# Dokumentacja: Aplikacja do Nauki Słówek

**Link do repozytorium:** [**https://github.com/FilipSl3/Projekt\_TI---JavaScript**](https://github.com/FilipSl3/Projekt_TI---JavaScript)

**Link do strony:** [**https://filipsl3.github.io/Projekt\_TI---JavaScript/**](https://filipsl3.github.io/Projekt_TI---JavaScript/)

Spis treści

[Dokumentacja: Aplikacja do Nauki Słówek 1](#_Toc188380915)

[1. Struktura projektu 2](#_Toc188380916)

[2. Opis strony 2](#_Toc188380917)

[3. Parametry techniczne 2](#_Toc188380918)

[4. Funkcje interaktywne 3](#_Toc188380919)

[Dodawanie słówek do listy: 3](#_Toc188380920)

[Renderowanie listy słówek: 4](#_Toc188380921)

[Usuwanie słówka z listy: 4](#_Toc188380922)

[Rozpoczynanie quizu: 5](#_Toc188380923)

[Wyświetlanie kolejnego pytania oraz sprawdzenie wyniku: 6](#_Toc188380924)

[Sprawdzanie odpowiedzi użytkownika: 7](#_Toc188380925)

[Resetowanie quizu: 8](#_Toc188380926)

[5. Zawartość strony 9](#_Toc188380927)

[5.1 Sekcja Quiz 9](#_Toc188380928)

[5.2 Sekcja Dodawania Słówek 10](#_Toc188380929)

[5.3 Sekcja Lista Słówek 10](#_Toc188380930)

[6. Podsumowanie 10](#_Toc188380931)

[Autor: Filip Ślemp 10](#_Toc188380932)

## 1. Struktura projektu

1. **HTML:** index.html (struktura strony głównej)
2. **CSS:** style.css (stylizacja strony)
3. **JavaScript:** javascript.js (logika aplikacji)

## 2. Opis strony

Aplikacja do Nauki Słówek to interaktywna platforma wspomagająca naukę języków. Umożliwia dodawanie słówek z tłumaczeniami, przeglądanie zapisanej listy oraz sprawdzanie wiedzy w formie quizu. Intuicyjny interfejs zapewnia prostotę obsługi i efektywną naukę.

## 3. Parametry techniczne

#### **HTML**:

* Zbudowana za pomocą znaczników.
* Formularze i dynamiczne elementy do zarządzania quizem i listą słówek.

#### CSS:

* Stylizacja sekcji strony, formularzy i przycisków.
* Responsywny układ z centralnym wyrównaniem.
* Efekty hover dla przycisków.

#### JavaScript:

* Dynamiczne zarządzanie słówkami i quizem.
* Logika obsługi punktacji, rund oraz przechowywania listy słówek.

## 4. Funkcje interaktywne

### Dodawanie słówek do listy:

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie

* + **Opis:**
    1. Funkcja reaguje na przesłanie formularza przez użytkownika. Pozwala dodać słówko i jego tłumaczenie do listy przechowywanej w tablicy words.
  + **Działanie:**
    1. Blokuje domyślne działanie formularza (odświeżenie strony) przy użyciu e.preventDefault().
    2. Pobiera dane wpisane w polach word i translation.
    3. Dodaje obiekt { word, translation } do tablicy words.
    4. Wywołuje funkcję renderWords(), aby zaktualizować widok listy słówek.
    5. Resetuje formularz przy użyciu wordForm.reset().

### Renderowanie listy słówek:

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie

* + **Opis:**
    1. Tworzy dynamiczny widok listy słówek na podstawie zawartości tablicy words.
  + **Działanie:**
    1. Czyści zawartość elementu wordList (innerHTML = '').
    2. Iteruje przez tablicę words, generując elementy HTML dla każdego słówka i tłumaczenia.
    3. Każdy element wyświetla:
       - Słówko (word) wytłuszczone (<strong>).
       - Tłumaczenie (translation).
       - Przycisk "Usuń", który wywołuje funkcję removeWord (index) po kliknięciu.
    4. Dodaje utworzone elementy do wordList.

Usuwanie słówka z listy:

Obraz zawierający tekst, Czcionka, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

* + **Opis:**
    1. Usuwa słówko z listy na podstawie jego indeksu w tablicy.
  + **Działanie:**
    1. Usuwa element z tablicy words przy użyciu splice(index, 1).
    2. Wywołuje funkcję renderWords(), aby odświeżyć listę słówek na stronie.

Rozpoczynanie quizu: **Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie**

* + **Opis:**
    1. Inicjuje quiz językowy na podstawie dodanych słówek.
  + **Działanie:**
    1. Sprawdza, czy lista words nie jest pusta. Jeśli tak, wyświetla alert i przerywa działanie.
    2. Ustawia liczbę rund na wartość podaną przez użytkownika w polu rounds lub domyślnie na 5.
    3. Resetuje wartości score (wynik) i round (aktualna runda).
    4. Ustawia początkowe dane quizu:
       - Wyświetla wynik (quizScore) jako 0.
       - Ustawia numer rundy (quizRounds).
    5. Ukrywa przycisk resetowania quizu.
    6. Wyświetla sekcję quizu (quizSection).
    7. Rozpoczyna pierwszą rundę, wywołując nextQuestion().

Wyświetlanie kolejnego pytania oraz sprawdzenie wyniku: **Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie**

* + **Opis:**
    1. Generuje nowe pytanie w quizie, wybierając losowe słówko z listy, sprawdza czy gra się nie powinna już zakończyć oraz wypisuje wynik końcowy.
  + **Działanie:**
    1. Sprawdza, czy aktualna runda (round) osiągnęła wartość totalRounds. Jeśli tak:
       - Oblicza procentowy wynik (percentage).
       - Wyświetla komunikat końcowy z wynikiem procentowym i zmienia kolor tekstu (quizFeedback) w zależności od wyniku:
         * Czerwony (wynik ≤ 50%).
         * Pomarańczowy (50% < wynik ≤ 75%).
         * Zielony (wynik > 75%).
       - Wyświetla przycisk resetowania quizu (resetQuizButton).
       - Przerywa dalsze działanie.
    2. Losuje słówko z tablicy words.
    3. Wyświetla słówko w polu quizQuestion.
    4. Czyści pole odpowiedzi quizAnswer.
    5. Aktualizuje numer aktualnej rundy w polu quizRounds.

Sprawdzanie odpowiedzi użytkownika:

**Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie**

* + **Opis:**
    1. Tworzy dynamiczny widok listy słówek na podstawie zawartości tablicy words.
  + **Działanie:**
    1. Czyści zawartość elementu wordList (innerHTML = '').
    2. Iteruje przez tablicę words, generując elementy HTML dla każdego słówka i tłumaczenia.
    3. Każdy element wyświetla:
       1. Słówko (word) wytłuszczone (<strong>).
       2. Tłumaczenie (translation).
       3. Przycisk "Usuń", który wywołuje funkcję removeWord (index) po kliknięciu.
    4. Dodaje utworzone elementy do wordList.

Resetowanie quizu:

**Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie**

* + **Opis:**
    1. Zatrzymuje quiz i czyści jego stan.
  + **Działanie:**
    1. Ukrywa sekcję quizu (quizSection).
    2. Czyści wyświetlane dane:
       - Wynik (quizScore).
       - Numer rundy (quizRounds).
       - Feedback (quizFeedback).
    3. Umożliwia użytkownikowi ponowne rozpoczęcie quizu.

## 5. Zawartość strony

### 5.1 Sekcja Quiz

* Wybór liczby rund, oraz przycisk do rozpoczęcia quizu.Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, linia

  Opis wygenerowany automatycznie
* Wyświetlanie pytania, pola na odpowiedź użytkownika i przycisku do sprawdzenia odpowiedzi.Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, linia

  Opis wygenerowany automatycznie
* Po zakończeniu wyświetlanie, punktacji i wyników procentowych oraz pojawienie się przycisku do resetowania quizu. Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, numer

  Opis wygenerowany automatycznie

### 5.2 Sekcja Dodawania Słówek

* Formularz umożliwiający podanie słówka i jego tłumaczenia oraz dodanie go do listy za pomocą przycisku „Dodaj słówko”.Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, linia

  Opis wygenerowany automatycznie

### 5.3 Sekcja Lista Słówek

* Wyświetlanie wszystkich dodanych słówek z możliwością ich usunięcia. Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, numer

  Opis wygenerowany automatycznie

## 6. Podsumowanie

Aplikacja do Nauki Słówek umożliwia użytkownikowi zarządzanie słówkami, przeprowadzanie quizów, a także dostosowywanie liczby rund. Projekt jest prosty w obsłudze, interaktywny i responsywny, dostosowany zarówno do użytkowników mobilnych, jak i desktopowych.

## Autor: Filip Ślemp