

Introducción

El sistema se realizó para un Centro Educativo, dedicado específicamente a la formación de los alumnos de Primaria.

Nos proponemos automatizar los contenidos de la materia Ciencias Sociales de Primaria, en un sistema Interactivo, con los principales conceptos, definiciones e imágenes ilustrativas y estructuradas por temas.

Esto con el propósito de incentivar el estudio de estos contenidos de forma más atractiva para los niños y que facilite metodológicamente la enseñanza de los profesores.

Antecedentes

Este sistema es el primero que se implementará para la automatización de esta área dentro del Centro.

No tenemos conocimientos de Antecedentes aplicables a este sistema a excepción de algunas enciclopedias con contenidos amplios.

Objetivos

Generales:

Automatizar los contenidos de la Materia Ciencias Sociales para alumnos de Primaria.

Específicos:

- 1- Crear un Sistema que sea Fácil de manejar para los usuarios.
- 2- Mejorar la información acerca de los contenidos de la Materia que se imparten en el Centro.
- 3- Presentar la información en forma dinámica.

Marco Teórico

¿ Qué es Visual Basic 6.0 ?.

Visual Basic es una excelente herramienta de programación que permite crear aplicaciones propias (programas) para Windows 95/98 o Windows NT. Con ella se puede crear desde una simple calculadora hasta una hoja de cálculo de la talla de Excel (en sus primeras versiones...), pasando por un procesador de textos o cualquier otra aplicación que se le ocurra al programador. Sus aplicaciones en Ingeniería son casi ilimitadas: representación de movimientos mecánicos o de funciones matemáticas, gráficas termodinámicas, simulación de circuitos, etc.

Este programa permite crear ventanas, botones, menús y cualquier otro elemento de Windows de una forma fácil e intuitiva. El lenguaje de Programación que se utilizará será el Basic.

La barra de menú y las barras de Herramientas.

La barra de menús de Visual Basic resulta similar a la de cualquier otra aplicación de Windows. Bajo dicha barra aparecen las barras de herramientas, con una serie de botones que permiten acceder fácilmente a las opciones más importantes de los menús. En Visual Basic existen cuatro barras de Herramientas: Debug, Edit, Form Editor y Estándar.

Modo de Diseño y modo de Ejecución.

La aplicación de Visual Basic de Microsoft puede trabajar de dos modos distintos: en modo de Diseño y en modo de Ejecución. En modo de Diseño el usuario construye interactivamente la aplicación, colocando controles en el Formulario, definiendo sus propiedades, y desarrollando funciones para gestionar los eventos.

La aplicación se prueba en modo de ejecución. En este caso el usuario actúa sobre el programa (introduce eventos) y prueba cómo responde el programa. Hay algunas propiedades de los controles que deben establecerse en modo diseño, pero muchas otras pueden cambiarse en tiempo de ejecución desde el programa escrito en Visual Basic, en forma en que más adelante se verá. También hay propiedades que sólo pueden establecerse en modo de ejecución y que nos son visibles en modo de diseño.

Unidades de Ciencias Sociales:

- I Posición geográfica de Nicaragua en Centroamérica.
- II Primeros pobladores de Nicaragua.
- III Presencia Europea en Nicaragua.
- IV Nicaragua independiente.
- V Del Paleolítico al Feudalismo.
- VI Formas de representación de la tierra.
- VII La Tierra en el Sistema Solar.
- VIII Los Grandes hechos de la Sociedad Moderna.

Hipótesis

La realización de automatización de los Contenidos de la Materia de Ciencias Sociales, agiliza la información requerida por el personal del Centro y ayuda a llevar un mejor control de estos contenidos y crear más expectativas en los Estudiantes.

Diseño Metodológico

Para crear nuestro sistema utilizamos la metodología de desarrollo de Sistema en Cascada. Utilizamos el Lenguaje de Programación de Visual Basic 6.0 en combinación con Access por que facilitan las herramientas necesarias para el buen desarrollo de nuestro Sistema.

También utilizamos el Microsoft Photo Editor como una herramienta para el manejo de imágenes lo mismo que Microsoft Word para el Manejo de Texto.

Además utilizamos un Scanner para digitalizar las imágenes dentro del Software.

El equipo en que desarrollo el Sistema.

Procesador:

Pentium – MMX – 233 Mhz.

Capacidad de disco duro: 2.41 GB Libre:1.34 GB.

Espacio Utilizado: 1.06 GB.

31.0 MB de Memoria RAM.

CD ROM, Multimedia.

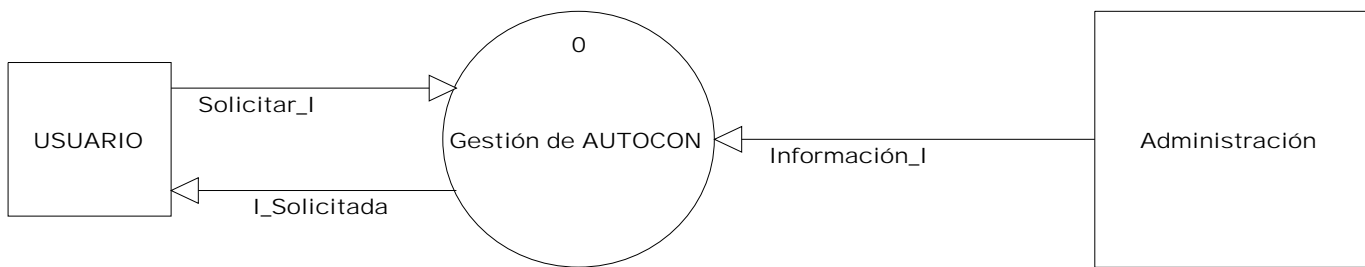
Canon Bubble Jet BJC-800 Impresora.

Windows 98.

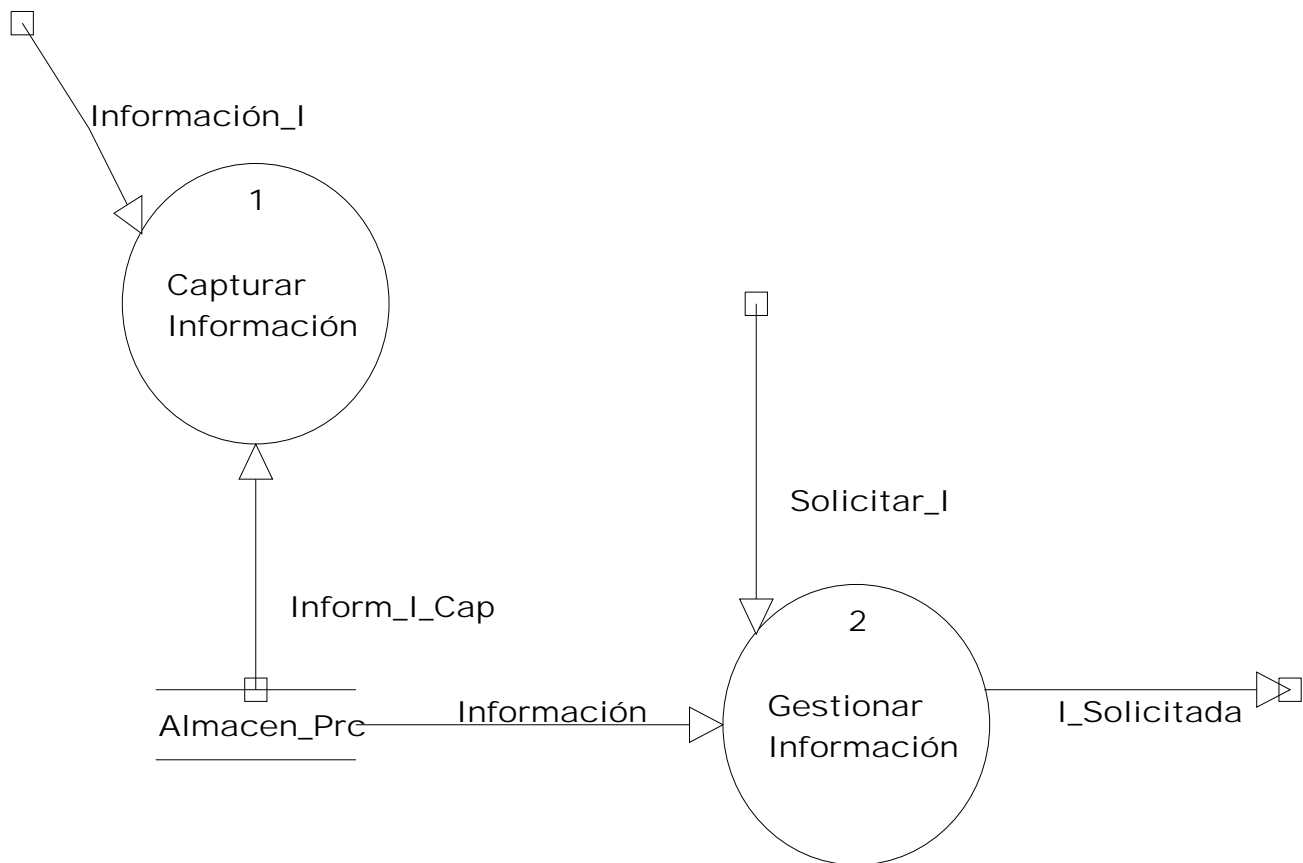
Análisis

Diagrama de flujo de Datos (DFD)

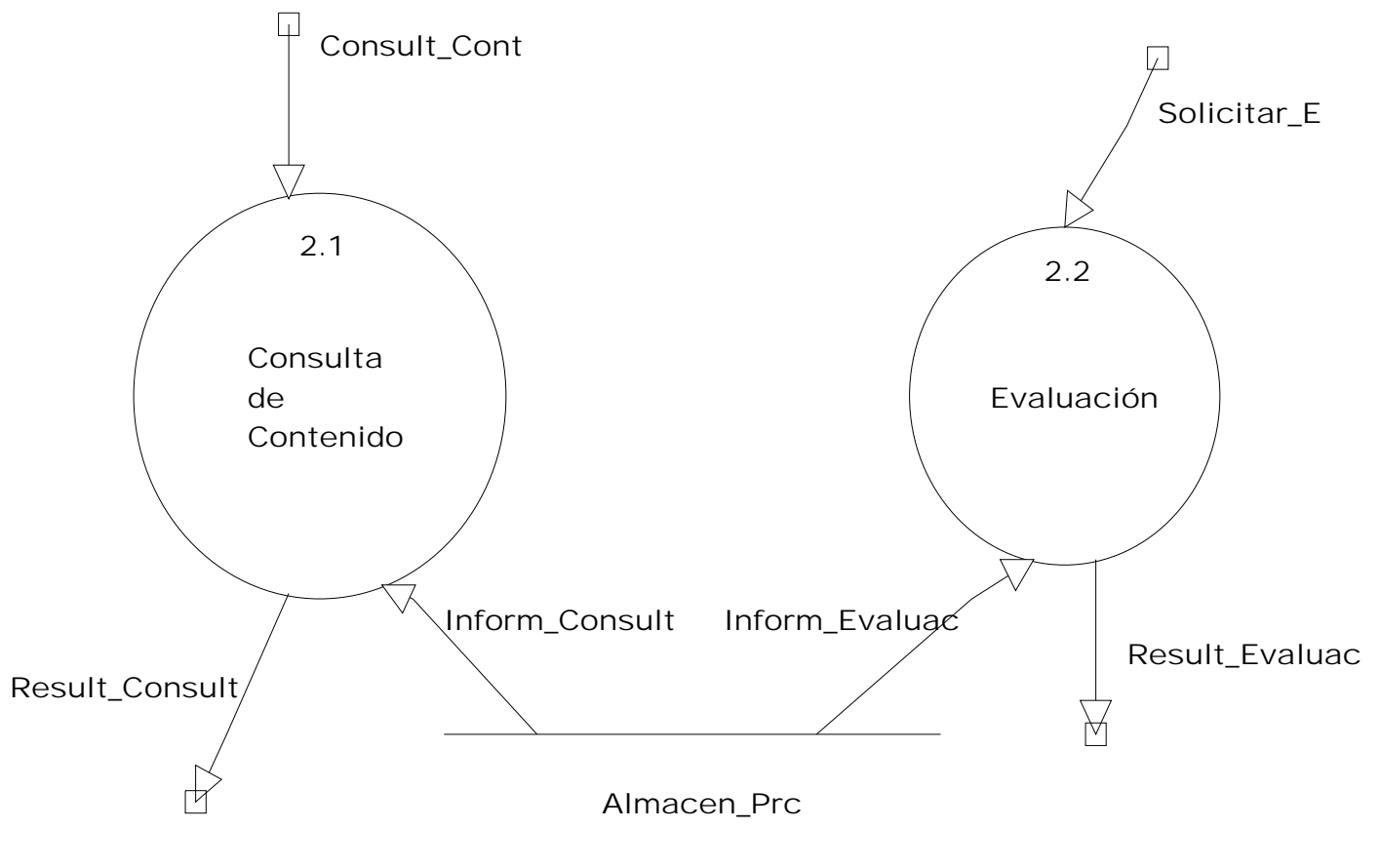
Nivel Conceptual (Nivel 0)



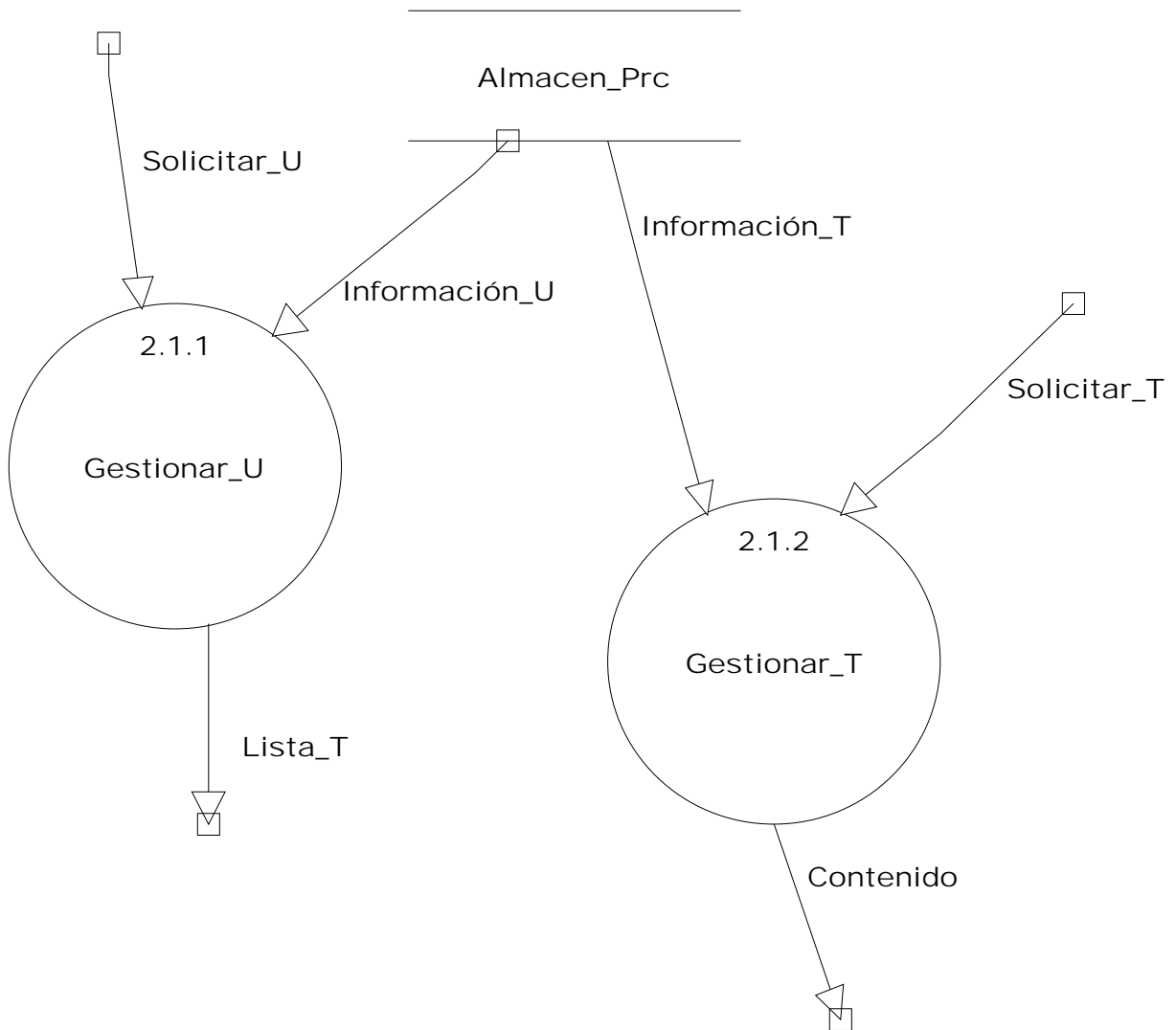
Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



Diccionario de Datos

Información_I: Acceder

Solicitar_I: Unidades + Temas + S_Evaluación

I_Solicitada: Lista_U + Lista_T + Tema_E + Cuestionario

Entidades

Usuario: Son los que van a interactuar directamente con el Software.

Administración: Son los que se van a encargar del Manejo del Software.

Flujos de Datos

Información_I: Información de Inicio.

Solicitar_I: Solicitar Información.

I_Solicitada: Información Solicitada.

Información: Información General del Sistema.

Inform_I_Cap: Información Inicial Capturada.

Consult_Cont: Consultar Contenido.

Inform_Consult: Información de la Consulta de Contenido.

Result_Consult: Resultado de la Consulta de Contenido.

Solicitar_E: Solicitar Información de Evaluación.

Inform_Evaluac: Información de Evaluación.

Result_Evaluac: Resultado de la Información de Evaluación.

Solicitar_U: Solicitar Información por Unidades.

Información_U: Información por Unidades.

Lista_T: Lista de Temas.

Solicitar_T: Solicitar Información por Temas.

Información_T: Información por Temas.

Contenido: Contenido del Tema Solicitado.

Almacén

Almacen_Prc: Almacén Principal de datos.

Procesos

Gestión de AUTOCON: Aplicación de nuestro Software.

Capturar Información: Captura la Información de Inicio.

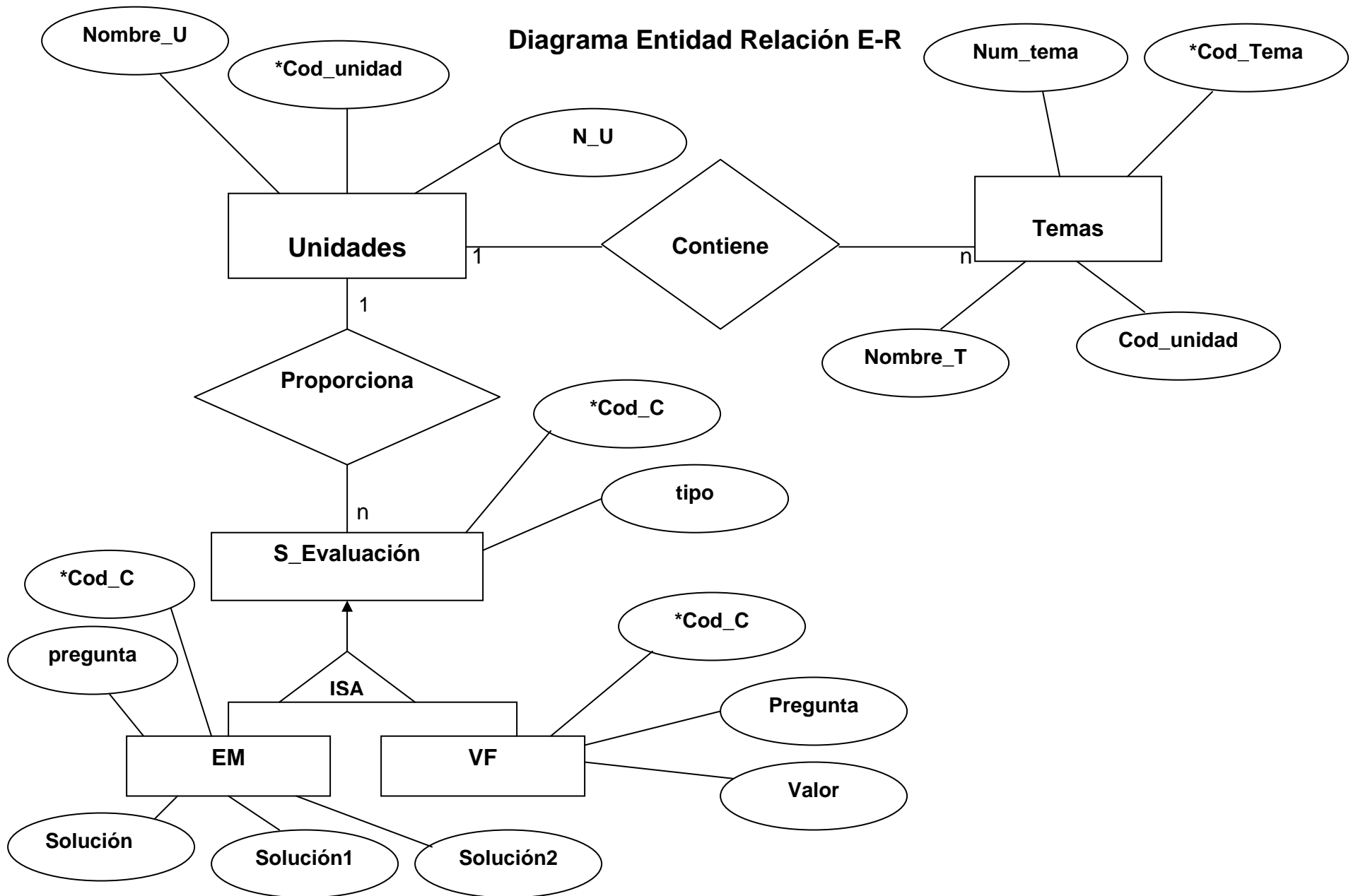
Gestionar Información: Gestionar Información en General.

Consulta de Contenidos: Gestiona Información de Unidades y Temas.

Evaluación: Gestiona Información de la Evaluación.

Gestionar_U: Gestionar Información por Unidades.

Gestionar_T: Gestiona el Contenido por Temas.



Especificación de Requisitos Software

1.- Introducción.

1.1- Propósito:

El conjunto de Especificaciones de Requisitos Software, que dice cumplir el sistema automatización de los Contenidos de la Materia de Ciencias Sociales orientados a los alumnos de escuela primarias del centro de Estudios ILBACOMP, consiste en plasmar de forma dinámica los contenidos de la materia como un documento en Visual Basic 0.6.

Este documento estará dirigido al personal Educativo del Centro para su aprobación antes de ser impartido a los alumnos.

1.2- Alcance

El nombre con el que se conocerá este Software será Automatización de los Contenidos de la Materia Ciencias Sociales orientado a los Alumnos de Escuela Primaria (AUTOCON).

El Software realizará las siguientes funciones.

- Generar información por Unidades, Temas.
- Generación de Imágenes.
- Generación de Evaluaciones por Unidades.

Quedará fuera del alcance de está aplicación las unidades no definidas en el índice.

1.3- Referencias.

Se utilizaron como referencias entrevistas realizadas al director del Centro, también se utilizaron folletos de Análisis de Diseño, libros y folletos facilitados por el MED con los contenidos a desarrollar en el sistema.

1.4- Visión General.

Primero se hará una descripción detallada de los Contenidos de la materia, para posteriormente ilustrar cada uno de los requisitos específicos individualmente.

2.- Descripción General.

2.1- Relaciones del Producto.

La relación del Software es única, en donde será implementado.

Procesador:

Pentium – MMX – 233 Mhz.

Capacidad de disco duro: 2.41 GB Libre:1.34 GB.

Espacio Utilizado: 1.06 GB.

31.0 MB de Memoria RAM.

CD ROM, Multimedia.

Cannon Bubble Jet BJC-800 Impresora.

Windows 98.

2.2- Funciones del Sistema.

- 1- El Software deberá contener las Unidades que comprenden la materia.
- 2- También contará con un Sistema de Seguridad de Acceso de Administración para restringir la entrada a usuarios no autorizados.
- 3- Cuando se elija una Unidad se reflejarán los Temas contenidos en la misma.
- 4- Evaluaciones por Unidades.

2.3- Características del Usuario.

Son personas cuya experiencia en el manejo de este Sistema es mínima.

2.4- Restricciones Generales.

El lenguaje de Programación que se va a utilizar será Visual Basic 0.6 por tener una interfaz más práctica para nuestro trabajo y por brindar aplicaciones más modernas que otros lenguajes.

2.5- Suposiciones y Dependencias.

Nuestro Sistema no tendrá dependencia con otros Software

3.- Requisitos Específicos.

3.1- Requisitos Funcionales.

3.1.1- Implantación de Seguridad de Acceso de Administración.

3.1.1.1- Especificación.

3.1.1.1.1- Introducción.

Al entrar al sistema presentara un Menú, se elegirá la opción Administración y luego pedirá un password o contraseña para restricción de acceso a usuarios no autorizados.

3.1.1.1.2- Entradas.

Nombre de Usuario:

Password:

3.1.1.1.3- Procesos.

El sistema realizará la verificación y validez de la frase introducida.

3.1.1.1.4- Salida.

Existirán dos posibles respuestas del sistema:

- Clave Equivocada.
- Bienvenido al Sistema (Inicio del Software).

3.1.2- Modificación de Contenidos

3.1.2.1- Especificación.

3.1.2.1.1- Introducción.

En este proceso se lleva a cabo la corrección de los errores de los Contenidos introducidos para los diferentes Temas , así como nuevos Temas y nuevas Unidades que puedan entrar al sistema.

3.1.2.1.2- Entradas.

Todos los Contenidos nuevos o Incorrectos existentes en el Sistema.

3.1.2.1.3- Procesos.

Teniendo los Contenidos se llevan a cabo las modificaciones, para devolverlas posteriormente al sistema ya corregidas.

3.1.2.1.4- Salidas.

Los Contenidos modificados y Almacenados.

3.1.2.2- Interfaces externas

3.1.2.2.1- Interfaces de Usuarios.

Estas modificaciones solo las podrán realizar los administradores del Sistema.

3.1.3- Consultas por Índice

3.1.3.1- Especificación.

3.1.3.1.1- Introducción.

El usuario seleccionará del Menú el apartado Unidades y luego seleccionara el nombre de la Unidad sobre la que quiere información.

3.1.3.1.2- Entradas.

Nombre de la Unidad.

3.1.3.1.3- Proceso.

A partir de la Unidad escogida, el Sistema realizará la búsqueda de los temas que esta contiene.

3.1.3.1.4- Salida.

La lista de Temas que contiene la Unidad elegida.

3.1.4- Exploración de Contenidos

3.1.4.1- Especificación.

3.1.4.1.1- Introducción.

Con está función el usuario podrá conocer detalladamente las diferentes definiciones que comprenden el Tema seleccionado.

3.1.4.1.2- Entradas.

Doble click sobre el Tema seleccionado.

3.1.4.1.3- Procesos.

Captura el Tema elegido y presenta las definiciones del mismo.

3.1.4.1.4- Salidas.

Definiciones encontradas.

3.1.6- Acceso independiente a la Evaluación

3.1.6.1- Especificación.

3.1.6.1.1- Introducción.

El usuario tendrá la opción de acceder de forma Independiente al apartado Evaluación sin necesidad de a ver recorrido toda la Unidad.

3.1.6.1.2- Entradas.

Apartado evaluación.

3.1.6.1.3- Procesos.

El sistema presentará de forma directa las diferentes evaluaciones referentes al Sistema.

3.1.6.1.4- Salidas.

Presentar los cuestionarios que correspondan a este apartado.

3.2- Requisitos de Funcionamiento.

3.2.1- Requisitos Estáticos.

El Sistema trabajará como Monousuario.

3.2.2- Requisitos Dinámicos.

El tiempo de acceso a los diferentes contenidos dentro del Sistema no aumentará exponencialmente con el número de usuario y no tiene muchas restricciones.

3.3- Atributos

3.3.1- Seguridad.

Los Usuarios tendrán acceso libre a los contenidos de la materia, pero este sistema tendrá restricciones de escritura y algunas otras para evitar modificaciones no autorizadas.

3.3.2- Mantenimiento.

Cualquier modificación o alteración de los requisitos mencionada en este documento serán reflejados en el mismo. Así como la documentación obtenida en las fases de análisis y diseño y programación del Sistemas.

3.4- Otros.

Los contenidos se guardaran en forma de documento dentro de las bases de datos.

Diseño del Sistema

Diseño de Datos

Estructura: Unidades

Nombre del Campo	Tipo de Dato	Tamaño del Campo	Descripción
*Cod_unidad	Texto	8	
Nombre_U	Texto	100	
N_U	Numérico	Entero	

Estructura: Temas

Nombre del Campo	Tipo de Dato	Tamaño del Campo	Descripción
Nombre_T	Memo		
*Cod_Tema	Texto	8	
Cod_unidad	Texto	8	
Num_tema	Numérico	Entero	
Nom_D	Texto	50	
Nom_Im1	Texto	50	
Nom_Im2	Texto	50	

Estructura: S_Evaluación

Nombre del Campo	Tipo de Dato	Tamaño del Campo	Descripción
*Cod_C	Texto	8	
tipo	Numérico	Entero Largo	

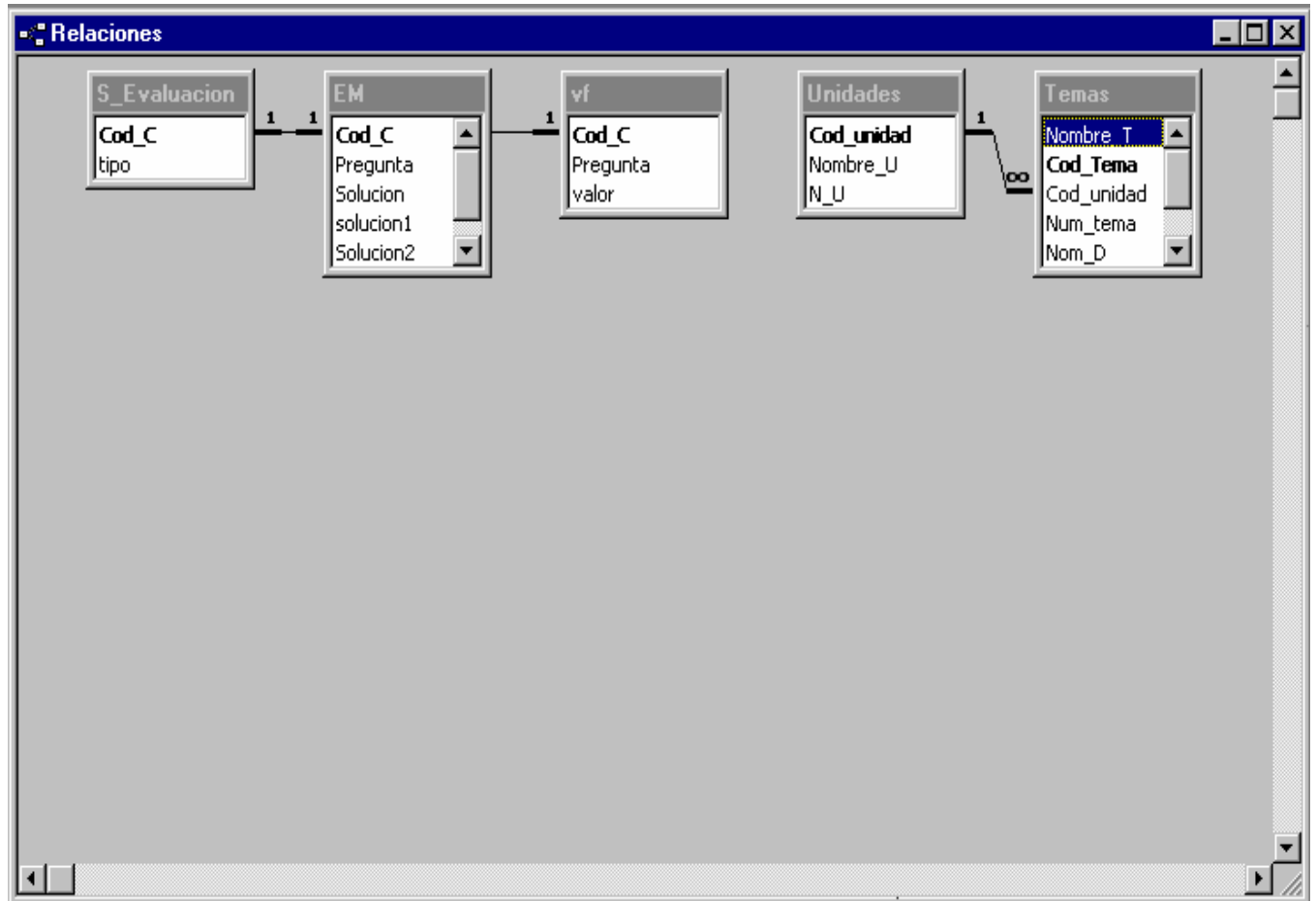
Estructura: EM

Nombre del Campo	Tipo de Dato	Tamaño del Campo	Descripción
*Cod_C	Texto	8	
Pregunta	Memo		
Solución	Memo		
solución1	Memo		
Solución2	Memo		
correcta	Numérico	Simple	

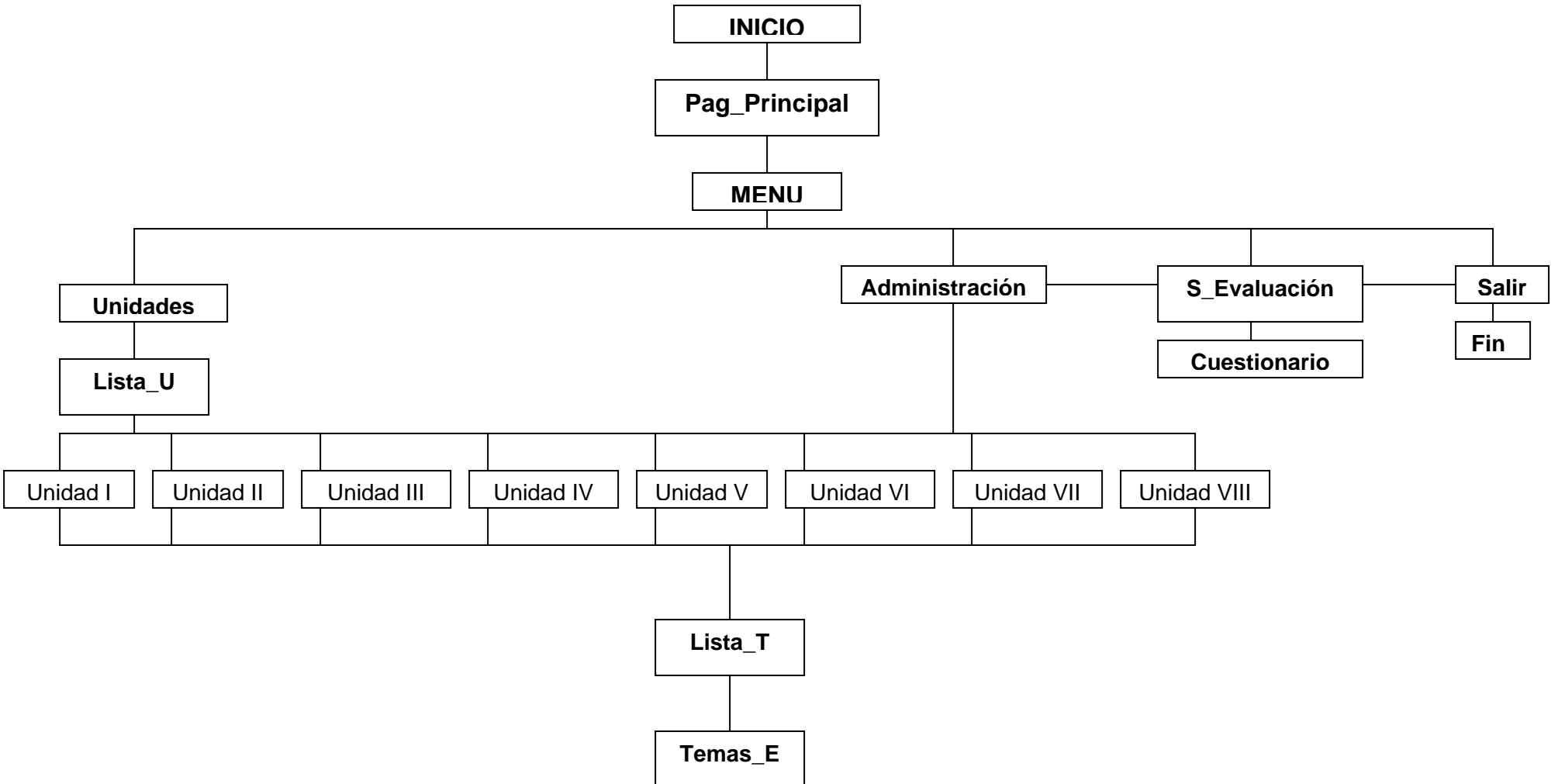
Estructura: vf

Nombre del Campo	Tipo de Dato	Tamaño del Campo	Descripción
*Cod_C	Texto	8	
Pregunta	Memo		
valor	Numérico	Entero Largo	

RELACIONES DE TABLAS

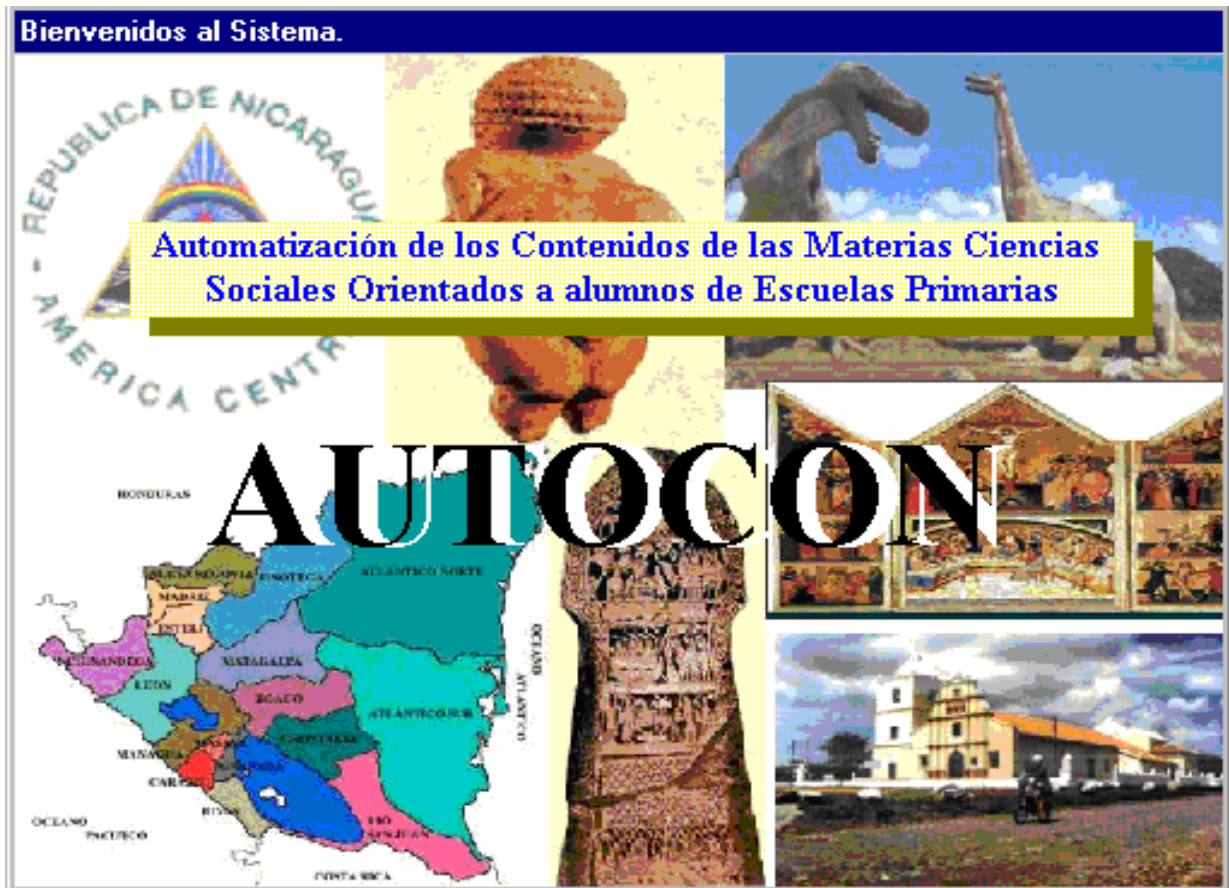


DISEÑO ARQUITECTÓNICO



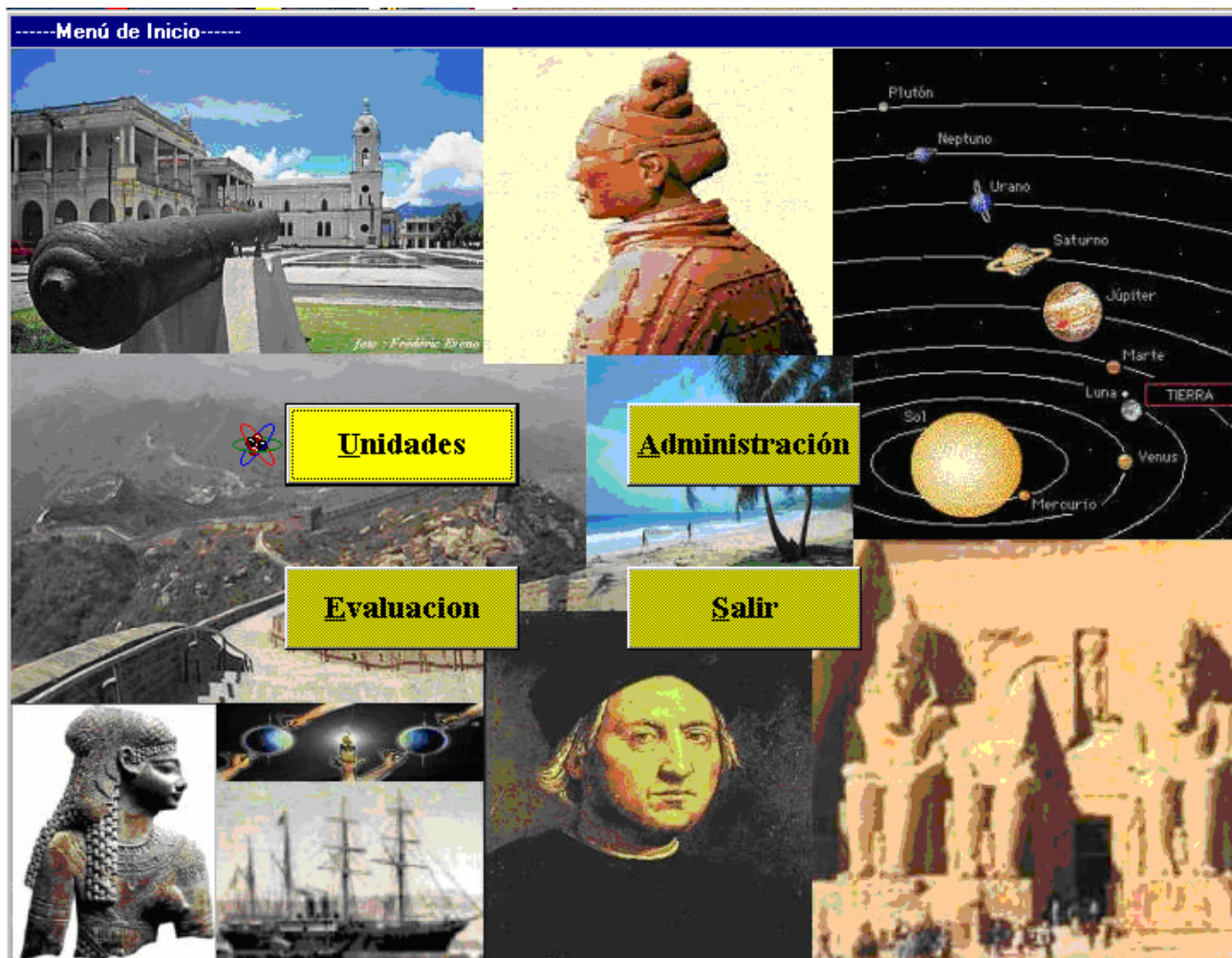
Diseño de Interfaces

Pantalla de Inicio



Esta pantalla desaparecerá automáticamente después de 5 segundos. Dando paso al menú Principal.

Menú de Inicio de la Aplicación



Botón Unidades

Unidades

Función del Botón 'Unidades'

Al ejecutar este Botón nos muestra una pantalla donde se encuentran el número y nombre de las Unidades que se les ofrece a los alumnos.

Pantalla de Unidades

Al darle doble clic a la Unidad I
Muestra la Pantalla de los Temas



Unidades a Estudiar y a Evaluar

Retorna a la pantalla de
Menú

Muestra las Unidades que la Aplicación dispone a los alumnos.

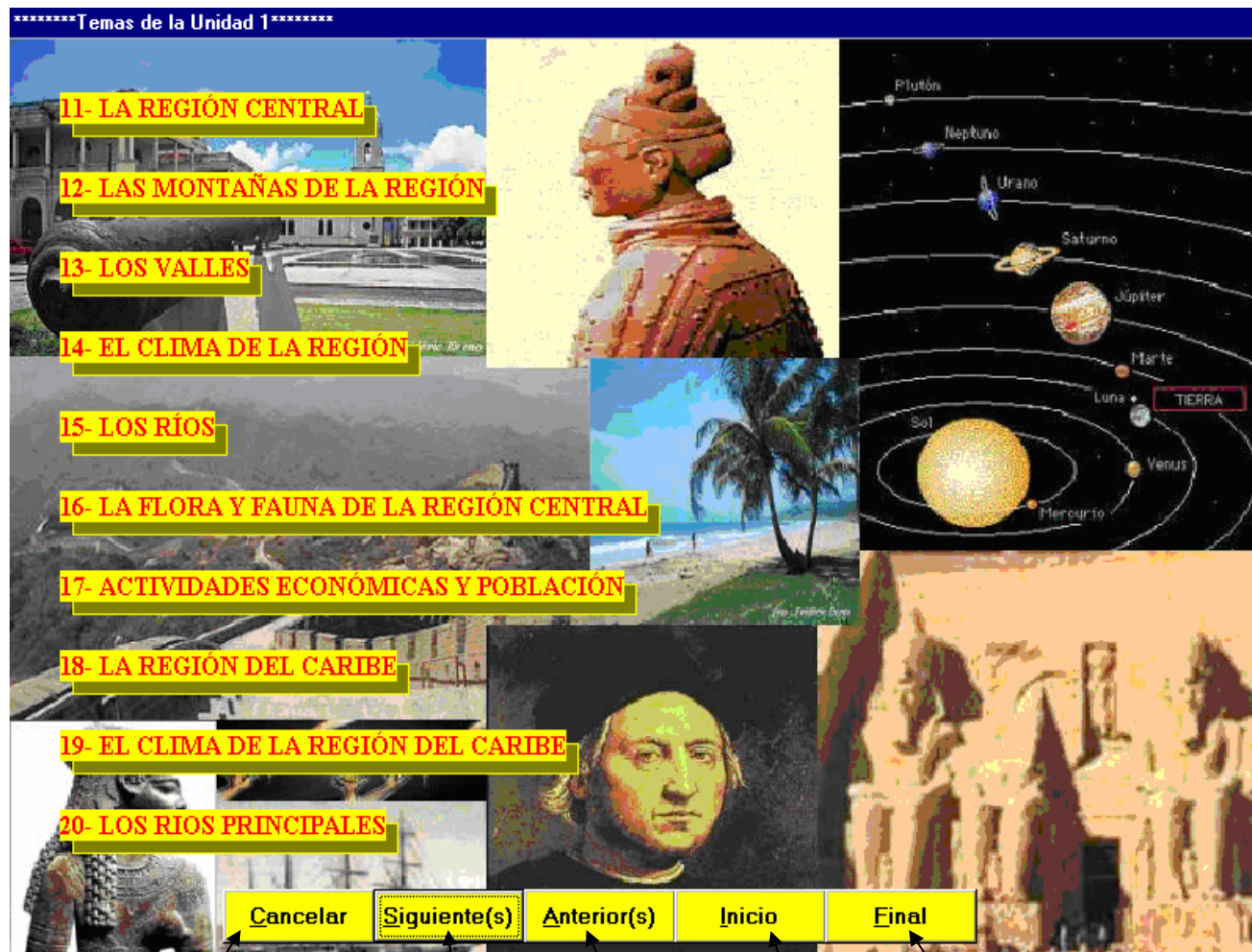
Este Formulario o Pantalla al cargarse abre la Base de Datos.
Mediante la Función 'op_db'

Código de la función 'op_db'

```
Public Function op_db()  
Dim lc  
lc = CurDir  
  
Set ws = DBEngine.Workspaces(0)  
Set db = ws.OpenDatabase(lc & "\autocon.mdb")  
Set rs = db.OpenRecordset("Unidades", dbOpenDynaset)  
End Function
```

Al darle doble Click a la Unidad I, Muestra la Pantalla de Temas de la Unidad I.

Pantalla Temas de la Unidad I



Este Botón retorna al Formulario 'Unidades'

Muestra los siguientes Temas

Muestra los Temas anteriores

Manda a los Temas de Inicio

Manda a los Temas del Final

Estos Temas son los que Pertenece a la Unidad I.

Al darle doble Clic al Tema 4 de la Unidad I, Muestra el Contenido del Tema, con sus imágenes correspondiente.

Pantalla de Tema 4, de la Unidad I



*****Bienvenidos a Autocom*****

Salir Herramientas

• **LA REGIÓN DEL PACÍFICO.**

Los principales rasgos o accidentes geográficos de la Región del Pacífico son: el Litoral del Pacífico, la Cadena Volcánica, las Sierras de Managua y la Meseta de los Pueblos, y el Istmo de Rivas.

El Litoral o costa del Pacífico se extiende por unos 300 Km. desde el Golfo de Fonseca hasta la Bahía de Salinas. A lo largo de la costa hay esteros, playas y cabos rocosos.

En los esteros crecen los manglares, donde se alimentan peces, conchas, caracoles, además de larvas de camarones. En las playas arenosas ponen sus huevos las tortugas marinas, como la paslama, a la cual hay que proteger para que no desaparezcan. Mar adentro abundan peces, algunos comestibles como los pargos, corvinas y macarelas.

Las principales playas de la costa del Pacífico son: Jiquillo, Poneloya, El Velero, El Tránsito, Montelimar, Masachapa, Pochomil, La Boquita, Casares, Huehuete y San Juan del Sur, que son balnearios muy concurridos.

Cancelar

Retorna a la Pantalla de los Temas

Contenido del Tema Seleccionado

Opciones del Menú Herramientas

- Guardar Documento
- Imprimir Documento
- Seleccionar Todo

Opción 'Guardar Documento'

Función: Guarda el Documento o el Texto en formato RTF, en la dirección seleccionada por el usuario.

```
Código: Private Sub Guard_doc_Click( )  
    Dim strNewFile As String  
    dlgOpenFile.ShowSave  
    strNewFile = dlgOpenFile.FileName  
    doc.SaveFile strNewFile & ".doc"  
  
End Sub
```

Nota: 'doc'; Una caja de texto enriquecida. Control (RithTextBox).

Opción 'Imprimir Documento'

Función: Imprime el Documento.

```
Código: Private Sub imp_doc_Click()  
    On Error Resume Next  
    dlgOpenFile.Flags = cdIPDReturnDC + cdIPDNoPageNums  
    If doc.SelLength = 0 Then  
        dlgOpenFile.Flags = dlgOpenFile.Flags + cdIPDAllPages  
    Else  
        dlgOpenFile.Flags = dlgOpenFile.Flags + cdIPDSelection  
    End If  
    dlgOpenFile.ShowPrinter  
    doc.SelPrint dlgOpenFile.hDC  
  
End Sub
```

Opción ' Seleccionar Todo'

Función: Selecciona todo el Texto.

```
Código: Private Sub Sel_Clic()  
    doc.SelStar = 0  
    doc.SelStar = 0  
    doc.SetFocus  
  
End Sub
```

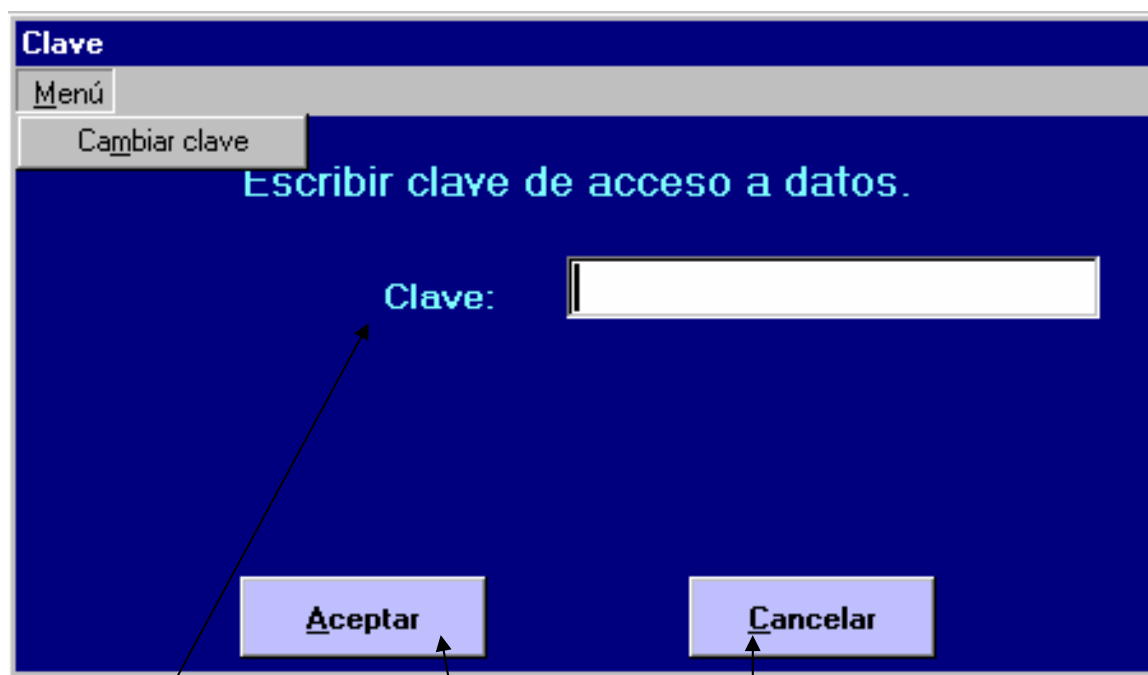
Botón Administración



Función del Botón 'Administración'

Al elegir este Botón estará restringido con una contraseña con la cual solamente podrá acceder el Administrador o algún personal autorizado, ya sea para ingresar Unidades, Temas, Imágenes nuevas, modificar alguna Unidad, Tema e Imagen.

Pantalla de Clave del Sistema



La contraseña autorizada.

Verifica si la
Contraseña es Correcta.

Retorna al Menú de inicio

Botón Aceptar



Función del 'Botón Aceptar'

Verifica si la contraseña es Correcta.

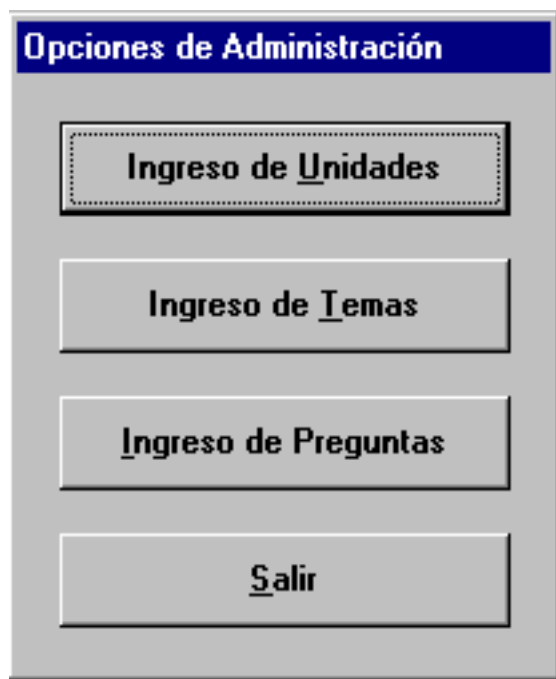
Botón Cancelar



Función del 'Botón Cancelar'

Retorna al Menú de Inicio.

Formulario Opciones de Administración



Botón 'Ingreso de Unidades'



Función del Botón 'Ingreso de Unidades'

Muestra la Pantalla 'Datos de Unidades'

Número de la Unidad Código de la Unidad

A screenshot of a software window titled 'Datos de Unidades'. The window has a blue header bar. Below the header, there are two input fields: 'Número:' with the value '8' and 'Codigo:' with the value 'U-8'. Below these is a large text area labeled 'Nombre:' containing the text 'Los grandes hechos de la sociedad moderna'. At the bottom of the window is a toolbar with several buttons: 'Agregar', 'Modificar', 'Eliminar', 'Guardar', 'Salir', 'Primero', 'Siguiente', 'Anterior', and 'Ultimo'. Arrows from the text above point to the 'Número' and 'Codigo' fields. An arrow from the text below points to the 'Nombre' text area.

Nombre de la Unidad

Botón 'Agregar'



Función del Botón Agregar

Agrega una Nueva Unidad.

Código: Private Sub agregar_Click()

```
Call des  
Text1.Text = Empty
```

```
Text2.Text = Empty  
Label2.Caption = Empty  
rs.MoveLast  
rs.AddNew
```

End Sub

Botón Eliminar

Eliminar

Función del 'Botón Eliminar'

Elimina la Unidad que está visible en ese momento en la Pantalla.

Código: Private Sub eliminar_Click()

```
Dim u As Long  
rs.Delete  
ws.Databases.Refresh  
u = ws.Databases.Count  
Call cl_db  
Call op_db  
Call vis
```

End Sub

Botón Modificar


Modificar

Función del 'Botón Modificar'

Permite Modificar el Número y el Nombre de la Unidad.

Código: Private Sub modificar_Click()
 Call des
 Call des
 rs.Edit
End Sub

Botón Guardar

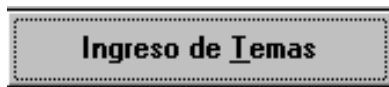
A rectangular button with a light gray background and a dark gray border. The text "Guardar" is centered on the button in a bold, black, sans-serif font.

Función del 'Botón Guardar'

Código: Private Sub guardar_Click()
 Dim x As String
 rs.Fields(0).Value = "U-" & Text1.Text
 x = Text2.Text
 rs.Fields(1).Value = Text2.Text
 rs.Fields(2).Value = Text1.Text
 rs.Update
 Call cl_db
 Call op_db
 Call vis
 Call act

End Sub

Botón Ingreso de Temas



Función del Botón 'Ingreso de Temas'

Muestra la Pantalla 'Ingreso de datos de Temas de Unidades'.

Nombre de Unidad
al que corresponde
el Tema a agregar.

Número del Tema
que se va a agregar.

Código del Tema
a agregar.

La pantalla muestra un formulario con los siguientes campos:

- Unidad: 1- Unidad
- Número del tema: 1
- Codigo: T-01
- Nombre del tema: POSICIÓN GEOGRÁFICA DE
- Archivo de documento: ITEMAL.rtf
- Archivo de Imagen: MapaNic.jpg
- Archivo de Imagen: Bandera.gif

Botones de acción: Agregar, Modificar, Eliminar, Guardar, Salir, Primero, Siguiente, Anterior, Último.

Para los campos
documento e imagen
únicamente ingrese el
nombre del archivo, ya
que previamente serán
almacenados en sus
correspondientes
carpetas

Nombre del Tema
a agregar.

Nombre del archivo
donde fue guardado
el contenido del
Tema a agregar.

Nombre del archivo
donde fue guardada
la imagen a agregar
y su correspondiente
extensión.

A través de está pantalla de podemos introducir todos los Temas que deseamos agregar a cualquiera de las Unidades a estudiar.

Botón Ingreso de Preguntas

Ingreso de Preguntas

función del Botón 'Ingreso de Preguntas'

Muestra la Pantalla de 'Ingreso de Preguntas'.

Número de la Unidad Pregunta a Ingresar Número de Pregunta

El número de la Opción Correcta.

Formulario de Ingreso de Preguntas

Unidad: Numero de Pregunta:

Tipo de pregunta:
 Escogencia Multiple
 Verdadero - Falso

Ingrese la Pregunta:

¿CUALES SON LOS LIMITES DE NICARAGUA?

de Solución correcta

Opción #1:
Al Norte con Costa Rica, al Sur con Honduras, al Este con el Mar Caribe, y al Este con el Océano Pacifico.

Opción #2:
Al Norte con el Mar Caribe, al Sur con el Océano Pacifico, al Este con Honduras y al Oeste con Costa Rica.

Opción #3:
Al Norte con Honduras, al Sur con Costa Rica, al Este con el Mar Caribe y al Oeste con el Océano Pacifico.

Nueva Modificar
Eliminar Cancelar
Primero Siguiente
Anterior Ultimo
Guardar

Una de las Opciones de Ingreso de Respuesta

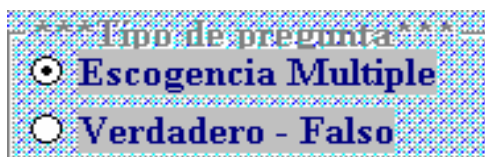
Este formulario de 'Ingreso de Preguntas' nos permite agregar un cuestionario de Preguntas y respuestas con respecto a cada Unidad a Estudiar y

que luego estas preguntas serán utilizadas en nuestra Evaluación que contempla nuestro Software.

Existen dos Tipos de Opciones para ingresar las Preguntas, y este Formulario anterior de '**Ingreso de Preguntas**' es del Tipo **Escogencia Múltiple**.

A continuación se muestra las dos Opciones de Ingresar una Pregunta.

Opción de Tipo de Pregunta



Función de 'Tipo de Pregunta'

Esta opción determina la manera que deseamos introducir o agregar cualquier Pregunta ya sea que pertenezca a las Unidades presente a como se muestra en el formulario anterior.

Opción de Tipo Escogencia Múltiple



Función de 'Escogencia Múltiple'

Esta permite agregar las preguntas que van hacer de tipo Escogencia Múltiple.

Opción de Tipo Verdadero – Falso



Función de 'Verdadero – Falso'

Esta permite agregar las Preguntas que van hacer del tipo Verdadero – Falso.

Formulario de 'Ingreso de Preguntas' del Tipo Verdadero-Falso.

Número de la Unidad Número de la Pregunta

Formulario de Ingreso de Preguntas

Unidad: Numero de Pregunta:

Tipo de pregunta
 Escogencia Multiple
 Verdadero - Falso

Ingrese la Pregunta:

La Principal Playa de la Costa del Pacifico es Jiquilillo.

Solucion
 V F

Nueva	Modificar
Eliminar	Cancelar
Primero	Siguiente
Anterior	Ultimo
Guardar	

En este Formulario se va a agregar un Cuestionario de Preguntas con respecto a cada Unidad existente en el Sistema, el tipo de Pregunta a ingresar va hacer de tipo Verdadero – Falso a como se muestra en Pantalla.

Botón Salir



Función del Botón 'Salir'

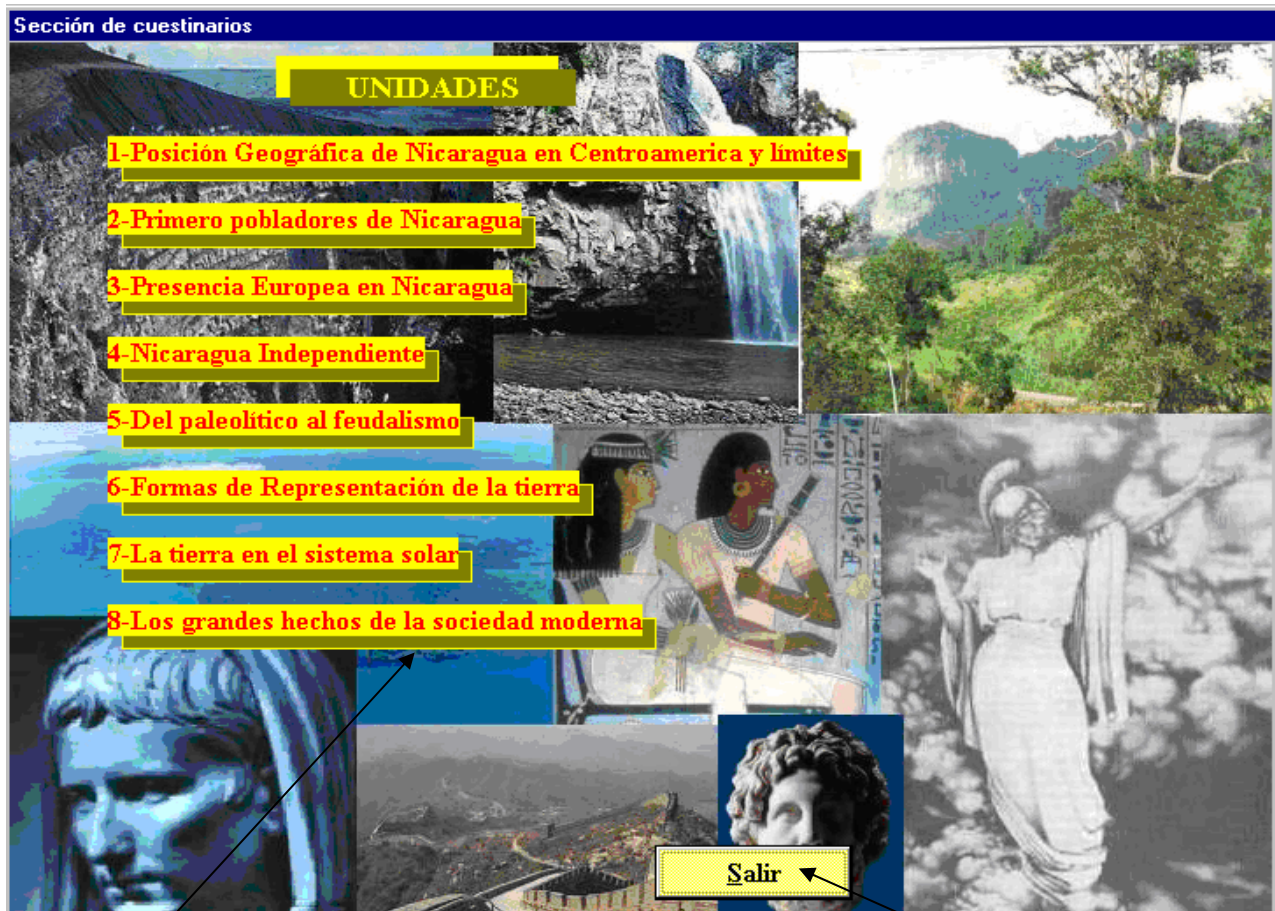
Cierra la Aplicación y retorna a la Pantalla de clave del Sistema.

Botón Evaluación

Evaluación

Función del Botón 'Evaluación'

Una vez elegido este Botón el alumno podrá acceder a una pantalla de Evaluación, donde tendrá la opción de resolver una serie de preguntas que ofrece cada Unidad en la '**Sección de Cuestionarios**', ya sea por selección múltiple, Verdadero y Falso.



Unidades a Evaluar

Retorna a la Pantalla de Menú de Inicio de la Aplicación.

Al darle Doble Clic a cualquiera de las Unidades, este mostrará una serie de Preguntas correspondiente a la Unidad, donde el Alumno tendrá que someterse a contestar ya sea del Tipo 'Escogencia Múltiple' o 'Verdadera – Falso'.

Le dimos doble clic a la Unidad I.

A continuación nos muestra la Pantalla con una Pregunta de Tipo Escogencia Múltiple.

Nombre de la Pregunta

Seleccione una de las tres respuestas proporcionadas

Lea detenidamente la pregunta y elija la solución correcta presionando click sobre ella

¿CUALES SON LOS LÍMITES DE NICARAGUA?

Al Norte con Costa Rica, al Sur con Honduras, al Oeste con el Mar Caribe, y al Este con el Océano Pacífico.

Al norte con el Mar Caribe, al Sur con el Océano Pacífico, al Este con Honduras y al Oeste con Costa Rica.

Al Norte con Honduras, al Sur con Costa Rica, al Este con el Mar Caribe y al Oeste con el Océano Pacífico.

Opción 1 de Respuesta con respecto a la Pregunta.

Opción 2 de Respuesta Con respecto a la Pregunta

Opción 3 de Respuesta con respecto a la Pregunta

A continuación nos muestra la Pantalla con una Pregunta de Tipo Verdadera – Falsa.



Dar Clic si es Falso

Dar Clic si es Verdadero

Retorna a la Pantalla anterior.

Una vez finalizado la 'Sección de Evaluación' y de haber respondido con una serie de Preguntas correspondientes a una Unidad, se Mostrará una Pantalla de '**Resultados**' donde aparecerá el Número de Preguntas **Correctas y Erróneas**.

A continuación Pantalla de Resultados.



Números de Correctas

Retorna a la Pantalla
De Sección de Cuestionario.

Número de Erróneas

Botón Salir



Función del Botón 'Salir'

Este Botón Cierra la Aplicación.

Conclusiones

- Automatizamos las Unidades correspondientes al Contenido de la Materia Ciencias Sociales.
- Los Alumnos podrán realizar un Sistema de Evaluación que estará disponible para cada Unidad.
- Se llevará un Control de los Contenidos de Todas las Unidades existentes en la Materia por parte de los Administradores.

Tanto Nosotras como los Educadores del Centro estamos orgullosas de ofrecerles a los niños una forma más dinámica de aprendizaje y más interactivo.

Recomendaciones

- La clave está destinada a restringir el acceso a modificaciones de la Información. Se recomienda el uso restringido de dicha clave.
- Uso solamente a personal autorizado.

Bibliografía

- Matriz de Contenidos Básicos de Estudios Sociales Tercer Grado de Educación Primaria. Gobierno de Nicaragua, Ministerio de Educación cultura y Deporte (Mecd).
- Matriz de Contenidos Básicos de Estudios Sociales Cuarto Grado de Educación Primaria. Gobierno de Nicaragua, Ministerio de Educación cultura y Deporte (Mecd).
- Matriz de Contenidos Básicos de Estudios Sociales Quinto Grado de Educación Primaria. Gobierno de Nicaragua, Ministerio de Educación cultura y Deporte (Mecd).
- Matriz de Contenidos Básicos de Estudios Sociales Sexto Grado de Educación Primaria. Gobierno de Nicaragua, Ministerio de Educación cultura y Deporte (Mecd).
- Incer Barquero, Jaime
Estudios Sociales: Tercer grado /
Jaime Incer Barquero, Germán Romero Vargas. – Managua:
Ministerio de Educación, Banco Mundial, 1997. 157 p. : Il.
- Ritter – Pérez – Rojas
Estudios Sociales: Quinto Grado /
Ministerio de Educación, Cultura y Deportes
Banco Mundial, Managua, Nicaragua.
- Ritter – Pérez – Rojas
Estudios Sociales: Sexto Grado /
Ministerio de Educación, Cultura y Deportes
Banco Mundial, Managua, Nicaragua.
- Internet:

<http://www.monografias.com>.
- Enciclopedia de Microsoft Visual Basic
Francisco Javier Caballos Sierra
Editorial RAMA 1996.

Anexos

Plan del Proyecto

Estimación del Proyecto

Nuestro Software consideramos que puede ser complejo ya que es algo nuevo para nosotras y partimos de cero para poder desarrollarlo. No tenemos una idea precisa del tamaño que pueda tener por falta de antecedentes del mismo. La eficacia de nuestro sistema dependerá del buen desarrollo de este Software.

Ha sido muy difícil para el equipo el desarrollo de este Software ya que nos hemos visto en la necesidad de cambiar el Lenguaje inicial, donde lo íbamos a desarrollar debido a incompatibilidad entre nuestro Software y el lenguaje inicial HTML.

Hemos decidido cambiar al lenguaje Visual Basic 6.0 y nos encontramos con otro problema en el desarrollo debido a la falta de conocimiento en el desarrollo del Lenguaje.

Por los mismo problema con los que nos hemos encontrado, no tenemos una idea clara del tiempo total que tardaremos en terminar nuestro Software.

Opción: Dejar la estimación para más tarde.

Análisis de Riesgo

Vital para la buena gestión de nuestro Software.

Evaluación de Riesgo.

Riesgo 1:

Verificación: (Alcance).

En el momento de instalar nuestro Software en el Computador corremos el riesgo de que no sea posible adaptarlo al computador, debido a fallos de nuestro Software incompatibilidad del Computador.

Consideramos de que la probabilidad de que este riesgo ocurra en el desarrollo de nuestro Software es mínima, esto gracias a que el lenguaje en el que lo desarrollaremos es un lenguaje bastante usual, lo que nos facilitara su instalación.

El plan que desarrollamos como equipo para evitar la ocurrencia de este riesgo será ir probando nuestro Software a medida que vayamos

avanzando en diferentes ordenadores a los que tenemos acceso en el centro de estudio donde instalaremos el Software.

Riesgo 2:

Incompatibilidad: (Alcance).

Aquí corremos el riesgo de no alcanzar la idea de cómo desarrollar y presentar cada uno de los temas al usuario dentro de este lenguaje de Visual Basic 6.0.

La probabilidad de este riesgo es poca, debido a que ya hemos consultado con personas que tienen conocimiento amplio acerca de este lenguaje y hemos llegado a la conclusión de que es posible realizar la idea que nos proponemos presentar.

Para esto nos hemos planteado aumentar nuestra información en el conocimiento acerca del lenguaje de Visual Basic 6.0.

Recursos del Proyecto

Recursos humanos y técnicos que utilizaremos en el desarrollo de nuestro Software.

Gente

Contamos para el desarrollo del Software con el personal docente del centro, quienes nos facilitaran en parte la información necesaria. Contamos con el tutor de nuestro Software para brindarnos una orientación acerca del buen desarrollo del mismo.

Hardware y Software

Hardware:

El equipo en que desarrollara el Sistema.

Procesador:

Pentium – MMX – 233 Mhz.

Capacidad de disco duro: 2.41 GB Libre:1.34 GB.

Espacio Utilizado: 1.06 GB.

31.0 MB de Memoria RAM.

CD ROM, Multimedia.

Canon Bubble Jet BJC-800 Impresora.

Windows 98.

Software: Son los programas y datos que implementaremos en nuestro Sistema.

Recursos Especiales: Cámara Fotográfica, Scanner.

Organización del Personal

Estructuras de Equipo:

Nuestro equipo está compuesto por: Jesenia M. Delgado Ch., Yessenia P. Orozco G., Celnia I. Sequeira A. La responsable Yessenia P. Orozco G.

