CODERPERU

Manual de Usuario

AUTOR

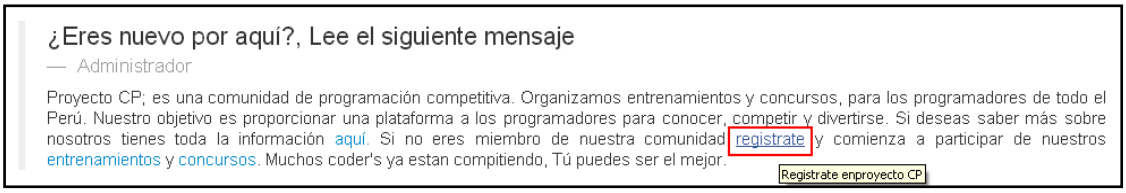
Coderperu Inc.

Manual de Usuario

1. GUIA DE USO

a. Crear un cuenta

i. Para crear un cuenta se puede acceder de dos formas representadas a continuación:

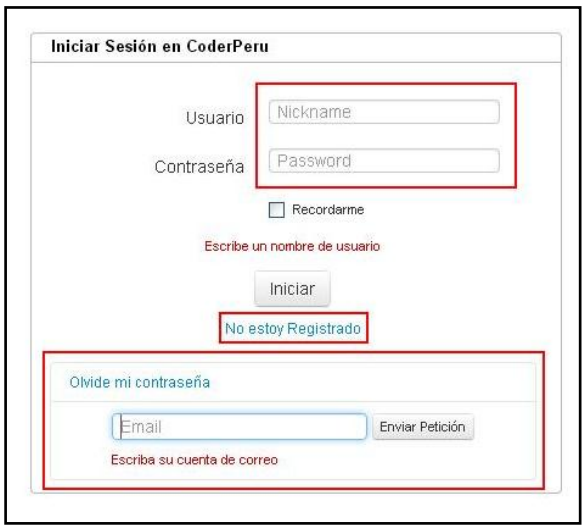


ii. Al completar el formulario y enviar la información con el botón “Registrarme”, el sistema verificará que esta sea correcta y realizará la operación, enviando a continuación al nuevo usuario a la página principal, de lo contrario se verán indicadores de color rojo que avisarán al usuario el tipo de error cometido.

iii. También existen enlaces en otras páginas que se muestran cuando el usuario no ha iniciado sesión.

b. Iniciar sesión

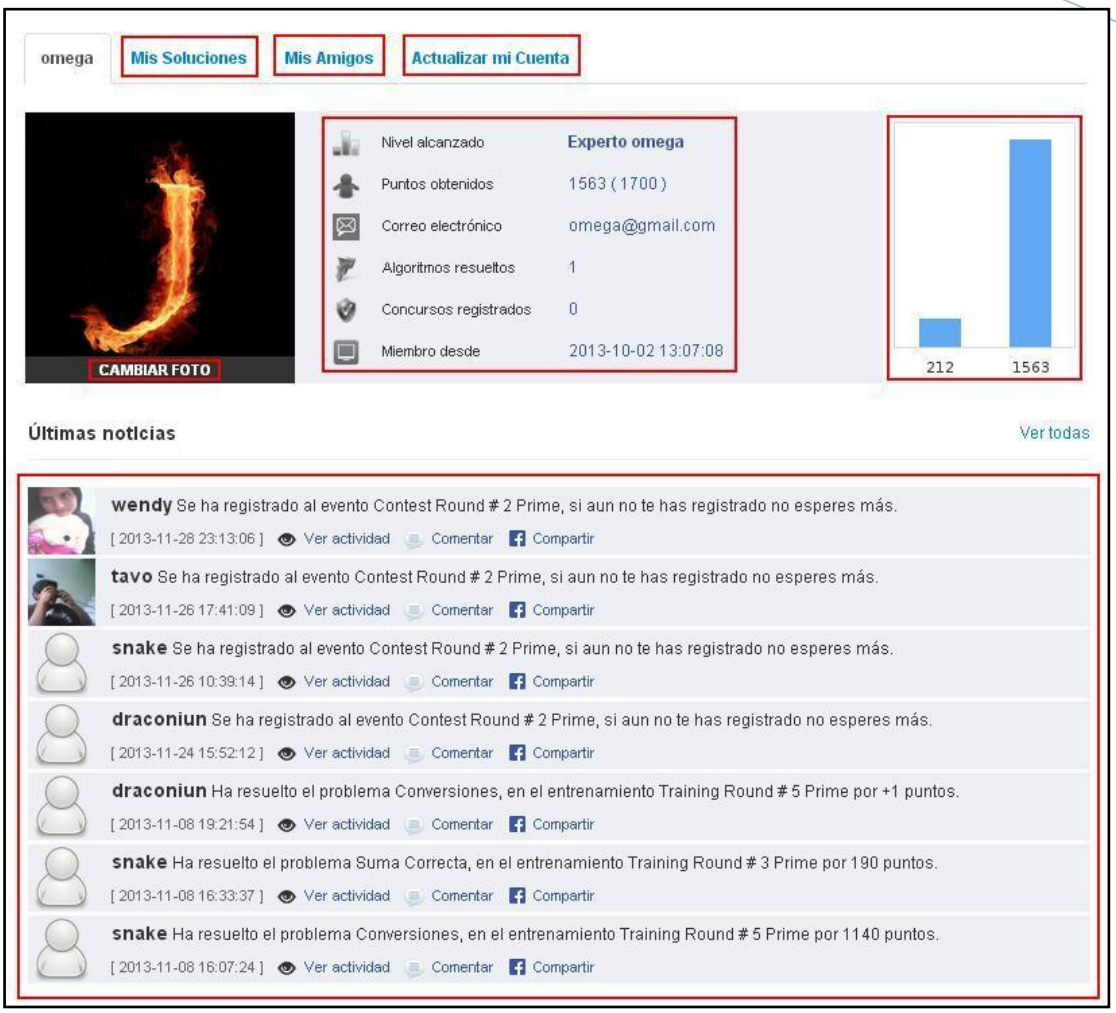
i. El usuario puede acceder a su cuenta haciendo click en el enlace “Iniciar sesión” visible en todas las páginas siempre y cuando no haya una sesión activa.
ii. A continuación el usuario debe completar sus datos correctamente y enviar su solicitud haciendo click en el botón “Iniciar”, el sistema comprobará la existencia de los datos y procederá a iniciar la sesión actual entrante.
iii. A continuación hará un retorno a la página de donde se hizo la solicitud permitiendo que el usuario no pierda la ruta de navegación y mostrándole un menú con las opciones que tiene dentro del portal. En caso de error de datos entrantes el sistema indicará que se vuelva a intentar el envío.
iv. En caso que el usuario haya olvidado su clave de cuenta, podrá hacer click en “Olvide mi contraseña”, el sistema le indicará que escribe el correo electrónico que utilizó para su registro y le enviará a este una nueva clave temporal, clave que el usuario podrá cambiar luego.



v. De la misma manera el usuario puede cerrar su sesión encontrando esta opción como última de la lista de opciones que se le mostrarán siempre y cuando este iniciada.

c. Ver Perfil

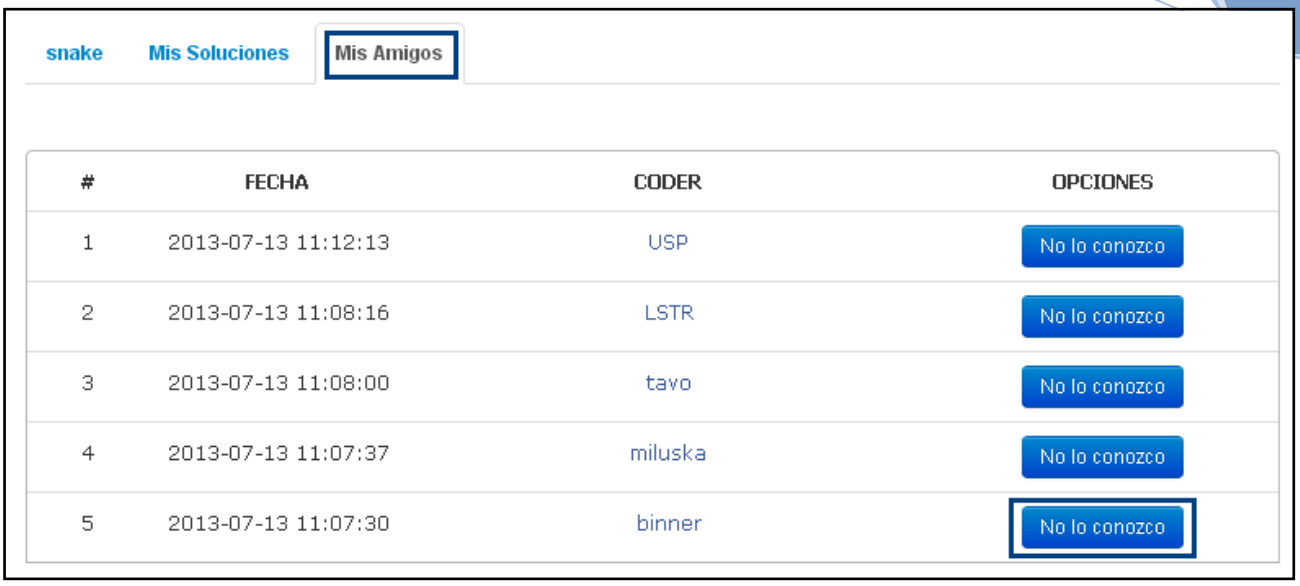
i. Para ver tu perfil solo debes hacer click a sección superior que muestra tu nombre de usuario y seleccionar la opción “Ver perfil”.
ii. A continuación veras un cuadro con los datos de tu progreso en nuestra plataforma, estos datos de progreso reflejan tu estado actual como programador, en ella se incluye información como: la puntuación que has obtenido hasta el momento, el nivel que has alcanzado, tus datos personales como también un cuadro grafico que te muestra tu nivel anterior con respecto al último alcanzado.
iii. También podrás ver una lista de las últimas actividades que han realizado tus amigos.
iv. Para cambiar tu foto de perfil debes hacer click en la opción “cambiar foto”, el sistema te mostrará una ventana bien guiada para que puedas hacer los cambios que desees.
v. Para actualizar tu cuenta como: cambiar cuenta de correo o clave de ingreso debes dar click a “Actualizar mi cuenta”, el sistema te mostrará una ventana bien guiada para que puedas hacer los cambios que desees.



vi. En la pestaña “Mis soluciones” podrás ver las soluciones que has enviado en diferentes eventos ordenados de forma descendente por lo que tu última solución enviada estará siempre en la primera fila.

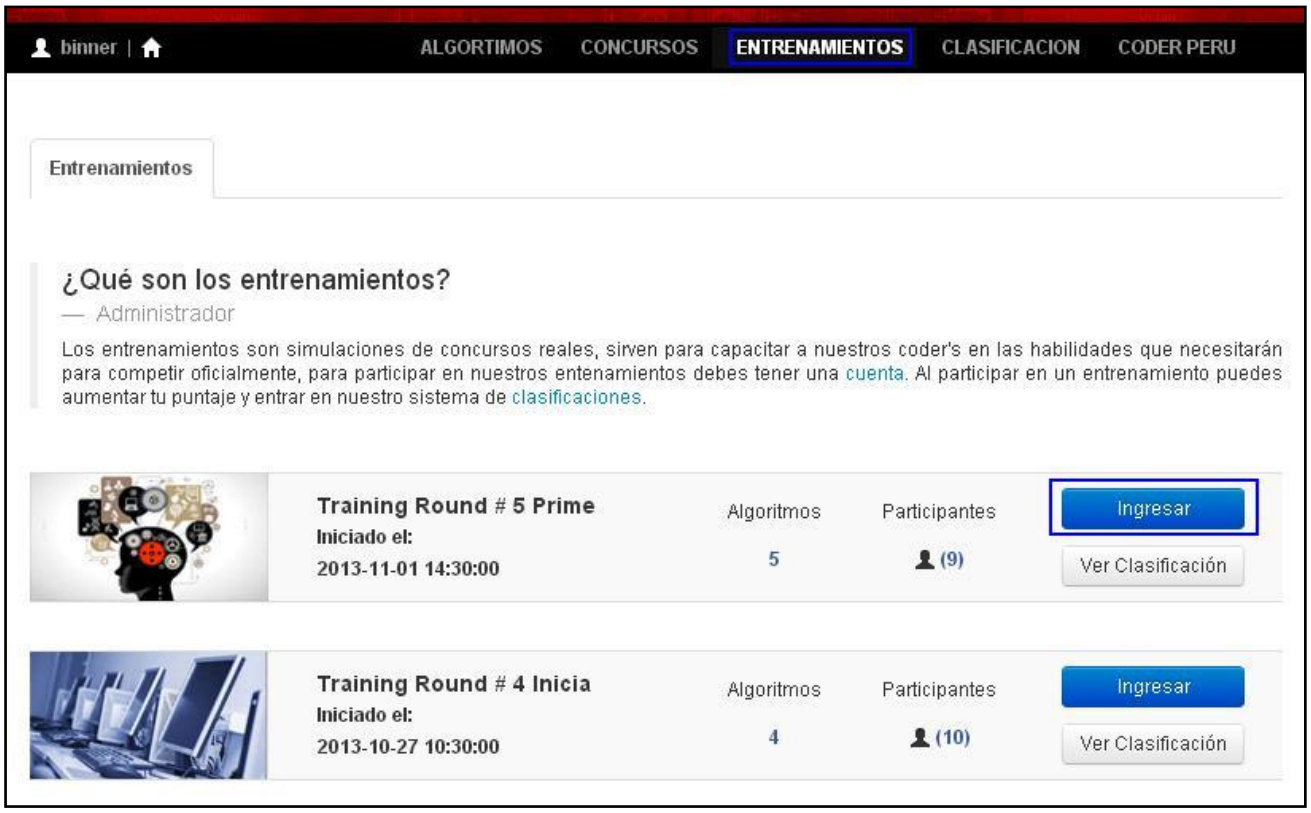
#	FECHA	CODER	ALGORITMO	< >	JUEZ
100	2013-07-10 13:50:07	snake	Profundidad	C#	Aceptado
74	2013-07-10 13:28:32	snake	Descuento en Gamarra	C#	Aceptado
73	2013-07-10 13:28:12	snake	Escape del rectangulo	C#	Incorrecto
70	2013-07-10 13:25:55	snake	Escape del rectangulo	C#	Incorrecto
69	2013-07-10 13:25:32	snake	Acronimo	C#	Aceptado
48	2013-07-10 13:02:53	snake	Apocalipsis Zombie	C#	Aceptado
47	2013-07-10 13:02:37	snake	Contar Vocales	C#	Incorrecto
2	2013-07-10 12:25:41	snake	Binario Mas Uno	Java	Aceptado

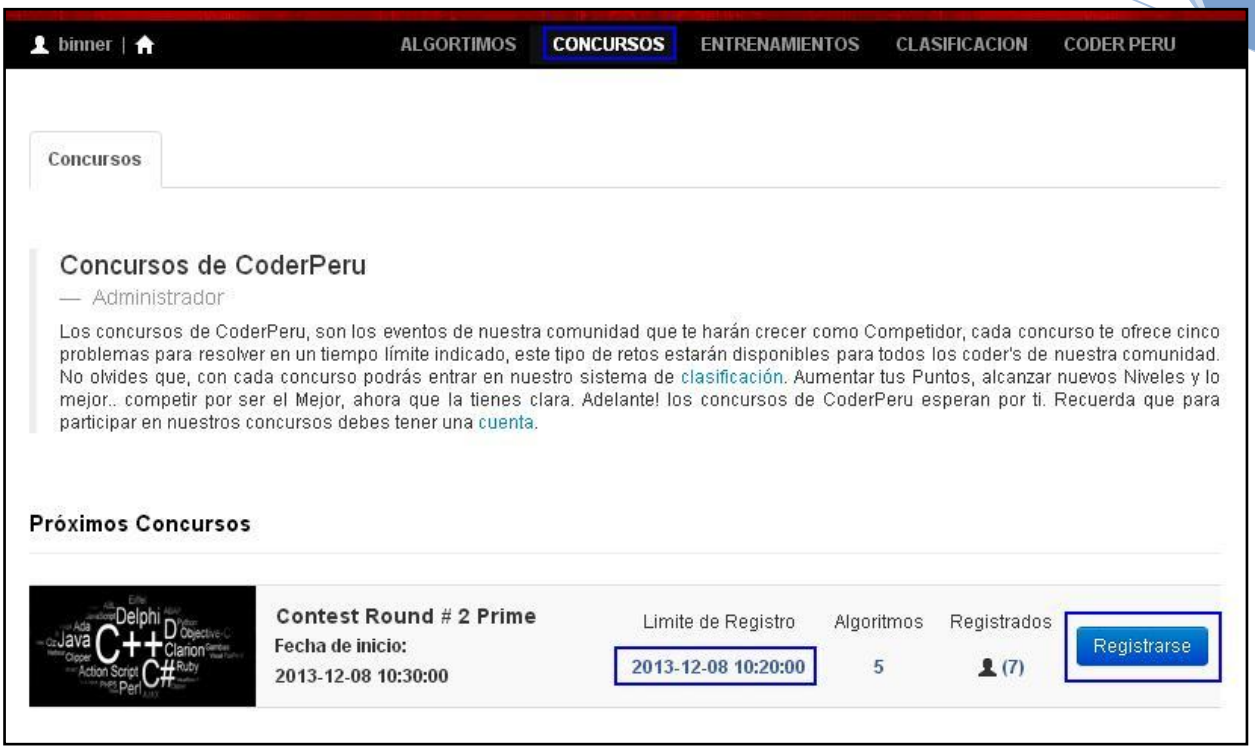
vii. En la pestaña “Mis amigos” podrás ver la lista de los Coders registrados en nuestro sistema que has señalado como “conocido”, si deseas eliminar a uno de la lista solo debes darle click a la opción “No lo conozco”.



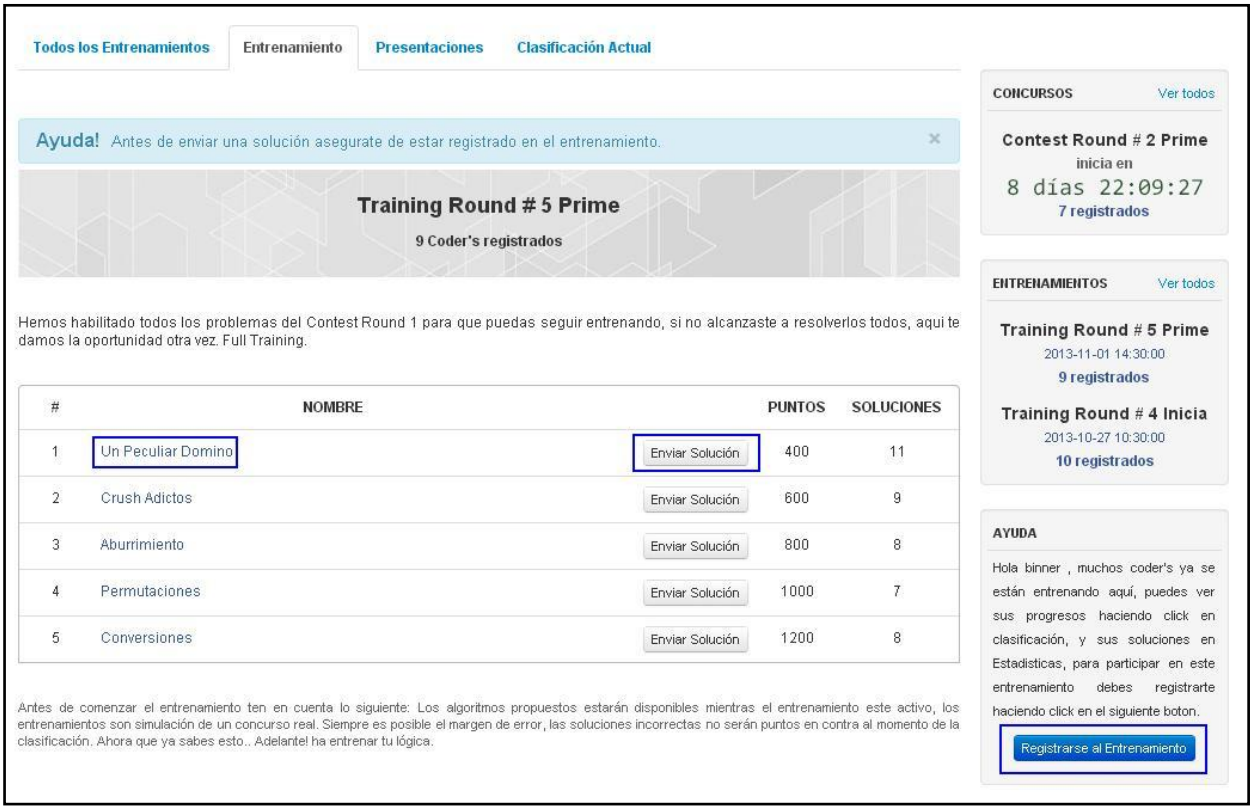
d. Participar

i. Para poder participar será necesario un previo registro a un evento en particular, para poder acceder a los eventos disponibles el usuario debe buscar y hacer click en la opción "Entrenamientos" o "Concursos" del menú principal siempre visible. A continuación el usuario verá la nueva página con la lista de eventos que tiene disponibles para poder participar y debe seleccionar una en el botón "Iniciar". En caso de ser un concurso se podrá registrar solo hasta antes del inicio del evento.



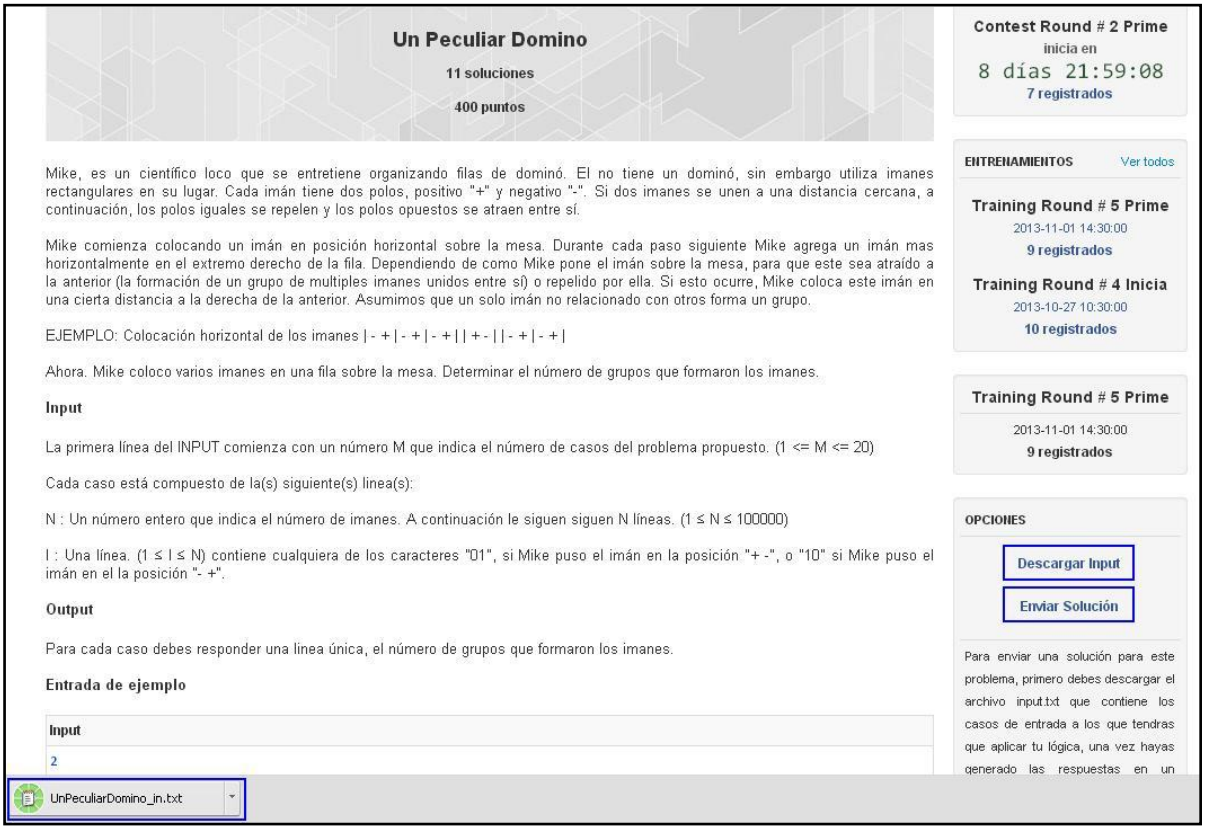


ii. Una vez dentro de un evento seleccionado el usuario podrá ver una breve descripción de lo que debe hacer como también una lista de ejercicios (Algoritmos) que tendrá que resolver. Antes de comenzar en el caso de los entrenamientos el usuario debe hacer click en el botón “Registrarse”.

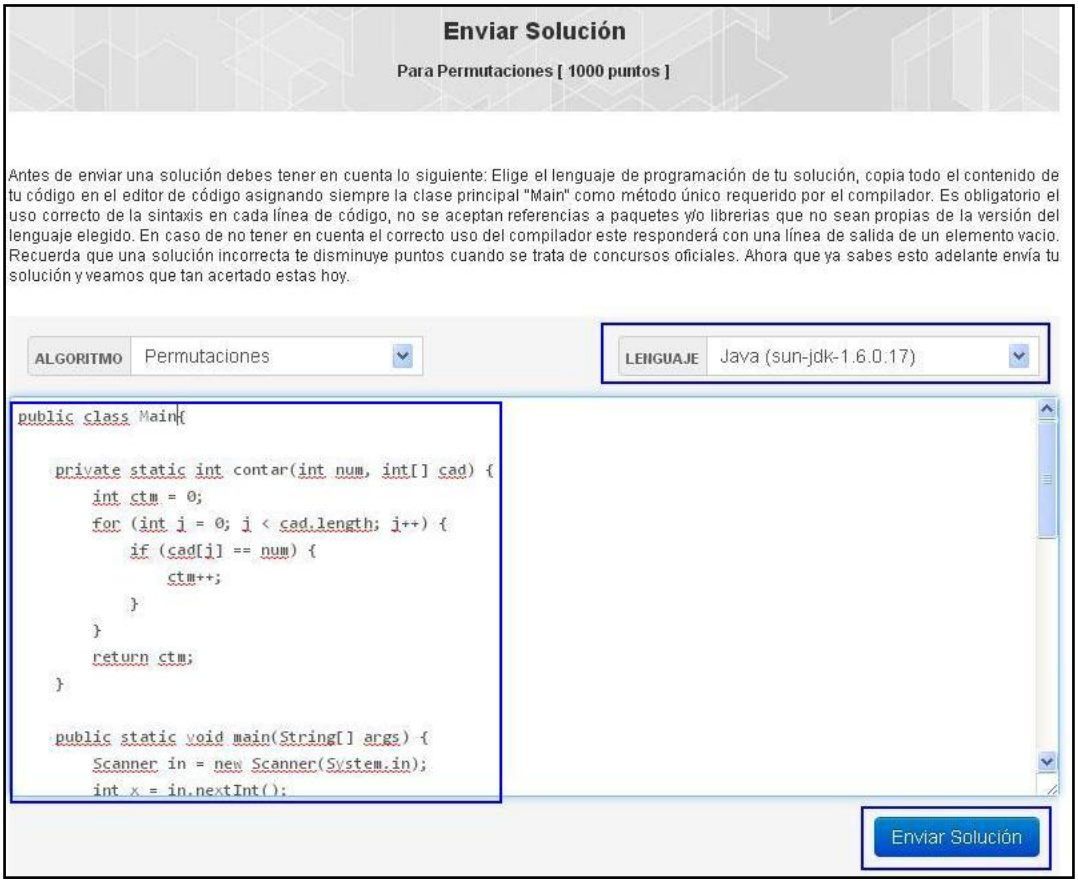


iii. Al registrarse el sistema retornara a la página del entrenamiento o concurso seleccionado, a continuación se debe seleccionar un ejercicio cualquiera de la lista (es recomendado comenzar por los de menos puntos), para hacerlo solo basta con hacer click en el nombre del problema.

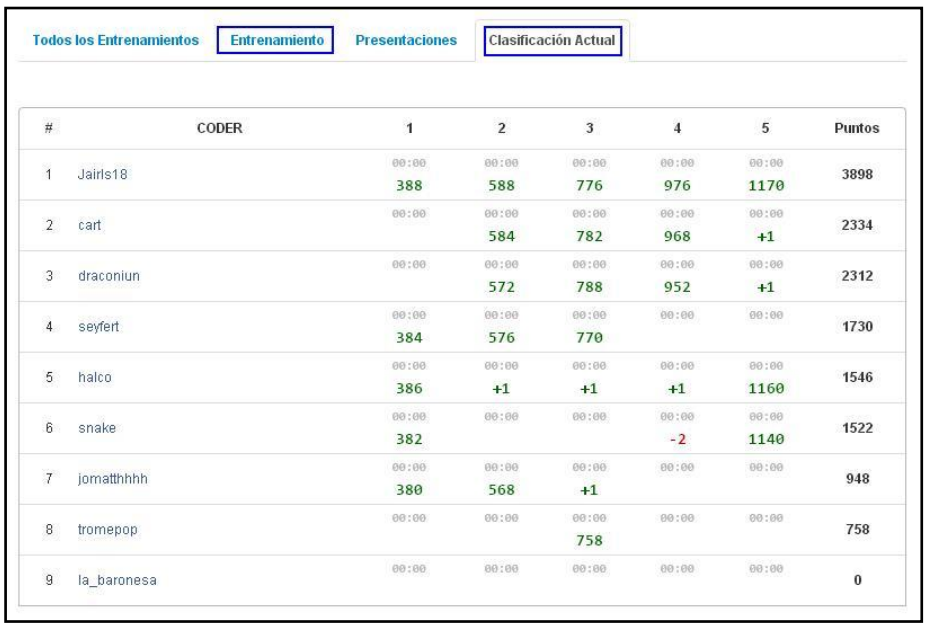
iv. Una vez el usuario haya leído y comprendido el problema, y a su vez haya programado su solución con su lenguaje de programación preferido el usuario debe presentar su solución al sistema, en el solo caso de los problema (algoritmos) que pertenezcan a un entrenamiento el usuario podrá descargar el archivo de entrada del ejercicio con el que tendrá que probar el funcionamiento de su solución.



v. A continuación debe dar click a “Enviar solución” que lo llevará a una nueva página donde el usuario deberá cumplir con algunas reglas del sistema:
   1. Seleccionar el tipo de lenguaje de programación que tiene su código fuente
   2. Copiar todo el código fuente de su solución en el editor de código indicado por el sistema
   3. Asegurarse que el código este bien escrito y que su compilación no causará errores en el IDE, una vez que hayas verificado esto dale click a “Enviar Solución”.



vi. Para obtener una mejor y más detallada información de cómo resolver un problema de nuestro sistema, lea la sección “Sobre las Soluciones” en el aparatado de “Acerca de Coderperu”. Para ver los resultados de los participantes cada evento tiene una pestaña de clasificación donde se puede ver así.



#	CODER	1	2	3	4	5	Puntos
1	Jairls18	00:00 388	00:00 588	00:00 776	00:00 976	00:00 1170	3898
2	cart	00:00	00:00 584	00:00 782	00:00 968	00:00 +1	2334
3	draconiun	00:00	00:00 572	00:00 788	00:00 952	00:00 +1	2312
4	seyfert	00:00 384	00:00 576	00:00 770	00:00	00:00	1730
5	halco	00:00 386	00:00 +1	00:00 +1	00:00 +1	00:00 1160	1546
6	snake	00:00 382	00:00	00:00	00:00 -2	00:00 1140	1522
7	jomatthhhh	00:00 380	00:00 568	00:00 +1	00:00	00:00	948
8	tromepop	00:00	00:00	00:00 758	00:00	00:00	758
9	la_baronesa	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	0

2. SECCIONES

a. Página principal

En la página principal se puede observar las últimas actividades de los usuarios en la web, estas actividades también están disponibles en el perfil del usuario. Esta sección también incluirá anuncios importantes de los administradores para todos los usuarios.

b. Algoritmos

La sección de algoritmos contiene todos los problemas de Coderperu propuestos, cada uno de estos problemas pertenecen a un entrenamiento especifico.

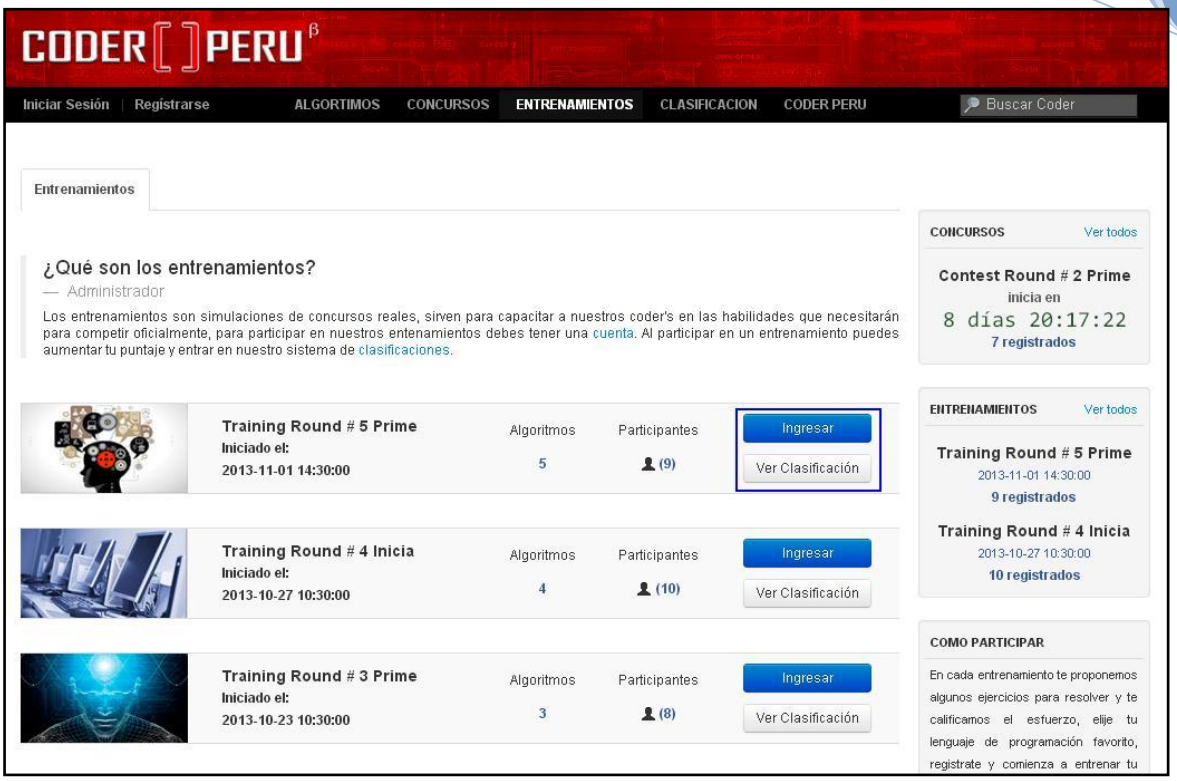
La vista general también ofrece al usuario todas las soluciones que los usuarios han presentado en todos los eventos en la pestaña “Estado de soluciones”, como también una clasificación de los desarrolladores más óptimos de la web en “Estadísticas”.

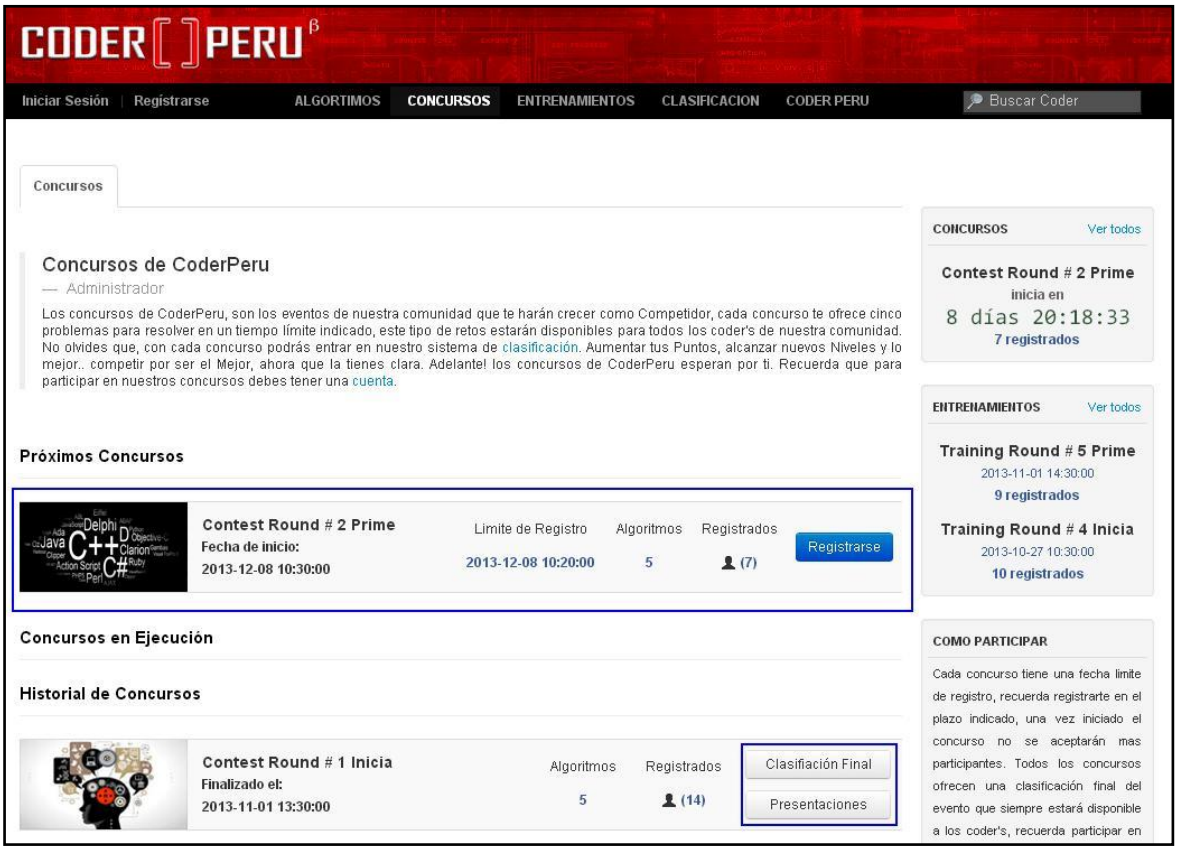
Los problemas pueden ser vistos desde esta sección, su información incluye los puntos del problema y las soluciones correctas presentadas por los usuarios, el número indica que tantos usuarios han resuelto el problema.

c. Entrenamientos y Concursos

Los entrenamientos y concursos son los eventos principales de nuestra web, los concursos son los eventos que permiten aumentar el nivel y puntaje de los usuarios, mientras que los entrenamientos son simulaciones que los preparan.

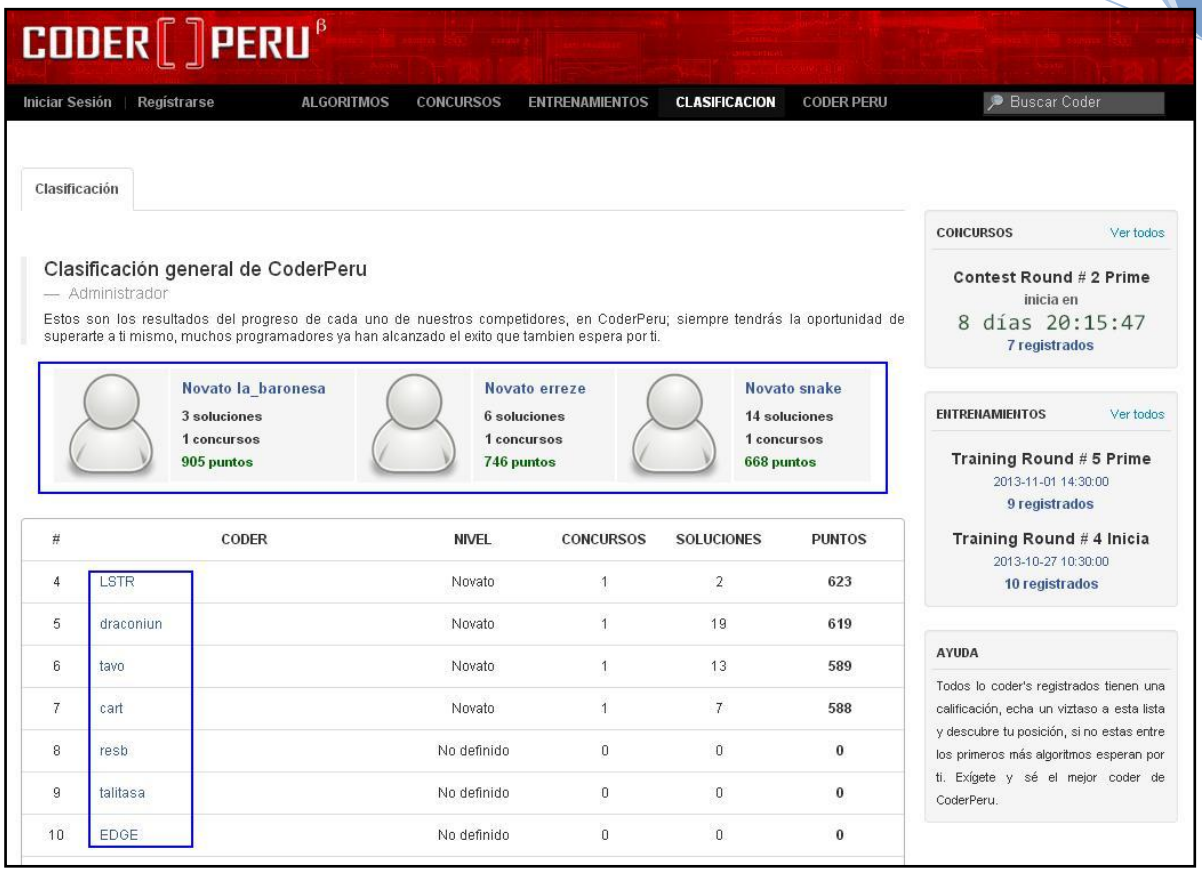
Ambas secciones contienen subsunciones con información del evento, incluyendo la fecha límite de registro en caso de los concursos





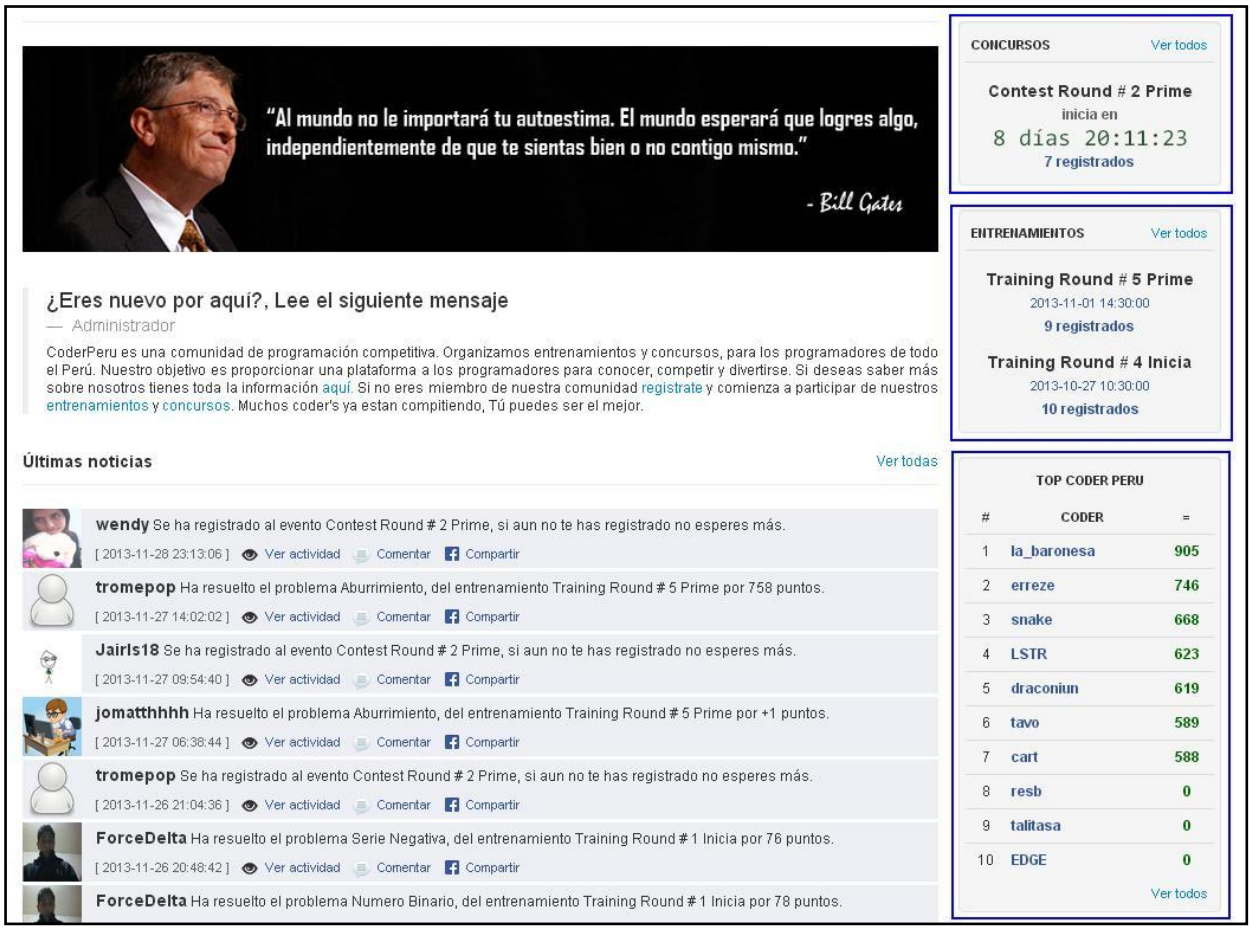
d. Clasificación General

La clasificación general de los usuarios (Coders) de nuestra web están mostradas y actualizadas en esta sección, aquí el usuario puede ver su posición actual con respecto al resto, esta información también esta visible en el perfil personal de cada usuario. Cabe mencionar que la clasificación general entra en acción en nuestro sistema después de celebrado un concurso, los entrenamientos no acceden a este servicio, pues solo preparan a los usuarios para los concursos.



e. Sobre Coderperu

Sobre Coderperu pone a disposición toda la información que el usuario debe conocer para navegar confiablemente en nuestra web, las dudas y preguntas son respondidas aquí brindando al usuario una estadía cómoda en nuestro sitio.

f. Vistas

Las vistas rápidas proporcionan al usuario las últimas novedades con respecto a los entrenamientos y concursos celebrados, también se incluye un vista con el top diez de los Coders de la clasificación general, estas vista están disponible en casi todas las secciones del sitio.