

Trívia Riu Túria - Guia d'ús

Trívia Riu Túria - Guia d'ús

1. Presentació
2. Accés al joc
 - 2.1. A través de la direcció IP del servidor
 - 2.2. A través de la web del Departament
3. Introducció de preguntes
4. L'empaquetador de preguntes
5. Desempaquetar preguntes
6. Conclusió

1. Presentació

El **Trívia Riu Túria** és un joc virtual, allotjat en el servidor del Departament de Matemàtiques, que es pot jugar des de qualsevol dels ordinadors connectats a la xarxa (Wi-Fi o cablejada) de l'IES. Es poden jugar partides utilitzant un únic dispositiu o entre diversos dispositius (aquesta darrera funció està encara en construcció).

L'objectiu amb el qual hem desenvolupat aquest joc és que es pugui fer servir com a activitat comuna i transversal entre les diferents matèries i els diferents nivells que trobem a l'institut. La idea és que, al final de cada unitat, cada professor/a demane al seu alumnat que propose preguntes per al trívia relacionades amb els continguts treballats. El professor/a arreglarà aquestes preguntes i les introduirà al joc (ja siguin totes o una selecció de les millors).

D'aquesta manera, a mesura que avanci el curs s'anirà conformant una base de dades de preguntes que permetrà jugar per tal de repassar els continguts treballats fins al moment d'una manera divertida.

2. Accés al joc

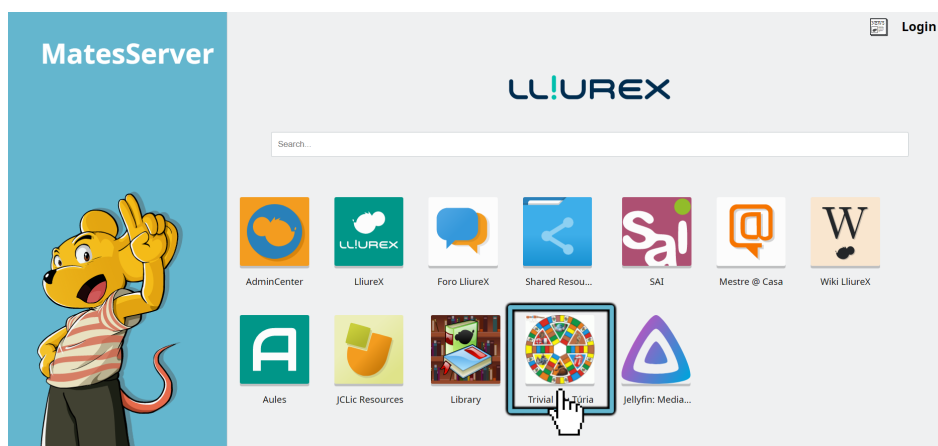
Per tal d'accedir al joc, existeixen dues vies. Recordem que ambdues funcionen únicament si el dispositiu es troba connectat a la xarxa de l'institut, ja siga per cable o per Wi-Fi (xarxa *Ubiquiti*).

2.1. A través de la direcció IP del servidor

A la barra de direccions de qualsevol navegador, podem escriure la següent direcció IP:

<http://172.28.47.2/>

D'aquesta manera s'accedeix al menú del servidor del Departament de Matemàtiques, i només cal seleccionar la icona del Trivial:



2.2. A través de la web del Departament

Comencem accedint a la web de l'institut:

<https://portal.edu.gva.es/iesriuturia>

En el menú superior, ens situem sobre "Departaments" i, en el desplegable que apareix, fem clic en "Matemàtiques":



A continuació, fem clic a l'icona del Trivial:



En aquesta pàgina ens apareixeran dos enllaços, un al menú principal del joc i un altre a l'empaquetador de preguntes, del qual parlarem més tard.

3. Introducció de preguntes

Una vegada accedim al Trivial, vorem el següent menú principal:



Per a proposar preguntes hem de fer clic en "Introdueix preguntes". Aquest botó ens portarà a un formulari que haurem d'emplenar per a proposar una pregunta. Aquestes preguntes s'afegiran a la base de dades, però no apareixeran al joc fins que siguin revisades i aprovades. Els camps a emplenar són els següents:

- **Assignatura:** L'assignatura a la qual pertany la pregunta. Pot ser qualsevol de les que s'imparteixen al centre en ESO i Batxillerat, i també hi ha una categoria per a Orientació i Tutoria.
- **Nivell:** Les preguntes de nivell 1 - 5 corresponen als diferents cursos d'ESO i Batxillerat. Les preguntes de nivell 0 són preguntes adreçades a tots els cursos, amb la intenció que siguin senzilles i/o gracioses. Quan juguem, cada jugador/a es trobarà preguntes del nivell que hagi triat i, en menor proporció, dels nivells anteriors.
- **Text:** L'enunciat de la pregunta. Si és una pregunta d'opció múltiple, les possibles respostes s'han d'incloure en el text de la pregunta. Pot estar en qualsevol idioma (castellà, valencià, anglès, francès...).
- **Resposta correcta:** S'ha de tindre en compte que, per a que la resposta siga considerada com a vàlida, el jugador/a haurà d'introduir-la tal i com apareix a la base de dades. Pot ser una paraula o conjunt de paraules. Ha d'estar en el mateix idioma que la pregunta. Si la pregunta és d'opció múltiple, s'ha d'introduir únicament la lletra de l'opció correcta en minúscula (a, b, c, etc.).
- **Nombre d'intents:** És el nombre de vegades que el jugador/a pot intentar respondre la pregunta. Si la primera vegada no encerta, es pot configurar fins a un màxim de 3 intents.

- **Temps per a respondre:** El temps màxim que es té per a respondre la pregunta. Es pot seleccionar el valor desitjat (en segons) mitjançant el deslligador. El temps mínim és mig minut (30 s) i el màxim dos minuts i mig (150 s).
- **Imatge:** Per al correcte funcionament del joc, cada pregunta ha de tindre una imatge associada. Aquest és l'únic camp que no és obligatori a l'hora d'emplenar el formulari, però sí recomanable (ja que en cas de no afegir imatge, ho haurem de fer nosaltres). Les imatges poden ser fitxers .png, .jpg o inclús .gif animats i han de tindre un màxim de 5 Mb.

Una vegada emplenats els camps, podem fer clic en "Enviar" per tal de guardar la pregunta en la base de dades. Aquest procés s'ha de fer manualment i de manera individual per a cada pregunta. Com açò pot resultar incòmode degut a que s'ha de fer des de dins del centre, hem creat l'empaquetador de preguntes, que es pot utilitzar des de casa.

4. L'empaquetador de preguntes

L'empaquetador de preguntes és l'únic element del Trivial al qual es pot accedir des de fora de la xarxa del centre. Per fer-ho, podem introduir la següent direcció al navegador:

<https://triviariu.000webhostapp.com/>

o bé accedir des de la pàgina del departament com es detalla a l'apartat 2.2.

L'empaquetador de preguntes té una interfície anàloga a la del formulari d'introducció de preguntes que ja hem vist. Tanmateix, cada vegada que s'introdueix una pregunta, en lloc de guardar-se en la base de dades, s'afegix a un "paquet" que després podrem descarregar en forma d'arxiu.

En la part superior disposem d'un menú que ens anirà informant de quantes preguntes hem introduït fins al moment, junt a dos botons:

- **Descarregar paquet:** Aquest botó ens permetrà descarregar un arxiu .json que inclourà les preguntes que hem afegit fins al moment. Fer clic en aquest botó no fa que aquestes preguntes s'esborren de la pàgina. És a dir, podem descarregar el treball que hem fet fins al moment i continuar introduint preguntes. L'últim arxiu descarregat contindrà totes les preguntes introduïdes.
- **Esborrar preguntes:** Si, en canvi, volem esborrar totes les preguntes que hem introduït i començar un paquet nou, podem fer clic en aquest botó. Una vegada esborrades, estes preguntes ja no es poden recuperar.

És important ressaltar que si tanquem el navegador o eixim de la pàgina, perdrem totes les preguntes introduïdes, per la qual cosa és recomanable guardar el paquet regularment si estem introduint moltes preguntes de colp.

Una vegada descarregat el paquet, hem de pujar-ho a la base de dades del servidor. Aquest pas sí que s'ha de fer necessàriament des del centre.

5. Desempaquetar preguntes

L'arxiu .json generat per l'empaquetador de preguntes conté la informació de totes les preguntes que hem introduït. Haurem de fer-lo arribar a un ordinador connectat a la xarxa del centre, ja siga copiant-lo en una memòria USB, pujant-lo al núvol...

Una vegada ací, accedirem al Trivial com s'ha explicat a l'apartat 2 i farem clic en "Desempaquetador de preguntes".



L'únic que haurem de fer serà carregar l'arxiu i fer clic en "Pujar paquet". Després d'uns segons, ens deuria eixir un missatge informant-nos de que el paquet s'ha carregat i el nombre de preguntes que s'han guardat.

6. Conclusió

Esperem que aquesta iniciativa vos parega interessant i vos animeu a col·laborar, ja que necessitem preguntes de totes les categories per a que el joc funcione. Una vegada tinguem prou preguntes, el joc podrà ser un recurs útil per a utilitzar en guàrdies, tutories, final de curs...

Qualsevol dubte que tingueu sobre el joc o la introducció de preguntes, no dubteu en consultar-nos.