

Manual del profesor

Para actualizar los ficheros de teoría y las preguntas de test se deberá seguir los pasos que se detallan a continuación.

Teoría

Los ficheros de teoría son HTML con lo que se podrán modificar siguiendo las reglas de este lenguaje.

Estos ficheros deberán llevar los siguientes nombres:

- theory.html: para la pestaña teoría.
- examples.html: para la pestaña ejemplos.
- formulas.html: para la pestaña fórmulas.

En aquellas páginas en las que se utilicen fórmulas en formato \LaTeX se deberá introducir el siguiente código en la cabecera para que se muestren correctamente y en todas las versiones de android.

```
1 <script type="text/x-mathjax-config">
2     MathJax.Hub.Config({
3         extensions: ["tex2jax.js"],
4         jax: ["input/TeX", "output/HTML-CSS"],
5         tex2jax: {
6             inlineMath: [ ['$','$'], ["\\(", "\\)"] ],
7             displayMath: [ ['$$', '$$'], ["\\[", "\\]"] ],
8             processEscapes: true
9         },
10        "HTML-CSS": { availableFonts: ["TeX"] }
11    });
12 </script>
13 <script type="text/javascript" src="file:///android_asset/MathJax/MathJax
    .js"></script>
```

Test

Las preguntas de los test se pueden actualizar mediante la aplicación creada en Java, que permitirá gestionar la base de datos que tiene la siguiente especificación. 1.

Test	
?	_id INT
◇	Question CHAR(5000)
◇	Answer1 CHAR(500)
◇	Answer2 CHAR(500)
◇	Answer3 CHAR(500)
◇	Answer4 CHAR(500)
◇	correct INT

Figura 1: Especificación tabla Test

Al ejecutar la aplicación se cargará la pantalla mostrada en la Figura 2. Aquí se podrá abrir un fichero ya creado para modificar las preguntas pulsando sobre el botón Abrir Fichero, o empezar un nuevo fichero pulsando sobre Crear Fichero.

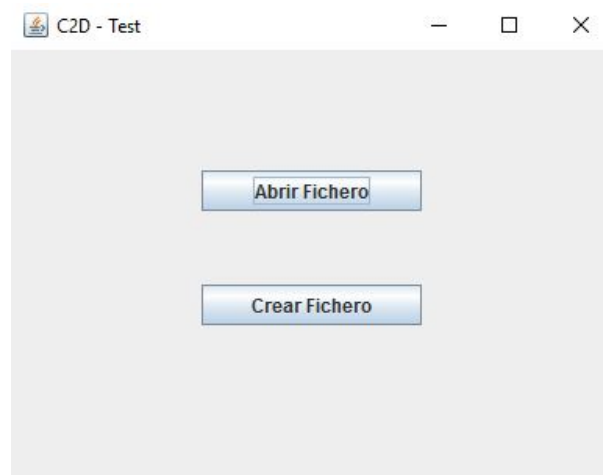


Figura 2: Pantalla principal de la aplicación

Si se pulsa sobre Abrir Fichero se mostrará un listado como se ve en la Figura 3, en caso de haber pulsado en Crear Fichero, este listado estará vacío ya que comienza un nuevo fichero.

Pregunta	Respuesta1	Respuesta2	Respuesta3	Respuesta4	Correcta	
El desplazamien...	Cuando hay mov...	Cuando no hay ...	Debe haber mov...	Debe haber mov...	1	
La magnitud qu...	Suma de vectore...	Vector desplaza...	Escalaes.	Resta de vectore...	2	
El vector desplaz...	Esta afirmación ...	Esta afirmación ...	Esta afirmación ...	Esta afirmación ...	3	
El módulo del ve...	Esta afirmación ...	Esta afirmación ...	Esta afirmación ...	Esta afirmación ...	2	
Para sumar vect...	Método del paral...	Método del kilog...	Método vectorial.	Método de punto...	1	
Los vectores son:	Magnitudes que ...	Magnitudes con ...	Un vector multipl...	La longitud de la...	2	
Los escalaes s...	Magnitudes que ...	Magnitudes con ...	Un vector multipl...	La longitud de la...	1	
Que ocurre cuan...	No se modifica, ...	Se modifica por...	Se modifica sie...	No se modifica, ...	4	
Para restar vecto...	Para restar el ve...	Unir los origene...	Un vector A multi...	Las respuestas ...	4	
La componente ...	Una línea perpe...	Una línea perpe...	Una línea parale...	Una línea parale...	1	
Señala la respu...	Un vector unitari...	Un vector unitari...	El término vector...	Los vectores uni...	2	
Un vector trazad...	Vector posición.	Vector desplaza...	Vector velocidad...	Vector velocidad ...	1	
El cambio de po...	Vector posición.	Vector velocidad ...	Vector velocidad...	Vector desplaza...	4	
El cociente entre...	Vector posición.	Vector desplaza...	Vector velocidad...	Vector velocidad ...	3	
El límite de la rel...	Velocidad relativa.	Vector aceleraci...	Vector aceleraci...	Dirección de la a...	2	
El movimiento d...	La ecuación vect...	La ecuación esc...	La ecuación de l...	La velocidad y la...	1	
Del vector de po...	Es independent...	Su origen no coi...	Su extremo des...	Sus component...	3	
Una partícula re...	$\pi(-i+j)$	$-2i - 2j$	$2i - 2j$	$2\sqrt{2}(-i+j)$	2	
Las coordenada...	$2i + 3j$	$3i + 6j$	$4i + 6j$	$i + 3j$	3	
Cuando una part...	Tiene una direcc...	Tiene el mismo ...	Es el límite de la...	Tienen un sentid...	3	
Cuando una part...	Tangente a la tra...	Normal a la tray...	Nulo cuando el v...	Un vector que tie...	4	
Las component...	Mantienen su dir...	Son perpendicul...	Tienen el mism...	Son nulas cuan...	2	
¿Qué valores so...	$a_n=0$, $a_t>0$, $v=cte$.	$a_n \neq 0$, $a_t>0$, $v \neq cte$	$a_n \neq 0$, $a_t=0$, $v=cte$.	$a_n=0$, $a_t<0$, $v \neq cte$	1	
Si dos puntos d...	Recorren la mis...	Tienen la mism...	Tienen la mism...	Tienen la mism...	3	
Una rueda parte ...	50π	20π	10	25	4	
Cuando una part...	La aceleración t...	La aceleración n...	La componente ...	La suma vectori...	4	
En un diagrama ...	No es posible c...	Si la representa...	No es posible c...	Se puede calcul...	4	
Una partícula qu...	Describe neces...	Está en reposo.	Mantiene consta...	Describe neces...	3	
En cualquier tipo...	Se anula si la ac...	Es paralelo al ve...	Es tangente a la...	Es paralelo a la ...	3	
Coinciden despl...	Semiparabólico	Parabólico	Rectilíneo	Circular	3	
El cambio de vel...	Velocidad	Rapidez	Aceleración	Desplazamiento	3	
El vector velocid...	Está en reposo.	Va hacia atrás.	Va hacia adelant...	No se desplaza.	2	
La velocidad de ...	Rapidez	Velocidad.	Aceleración.	Velocidad instan...	4	

Figura 3: Listado de las preguntas

En la parte superior derecha se puede observar tres botones:

- Añadir: mediante este botón podemos añadir nuevas preguntas. Al pulsar nos aparecerá un formulario (Figura 4), donde tras introducir los datos se añadirá la pregunta tras pulsar sobre el botón añadir

Pregunta	<input type="text"/>
Respuesta1	<input type="text"/>
Respuesta2	<input type="text"/>
Respuesta3	<input type="text"/>
Respuesta4	<input type="text"/>
Correcta	<input type="text"/>
<input type="button" value="Añadir"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

Figura 4: Formulario añadir pregunta

- Editar: este botón sólo se activará si hay una pregunta seleccionada, ya que al pulsarlo permitirá editar esta pregunta.
- Eliminar: este botón se activará si hay una o más preguntas seleccionadas, las cuales eliminaremos al pulsarlo.

Por último una vez realizados todos los cambios al pulsar sobre el botón inferior derecho Guardar cambios, guardaremos el fichero con el nombre test.sql y lo subiremos a la carpeta raíz de la aplicación en dropbox.

Una vez subido a dropbox ya podremos actualizar desde la aplicación los archivos y disponer de los cambios realizados.