Universitate Ștefan cel Mare – Suceava

Facultatea de Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor

Documentație

Quiz

Florescu Denis

Grupa 3124A

Cuprins

1.Descriere generala

2.Prezentare componente proiect

3.Funcționare

1.Descriere generală:

Proiectul “Quiz” este o aplicație de tip test de cultură generală în care utilizatorul va avea de ales între două tipuri de teste, unul cu răspunsuri primite de la utilizator și al doilea cu patru variante de răspuns. Amândouă moduri au câte trei domenii.

2.Prezentare componente proiect:

Proiectul conține șase clase și un windows form care are la rândul lui patru form-uri.

Clasele sunt:

* Întrebare
* Întrebare1
* NivelStocareDate
* Quiz
* Quizz
* Tot

Windows Form-uri:

* Form1
* Form2
* Form3
* Form4

Clasa “Întrebare” va primi prin intermediul constructorului întrebarea și răspunsul din fișierul text cu întrebări. Acestea vor fi atribuite membrilor “string intrebare;”, “string raspuns;”. Printre metode se numără: “AfisareIntrebare”, “Verifica”, “ContineCuvant”. Metoda “AfisareIntrebare” va returna parametrul “intrebare” fără ultimele două caractere care sunt punct și virgulă și răspunsul. Metoda “Verifica” va verifica dacă parametrul metodei este același cu parametrul “răspuns”. Dacă este adevărat parametrul “raspunsC” va fi încrementat, în caz contrar “raspunsG” va fi încrementat. Metoda “ContineCuvant” va verifica dacă există un cuvânt dat de utilizator în fiecare întrebare.

Clasa “NivelStocareDate” conține șapte metode:

* GetIntrebari
* GetIntr
* GetRasp
* Corect
* GetRaspunsuri
* NumarLinii
* ScorMare

Metoda “GetIntrebari” va citi fiecare linie din fișier și le va returna.

Metoda “GetIntr” va face același lucru doar că pentru alt fișier.

Metoda “GetRasp” va crea o listă unde va stoca pentru fiecare întrebare cele patru variante de răspuns și o va returna.

Metoda “Corect” va crea o listă unde va reține fiecare raăspuns corect pentru întrebări.

Metoda “GetRaspunsuri” va crea o listă cu fiecare răspuns pentru al doilea tip de test.

Metoda “NumarLinii” va contoriza numărul de linii din fișier și va returna numărul total de linii.

Metoda “ScorMare” va verifica în fișierul cu rezultate fiecare scor obținut și va returna cel mai mare găsit.

Clasa “Quiz” este clasa principală unde a fost făcut partea de back.

Clasa “Quizz” conține membrul “scor” care va reține fiecare scor, și metoda “UltimulScor” care va scrie în fișier numele și scorul persoanei care a realizat testul. Numele si scorul sunt transmiși ca parametrii.

Clasa “Tot” realizează împărțirea întrebărilor pe litere de la A la Z în funcție de cum începe fiecare întrebare.

Form-ul 1 este folosit pentru primul tip de test, cel cu răspunsuri de la utilizator. Acest form conține trei domenii:

* Geografie
* Istorie
* Literatură

La aceste domenii se adaugă și meniul de unde se poate selecta din prima un domeniu, fără a mai fi necesar de a trece prin toate celelalte.

Form-ul 2 va implementa opțiunile extra de căutare a unui cuvânt în toate întrebările și de afișare a tuturor întrebărilor din fișier.

Form-ul 3 conține meniul principal de unde se va alege tipul de quiz și opțiuni extra. În plus se va afișa un label și panel pentru a afișa toate personale care au susținut testul, scorul acesteia și domeniul ales. Iar în partea de sus se va afișa persoana care are cel mai mare scor.

Form-ul 4 are aceleași domenii și meniu dar partea de testare diferă din cauză că utilizatorul va avea patru variante de răspuns.

3.Funcționare:

Pentru primul tip de quiz, cu răspunsurile preluate de la utilizator, la prima vedere va aparea pe ecran un meniu, unde se vor afla trei domenii. În laterale vor fi două butoane care vor comuta între domenii și meniu. Fiecare domeniu este reprezentat de câte un picturebox care conține mai multe componente. Aceste componente se leagă de picturebox prin proprietatea “Parent”. Fiecare picture box conține un label pentru afișare întrebare, un textbox pentru răspuns, un buton pentru a schimba întrebarea, un buton de verificare răspuns, un label cu scorul, două radiobox-uri pentru salvare scor respectiv ieșire quiz, un label pentru a întreba utilizatorul dacă salvează scorul, un textbox pentru a scrie numele și un buton de submit. De fiecare data când butonul “Verifică” va fi apăsat, label-ul cu întrebarea se va colora în verde pentru răspuns corect și roșu pentru răspuns greșit pentru o secundă. Fiecare quiz are zece întrebări. Când utilizatorul va selecta butonul pentru întrebarea următoare, acesta se va dezactiva și va activa butonul de verificare și la fel și invers între butoane ca să nu se poată trece din greșeală peste o întrebare. Butoanele din laterale vor face să apară pe ecran un picturebox nou cu alte două butoanele care vor aduce alt picturebox și alte două butoane și tot așa mai departe.

Pentru al doilea quiz, textbox-ul de răspuns se înlocuiește cu patru checkbox-uri care vor conține răspunsurile. În rest funcționarea este la fel.