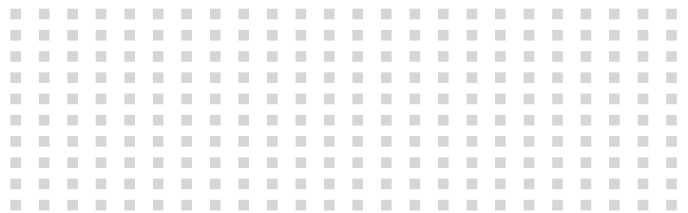




# TIC-InnovaEdu

Proyecto Integrador  
Sistemas Distribuidos  
Aplicación Interactiva  
Versión 2.0



Aplicación TIC-InnovaEdu	21 Junio 2024
Documento de Requerimientos Cliente	Versión 2.0

## HISTORIAL DE REVISIONES

Fecha	Versión	Descripción	Autor
21 Junio 2024	2.0	Primera descripción de Requerimientos de Clientes	Andrés Yáñez Jonathan Villamar Carlos Rojas Kenneth Torres

Aplicación TIC-InnovaEdu	21 Junio 2024
Documento de Requerimientos Cliente	Versión 2.0

Responsable: **Andrés Yáñez**

**ID:** RBG-01 **Prioridad:** BAJA

**Descripción:**

Interfaz gráfica de inicio para empezar el juego ya sea como maestro o estudiante:

- Mensaje de bienvenida
- Opción para estudiantes
- Opción para maestros

**Fuentes:**

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

**Dependencias:**

El programa debe de encontrarse en ejecución.

Responsable: **Andrés Yáñez**

**ID:** RBG-02 **Prioridad:** MEDIO

**Descripción:**

Ventana de acceso para maestro:

- Se presiona el botón “registrarse” donde se creará el nombre y apellido del docente, un usuario, una contraseña y un código único (por docente) de la clase (toda la información va hacia una base de datos)
- Se ingresa con el usuario y contraseña ya creado
- Hay un botón que permite volver a la pantalla inicial

El usuario es el correo electrónico ingresado al registrarse.

**Fuentes:**

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

**Dependencias:**

El programa debe de encontrarse en ejecución.

Aplicación TIC-InnovaEdu	21 Junio 2024
Documento de Requerimientos Cliente	Versión 2.0

**Responsable: Andrés Yáñez**

**ID:** RBG-03 **Prioridad:** ALTA

**Descripción:**

Ventana de administración de estudiantes, calificaciones y palabras:

- Se encuentra el listado de estudiantes y sus calificaciones respectivas
- Tiene un botón para exportar las calificaciones en un archivo de Excel
- Botón que dirige hacia una ventana con un listado de todas las palabras que permite su búsqueda, adición de palabras por tipo (agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas) y eliminación
- Botón de regresa a la pantalla de inicio

**Fuentes:**

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

**Dependencias:**

El maestro debe de haber iniciado sesión

**Responsable: Jonathan Villamar**

**ID:** RGB-04 **Prioridad:** MEDIA

**Descripción:**

Ventana de ingreso para estudiantes:

- El estudiante debe ingresar su nombre y el código de la clase
- Hay un botón para ingresar al juego y otro botón para regresar al inicio

**Fuente:**

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

**Dependencias:**

Se necesita el código asignado al maestro de la clase

**Responsable: Carlos Rojas**

**ID:** RGB-05 **Prioridad:** ALTA

**Descripción:**

Ventana de niveles de juego:

- Existen 4 niveles de juego desde el 1 hasta el 4 (los tipos de acentuación)
- Se empieza con el nivel 1 y se va desbloqueando los demás niveles a medida que se van completando los mismos
- Hay un botón de ayuda donde el estudiante puede ingresar una palabra y consultar el tipo de acentuación
- Hay un botón para jugar con los demás estudiantes de forma online

**Fuente:**

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

**Dependencias:**

Todos los estudiantes deben tener el programa en ejecución

Aplicación TIC-InnovaEdu	21 Junio 2024
Documento de Requerimientos Cliente	Versión 2.0

**Responsable: Kenneth Torres**

**ID:** RGB-06 **Prioridad:** ALTA

**Descripción:**

Ventana de juego online entre estudiantes:

- Con el botón de inicio de multijugador que se encuentra en la ventana de niveles del juego, se inicia el quiz
- Se mostrarán preguntas con 4 opciones donde habrá una respuesta correcta
- Se toman en cuenta todas las palabras existentes en la base de datos para las preguntas
- Luego de responder las preguntas, aparecerá la calificación final

**Fuente:**

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

**Dependencias:**

El programa debe de encontrarse en ejecución.

**Responsable: Carlos Rojas**

**ID:** RGB-07 **Prioridad:** MEDIO

**Descripción:**

Ventana para cada nivel:

- Información sobre cada tipo de palabra dependiendo de cada nivel
- El nivel 1 es sobre las palabras agudas
- El nivel 2 es sobre las palabras graves
- El nivel 3 es sobre las palabras esdrújulas
- El nivel 4 es sobre las palabras sobresdrújulas
- Cada nivel tiene un botón de regreso a la ventana de niveles

**Fuente:**

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

**Dependencias:**

Los niveles se desbloquean después de su lectura, por ejemplo, para entrar al nivel 2 se debe de leer el primer nivel.

Aplicación TIC-InnovaEdu	21 Junio 2024
Documento de Requerimientos Cliente	Versión 2.0

### Responsable: Carlos Rojas

**ID:** RGB-08 **Prioridad:** ALTA

#### Descripción:

Base de datos:

- Se trabajará con la base de datos MySQL
- Toda información ingresada (respuestas correctas e incorrectas de los estudiantes, nombres de los estudiantes y maestros, calificaciones, código de la clase, preguntas y opciones) estará registrada en la base de datos

#### Fuente:

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

#### Dependencias:

Debe de haber un código de clase generado y estudiantes ejecutando la aplicación y jugando

### Responsables: Kenneth Torres – Jonathan Villamar

**ID:** RGB-09 **Prioridad:** MEDIO

#### Descripción:

Ventana para la carga de preguntas y opciones del juego:

- En la ventana del servidor, habrá un botón el cual nos dirigirá a una ventana en la cual se podrán colocar las opciones, preguntas y respuesta correcta de la misma.
- Luego habrá un botón que guardará la información y cuando los estudiantes empiecen el quiz, les reflejará las preguntas y opciones

#### Fuente:

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

#### Dependencias:

El programa debe de estar en ejecución

Aplicación TIC-InnovaEdu	21 Junio 2024
Documento de Requerimientos Cliente	Versión 2.0

### **Responsables: Todos los integrantes**

**ID:** RGB-10 **Prioridad:** BAJA

#### **Descripción:**

Proceso y planificación del proyecto:

- La primera semana todos los integrantes del grupo nos encargamos de organizar y planificar a detalle cada interfaz que el juego va a tener
- Luego nos designamos actividades para el proceso del proyecto
- La segunda semana Andrés Yáñez se encargó de realizar las interfaces iniciales donde se selecciona el tipo de usuario (estudiante, maestro) y la ventana de acceso de maestros.
- En la tercera semana se realizó la ventana de administración de estudiantes, calificaciones y palabras, la cual se encargó Andrés Yáñez con soporte de Jonathan Villamar, y en esa misma semana Jonathan Villamar se encargó de realizar la ventana de ingreso para estudiantes.
- En la cuarta semana tanto Carlos Rojas como Kenneth Torres comenzaron a realizar la ventana de niveles de juego y la ventana de juego online entre estudiantes
- En la quinta y sexta semana Carlos Rojas se encargó de realizar la ventana para cada nivel y empezó a realizar la base de datos
- Y en la séptima semana Kenneth Torres y Jonathan Villamar se encargaron de realizar la ventana para la carga de preguntas y opciones del juego

#### **Fuente:**

Andrés Yáñez-Coordinador de grupo

#### **Dependencias:**

Aplicación TIC-InnovaEdu	21 Junio 2024
Documento de Requerimientos Cliente	Versión 2.0

## Co-Evaluación y Auto-Evaluación

Integrantes	Andrés Yáñez	Jonathan Villamar	Carlos Rojas	Kenneth Torres	TOTAL
Andrés Yáñez	<b>100</b>	100	100	100	400
Jonathan Villamar	100	<b>100</b>	100	100	400
Carlos Rojas	100	100	<b>100</b>	100	400
Kenneth Torres	100	100	100	<b>100</b>	400

### Algunas aclaraciones:

1. Las notas en negrillas es la **Auto-Evaluación**.
2. Las demás notas es la **Co-Evaluación**, esta siempre se realiza de manera horizontal, para que luego puedan sacar el promedio.
3. Ésta **Co-Evaluación Auto-Evaluación** siempre deben ir al final de cada documento que se les envíe a realizar.