Temat

Aplikacja quizu

Imię i nazwisko

Paweł Niziołek

Grupa laboratoryjna

Lab 3

Data wykonania

2022.01.22

Data oddania

2022.01.22

Nazwa pliku

quiz.html

Typ dokumentu

HTML 5

Kodowanie znaków

UTF-8

Tytuł strony

Quiz

Budowa strony

body

background: #343d46;

color: #343d46;

font-family: 'Gill Sans', 'Gill Sans MT', Calibri, 'Trebuchet MS', sans-serif;

zoom: 150%;

display: block

position: static

div#container

border: aliceblue solid 2px;

padding: 10px;

font-size: 30px;

background: #a7adba;

display: flex;

align-items: center;

justify-content: center;

div#logo

font-size: 40px;

a

text-decoration: none;

color: rgb(61, 61, 61);

div#box, div#back, div#next

gap: 10px;

margin: 15px 0;

button

width: 150px;

height: 30px;

background:#4f5b66;

border-radius: 4px;

color: #fff;

div#backbt, div#playbt

background-color: #f44336;

color: #fff;

font-weight: bold;

div#nextbt, div#startbt

background-color: #4CAF50;

div#nextbt

width: 310px;

buton:hover

box-shadow: 0 4px 6px 0 rgba(0,0,0,0.24), 0 17px 50px 0 rgba(0,0,0,0.19);

div.rightbtn

background:#a7adba;

color: #343d46;

font-weight: bold;

div#question

font-size: 20px;

div#nextbt, div#game

display: none;

Zawartość strony

div#logo

Quiz historyczny

div#question

Wybierz temat

Buton#topic

Temat

Buton.rightbtn

Starożytny Egipt

Buton#backbt

Powrót

Buton#startbt

START

Button#nextbt

DALEJ

Założenia projektu

Quiz z tematami historycznymi. Do wyboru są 3 tematy które można wybrać.

Przy wyborze odpowiedniego tematu skrypt dostosuje pytania i odpowiedzi. Przy naciśnięciu odpowiedzi na pytanie aplikacja sprawdzi odpowiedź i zależnie od poprawności zmieni tło klikanego guzika oraz naliczy punkt (w przypadku poprawnej odpowiedzi).

Po zakończeniu quizu wyświetli się temat i wynik gry. Można ponownie uruchomić aplikację klikając guzik „Zagraj ponownie”.

Opis zmiennych

W skrypcie zadeklarowane są następujące zmienne:

questionsAcientEgypt, questionsAcientRome, questionsUsa – stałe przechowujące treść pytań, odpowiedzi i oprawnej odpowiedzi

question – referencja do pytania

nextbt – referencja do guzika next

startbt – referencja do guzika start

backbt – referencja do guzika back

menu – referencja do menu

game – referencja do diva z pytaniami

odp1 – referencja do pierwszej odpowiedzi

odp2 – referencja do drugiej odpowiedzi

odp3 – referencja do trzeciej odpowiedzi

odp4 – referencja do czwartej odpowiedzi

levelbt – referencja do tematu gry

countQ – licznik pytań

score – wynik

lvl – zmienna przechowująca wybrany poziom jako liczba

countLevel – startowy poziom jako tekst

howManyQ – liczba pytań

Opis funkcji

W skrypcie zdefiniowana jest funkcja functionLevel, która wykonuje:

* zmienia poziom poprzez kliknięcie
* zapisuje do zmiennej countLevel
* wyświetla wybrany poziom

Funkcja start:

* Ustawia wynik na 0
* Ukrywa menu z wyborem poziomu
* Wyświetla pytanie, odpowiedzi oraz przycisk dalej
* Przypisuje do zmiennej lvl informacje o wybranym poziome
* Uruchamia funkcje next

Funkcja next:

* Sprawdza czy nie ma więcej pytań, jeżeli tak to uruchamia funkcję end
* W przeciwnym wypadku funkcja wybiera zestaw pytań dostosowany do tematu np. RomeF
* Uruchamia funkcję removeStyle
* Inkrementuje zmienną przechowywującą aktualne pytanie

Funkcja removeStyle:

* Wyłącza możliwość ponownego kliknięcia guzików z odpowiedziami
* Resetuje styl guzików na poprzedni

Funkcja EgiyptF, RomeF, UsaF:

* Wyświetla pytanie i odpowiedzi zależne od zmiennej countQ

Funkcja next:

* Inkrementuje zmienną przechowywującą aktualne pytanie
* Uruchamia funkcję removeStyle
* Sprawdza czy nie ma więcej pytań, jeżeli tak to uruchamia funkcję end
* W przeciwnym wypadku funkcja wybiera zestaw pytań dostosowany do tematu np. RomeF

Funkcja odp1f, odp2f, odp3f, odp4f:

* Sprawdza czy naciśnięta odpowiedz jest poprawna, jeżeli tak to uruchamia funkcję która zmienia kolor tła guzika na zielony i inkrementuję zmienną score,
* W przeciwnym wypadku zmienia tło guzika na czerwony
* Uruchamia funkcję dissabledF

Funkcja dissabledF:

* Uniemożliwia ponowne naciśnięcie guzika z odpowiedzią

Funkcja reload:

* Odświeża aplikację

Inicjalizacja skryptu

Na początku skryptu skrypt definiuje temat wybrany przez użytkownika. Po wyborze i naciśnięciu guzika START skrypt ukrywa menu wyboru poziomów i wyświetla pytanie i odpowiedzi zależnie od wybranego tematu.

Przy naciśnięciu odpowiedzi na pytanie aplikacja sprawdzi odpowiedź i zależnie od poprawności zmieni tło klikanego guzika oraz naliczy punkt (w przypadku poprawnej odpowiedzi).

Po naciśnięciu przycisku DALEJ skrypt zmienia pytanie i odpowiedzi, czyszcząc formatowanie guzików tak aby były aktywne oraz miały domyślne tło.

Gdy zmienna countQ będzie równa ze zmienną howManyQ skrypt uruchomi funkcję która ukryję pytanie i odpowiedzi i wyświetli temat oraz zdobyty wynik, a także guzik z możliwością ponownej gry.