



Universidad Luterana Salvadoreña
Facultad Ciencias del Hombre y la Naturaleza.

Cátedra:
ALGORTIMO

Tema de la actividad:
PROYECTO SOPA DE LETRAS (educativo)

Docente:
LICENCIADO JORGE ALBERTO COTO ZELAYA

Nº	APELLIDOS	NOMBRES	CARNET	%
1	ALAS CRESPIN	MIGUEL ARCENIO	AC01136605	100
2	VENIS MORAN	NELSON STANLEY	VM01134746	80
3	FUNES PEREZ	TOMASA DE JESUS	FP01134727	90
4	RIVAS RAMIREZ	EDWIN ENMANUEL	RR01136339	70

Ciclo:
I/2020

San Salvador, 13 de Junio de 2020

INDICE

INTRODUCCION	3
OBJETIVO GENERAL.....	4
OBJETIVOS ESPECIFICOS	4
JUSTIFICACION.....	5
Misión.....	6
Visión.....	6
DESCRIPCION DEL PROYECTO	7
Herramientas a utilizar.....	8
Herramientas de Software:.....	8
Limitaciones y Alcances del Proyecto.....	9
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	10

INTRODUCCION

Queridos clientes, tienen a sus manos un proyecto de varios meses de esforzado trabajo y el producto del cual implica la realización de un producto único e individualizado, normalmente atendiendo a las especificaciones del cliente. Todo proyecto requiere llevar a cabo una serie de actividades que consumen tiempo y recurso. Hemos procurado en el desarrollo del proyecto ajustarnos a las sugerencias metodológicas que presenta el respectivo programa de estudios del Ministerio de Educación a la vez procuramos entregarles nuestro proyecto que llamamos Sopa de Letras, elaborado en un lenguaje fácil y sencillo. Hablamos de Python que está en pleno desarrollo, pero ya es una realidad y una interesante opción para realizar todo tipo de programas que se ejecuten en cualquier máquina. Dentro del uso de Python podemos encontrar Yahoo, Google, Walt Disney, la NASA, Red Hat, etc. Es por ello que en el presente trabajo damos a conocer la guía de un proyecto el cual se realizara bajo la programación del mismo, y otras herramientas de hardware y software como son Noted++ y Pycharm, etc. Por lo que presentamos, en el componente de nuestro proyecto, una serie de temas para que, una vez leídos, puedan elegir con mejor acierto que tema quieren iniciar en el juego. Amigos usuarios tengamos presente que por medio de este juego se conseguirán conocimientos, por lo que invitamos a esforzarse por adquirir el habito de lectura ya que es por medio de este que se alcanza una visión clara y acertada del mundo que nos rodea, a la vez ayuda a reconocer la gran importancia de los valores humanos.

La guía de este proyecto está elaborada de tal forma que se pueda entender fácilmente el procedimiento que se realiza para la ejecución del mismo.

El contenido del proyecto Sopa de Letras fue seleccionado teniendo en cuenta los conocimientos previos a las clases recibidas. Con este trabajo se pretende obtener más habilidades en el manejo de Python y otras herramientas.

OBJETIVO GENERAL

Crear un juego educativo que ayude a los niños y jóvenes a desarrollar su agilidad mental, así mismo lograr la aceptación del proyecto de los usuarios.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Facilitar al alumno el aprendizaje mediante la búsqueda de palabras claves.
- Incrementar la habilidad de observación e identificación de las Palabras
- Mejorar la percepción de búsqueda de palabras o frases dispuestas sobre una cuadrícula en diferente orden.
- Fomentar el aprendizaje a través de la diversión.

JUSTIFICACION

Como equipo de trabajo decidimos elaborar un juego educativo el cual llamamos "Sopa de Letras", el cual se programara con objetivos educativos, ya que se puede observar que en la actualidad uno de los principales factores que afectan a los jóvenes, es la falta de concentración y agilidad o desarrollo mental, ya sea por diferentes factores. Por lo que por medio de este juego educativo tendrán como fin, desarrollar destreza y agilidad mental, de tal forma, logrando así mejores resultados en sus tareas de colegio. De este problema surge nuestro proyecto "Sopa de Letras", pudimos haber elegido otro juego, pero nada mejor que el clásico juego de sopa de letras, por las razones que es un juego popular que atrae la atención de niños, jóvenes de 6 a 15 años de edad, e incluso atrae la atención de los adultos, siendo así una forma divertida y educativa de aprender conceptos, palabras y términos sobre diferentes temas.

Se consideró trabajar en un proyecto de juego educativo elaborado un lenguaje de programación fácil y sencilla (Python) ayudándonos de otras herramientas. Logrando hacer que lo que se programa y que se ejecuta en cualquier máquina, se vuelva sencillo, práctico y divertido y de esta manera fomentaremos la destreza y habilidad de aprendizaje, el conocimiento de todos los estudiantes a través de una programación de un juego educativo.

Misión

Crecer como competidor multinacional en el mercado de juegos educativos que incrementan la habilidad de la lectura y observación, fomentando el aprendizaje a través de la diversión.

Visión

Ser reconocidos como una empresa que fomenta la educación y el aprendizaje mediante la diversión, comprometidos a satisfacer las necesidades de educación y de nuestros clientes, que ofreciendo diferentes juegos educativos.

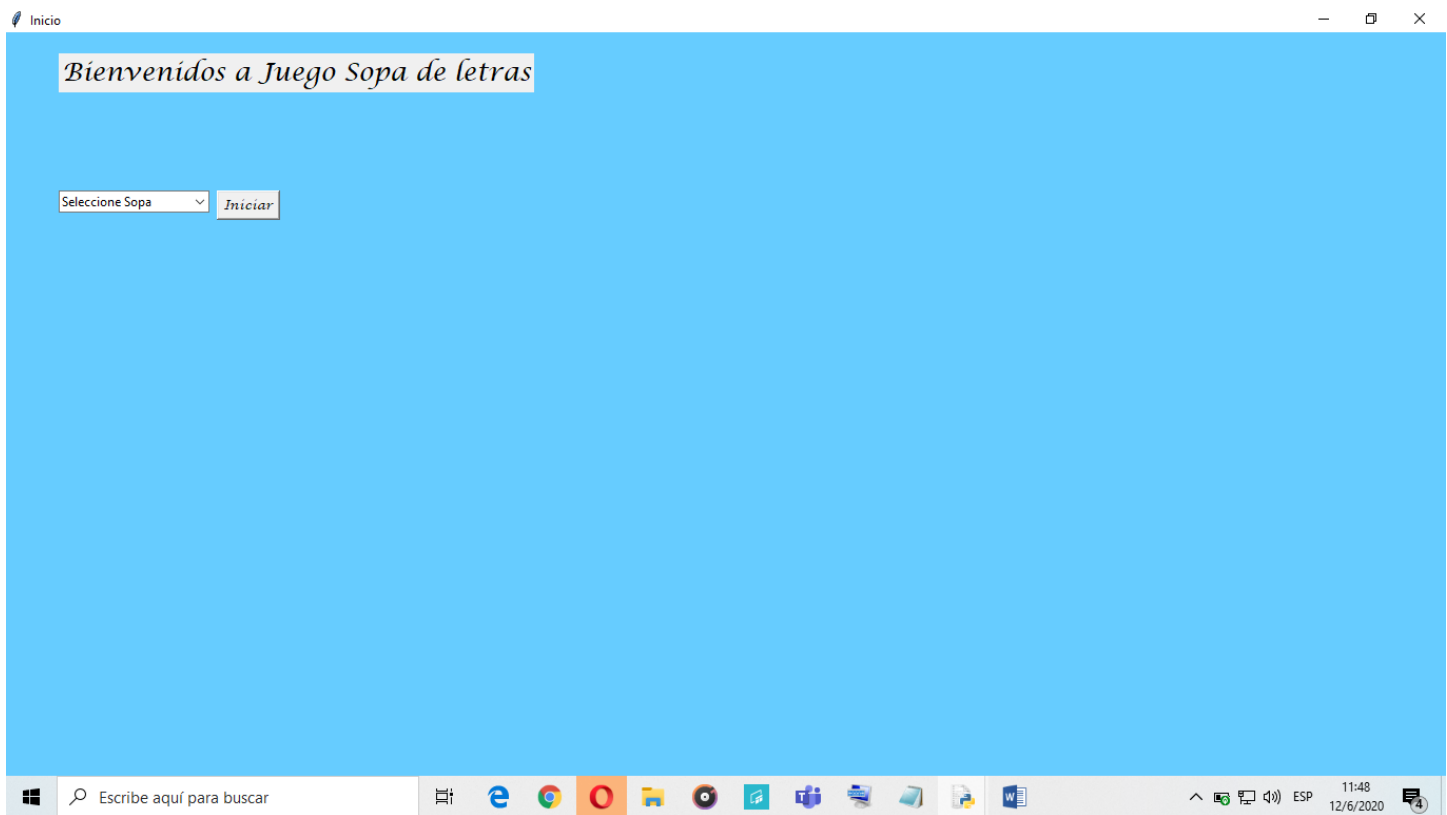
DESCRIPCION DEL PROYECTO

Nombre del proyecto "Sopa de Letras" (educativo)

Sopa de Letras es un juego creado para público de distintas edades, de tipo educacional que permite al usuario desarrollar la agilidad mental y a obtener nuevos conocimientos sobre diferentes temas.

El diseño de la aplicación consta de un cuadro principal donde se encontrará la sopa de letras y un cuadro paralelo donde están ubicadas las palabras a buscar, así como de Siete botones principales: **Iniciar Juego:** Permite iniciar el juego dando paso al cronometro **Siguiente:** Permite iniciar un nuevo nivel de juego, **Reinicio:** permite retroceder el del juego e iniciar de nuevo, **Salir:** permite Salí del juego, **Continuar:** permite continuar un juego **Tema:** Permite elegir el tema de la categoría del juego a iniciar, se muestra automáticamente sobre el cuadro principal.

Imagen de la interfaz del proyecto



Herramientas a utilizar

Para la creación del proyecto sopa de letras se utilizarán herramientas informáticas a nivel de hardware y software, siendo estas.

Herramientas de Software:

PROGRAMAS



Python 3.8.1: es un lenguaje de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en la legibilidad de su código. Se trata de un lenguaje de programación multiparadigma, ya que soporta orientación a objetos, programación imperativa y, en menor medida, programación funcional.

EDITOR

Sublime text: Es un editor de texto y editor de código fuente escrito en C++ y Python para los plugins. Desarrollado originalmente como una extensión de Vim, con el tiempo fue creando una identidad propia, por esto aún conserva un modo de edición tipo vi llamado Vintag mode.

LIBRERIA



Tkinter: es un binding de la biblioteca gráfica Tcl/Tk para lenguaje de programación Python se considera un estándar para la interfaz gráfica de usuario (GUI) para Python y es el que viene por defecto con la instalación de Microsoft Windows.

Herramientas Hardware



PC con requerimientos necesarios para soportar el S.O

Limitaciones y Alcances del Proyecto.

Limitaciones

1. La sopa de Letras solo será para niños entre las edades de 6 a 15 años.
2. El juego de sopa de letras solo estará en idioma español.
3. Solo se realizará búsqueda de palabras de hasta diez letras.

Alcances

1. Brindar un juego para poder entretener a los niños de entre 6 a 15 años.
2. Un juego que sirve para agilizar métodos de búsqueda.
3. Brindar una forma de aprendizaje haciéndolo más entretenido.
4. Facilitar al jugador, el uso más entendible del juego.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

DETALLE DE ACTIIVIDADES	FEBRERO		MARZO				ABRIL				MAYO					JUNIO		
	1º	2º	1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º	5º	1º	2º	
PLANEACION DEL PROYECTO	X																	
NOMBRE DEL PROYECTO	X																	
MISION		X																
VISION		X																
CREACION DE GUIA DE PROYECTO			X															
GUIA DE PROYECTO			X															
APROACION DEL PROYECTO				X	X													
MODIFICACIONES						X	X	X										
MODIFICACIONES SUGERIDAS									X	X								
PRESENTACION DE RESULTADOS											X	X	X					
EJECUCION DE RESULTADOS														X	X	X		
EVALUACION DE RESULADOS															X	X	X	

Vinculo para ver video <https://youtu.be/-35x0XgetWE>