciones:

- Los estudiantes resuelven la operación (digitan un resultado), y de ser correcto pueden proceder a arrastrar la imagen (Drag and Drop) con el resultado correcto al cuadrante de la operación.
- Debe existir un mantenimiento de fichas lúdicas.
 - Insertar, Modificar y Eliminar.
 - Los datos a solicitar son los siguientes:
 - Indicaciones, Imagen, Dimensión (ejemplo 4x5), Operaciones y Resultados dependen directamente de la dimensión.
- El estudiante al finalizar de armar la imagen puede solicitar enviar la misma a una dirección de correo electrónico.



Por la chimenea

Modo de Juego: Vamos a ayudar a Papá Noel a llegar hasta el árbol. Para ello cada persona lanza un dado, calcula el doble del número que ha salido y mueve su pieza (que al principio de la partida estaba en el 1) tantas casillas como resultado obtiene. ¡Cuidado con las bolas navideñas! Si caes en una de ellas, pierdes el turno. Gana el primero que llega al árbol

Cantidad de Jugadores: 2

Materiales:

- 2 dados
- Fichas de dos colores (transparentes)
- Tablero.

Consideraciones:

- De caer en una casilla con una bola navideña, perderá dos turnos, sin embargo si responde el doble correctamente, se reducirá la penalización a 1 turno.
- Las fichas se colocan sobre el tablero haciendo clic sobre esta y arrastrándola a la casilla que quiero marcar (Drag and Drop), siempre que el resultado sea correcto. Solo tendrá 2 oportunidades de poner la ficha correctamente, en caso contrario continúa el otro jugador.
- El primer jugador es al azar.
- Los jugadores deben estar registrados.
 - o Datos personales
 - o Correo
 - o Foto
- Se debe poder consultar la cantidad de victorias de un jugador y el tiempo promedio que ha tardado en conseguir dichas victorias.
- Graficar el Top 5 de mejores tiempos promedios y poder compartirla por correo electrónico.

