

PROYECTO 2.2

Editor DescartesJS

Responsable: Oscar Escamilla González

Reporte de trabajo

- Análisis del editor anterior.
 - Definición de de requerimientos y deficiencias del editor anterior.
- Análisis y diseño del nuevo editor.
 - Definición del as mejoras de funcionalidad
- Análisis y diseño de la interfaz de usuario para el editor.
 - Definición de la interfaz gráfica y de nuevo componentes para mejorar la experiencia de usuario.
- Investigación de tecnologías compatibles con HTML 5, que permitan la implementación del editor
- Implementación de lectura de la configuración de escenas desde los archivos html
- Implementación del sistema base para la internacionalización de textos en la interfaz gráfica
- implementó de la lista de objetos (Gráficos. Controles, Espacios).
 - Se implementó del sistema base de configuración de la interfaz para cada objeto.
 - Se implementó de acciones dentro de la lista
 - Agregar nuevos objeto
 - Eliminar objetos desde la lista
 - Duplicar objetos
 - Cambiar el orden de los objetos por medio de gestos de *drag and drop* o utilizando botones
 - Implementación reglas para el acomodo
 - Filtrado de la lista de objetos por medio de texto libre que se busca en el id de los objetos
- Implementación del panel para la configuración general de escenas.
- Módulo para edición WYSIWYG de espacios y controles
- Implementación de los paneles de configuración los algoritmos de INICIO, CALCULOS y Animación
 - Configuración de área de texto con coloreado de sintaxis.

- Implementación de módulo de conversión de algoritmos a funciones. Sólo se dejan como algoritmos INICIO y CALCULOS. El resto de algoritmos se pasan a funciones y se agregan las llamadas donde correspondan.
- Implementación de la lista de auxiliares (Matrices, Vectores, Variables, Constantes, Funciones, Eventos).
 - Se implementó del sistema base de configuración de la interfaz para cada objeto.
 - Se implementó de acciones dentro de la lista
 - Agregar nuevos objeto
 - Eliminar objetos desde la lista
 - Duplicar objetos
 - Cambiar el orden de los objetos por medio de gestos de “*drag and drop*” o utilizando botones
 - Implementación reglas para el acomodo
 - Filtrado de la lista de objetos por medio de texto libre que se busca en el id de los objetos
- Implementación de las operaciones de guardado y lectura de archivos
- Generación de esquema de colores para el diseño gráfico