

Elektrotehnički fakultet
Banja Luka

Prvi projektni zadatak iz predmeta Interakcija čovjek-računar

Opis i način upotrebe aplikacije

KvizZnanja

Student:
Antešević Katarina 1187/15

Aplikacija KvizZnanja predstavlja zabavnu aplikaciju namijenjenu provjeri osnovnih znanja iz 4 oblasti:

- istorija
- geografija
- sport
- filmovi

Nakon pokretanja aplikacije, korisnik može unijeti svoje ime. Ukoliko ne unese ime, podrazumijevaće se da aplikaciju pokreće kreator aplikacije, tj. Katarina.

Nakon što se odluči da započne kviz, korisniku se prikazuje prozor gdje treba odabrati iz koje od četiri oblasti želi provjeriti svoje znanje. Svaka kategorija ima 8 pitanja, a iznad teksta svakog pitanja nalazi se slika koja ima veze sa datim pitanjem i može pomoći korisniku da se prisjeti tačnog odgovora.

Tačni odgovori se registruju i korisnik u svakom trenutku može vidjeti koliko tačnih odgovora do tog trenutka ima, kao i na koliko pitanja je već odgovorio. Korisnik u svakoj kategoriji može da iskoristi pomoć, i tako sazna tačan odgovor na pitanje. Međutim, pomoć može da traži samo 4 puta, nakon čega mu ta opcija neće biti na raspolaganju.

Nakon što odgovori na sva pitanja, korisnik može da vidi koliko ima tačnih odgovora i koliki je njegov procenat tačnosti.

Korisnik u svakom trenutku ima opciju da napusti kviz.