



DOKUMENTACJA UŻYTKOWNIKA STRONY

QUIZAZU 1.0



Spis treści

1.	Wprowadzenie.....	2
2.	Twórcy	2
3.	Rejestracja	3
4.	Logowanie	4
5.	Resetowanie hasła	5
6.	Tworzenie quizu.....	6
7.	Przeglądanie quizów przypisanych do konta.....	8
8.	Typy pytań	9
I.	Cztery możliwe odpowiedzi, jedna poprawna	9
II.	Prawda/fałsz	11
III.	Cztery możliwe odpowiedzi, wiele może być poprawnych	12
IV.	Sześć możliwych odpowiedzi, jedna poprawna.	13
V.	Slider	14
9.	Zasady punktacji	15
10.	Panel zarządcy quizu	15
11.	Dołączenie do quizu.....	16
12.	Udostępnianie quizu	17
13.	Kupony.....	18
14.	Pakiety	19
15.	Aplikacja mobilna	21

1. Wprowadzenie

Quizazu to strona umożliwiająca tworzenie quizów a następnie granie tychże quizów przez wielu użytkowników mogących znajdować się w różnych miejscach na świecie. Do rozgrywki mogą dołączyć tylko zarejestrowani użytkownicy. Ma to na celu ograniczenie możliwości zakłócania rozgrywki. W obecnej wersji program umożliwia tworzenie oraz rozgrywkę na 5 trybach. Są to:

- Prawda/fałsz
- Cztery możliwe odpowiedzi, jedna poprawna
- Cztery możliwe odpowiedzi, wiele możliwych
- Sześć odpowiedzi, jedna poprawna
- Slider

Oprócz aplikacji w wersji sieciowej Quizazu występuje również w wersji mobilnej, która dostępna jest w Sklepie Play. Odnośnik do niej znajduje się również na dole strony w stopce. Aplikacja umożliwia jedynie rozgrywkę już utworzonego quizu, reszta możliwości dostępna jest tylko z poziomu aplikacji sieciowej.

2. Twórcy

Dominik Piskor ([@Lettulouz](https://github.com/Lettulouz)¹) - Leader

Miłosz Gilga ([@Milosz08](https://github.com/Milosz08)²) - Programming know-how, game session designer and websockets stuff + client side rendering

Patryk Górniak ([@patrick012016](https://github.com/patrick012016)³) - Mostly mobile app ([@GitHub repository](https://github.com/patrick012016/CollegeQuizMobileApp)⁴)

Mikołaj Kondziołka ([@tentegess](https://github.com/tentegess)⁵) – Admin panel

Nicola Mrowiec ([@NicoMroo](https://github.com/NicoMroo)⁶) - Graphics

Korneliusz Bagiński ([@kBaginskik](https://github.com/kBaginskik)⁷) – Game session with @Milosz08

Martyna Gryt ([@crucialis](https://github.com/crucialis)⁸) – Mobile app deploy

¹ <https://github.com/Lettulouz>

² <https://github.com/Milosz08>

³ <https://github.com/patrick012016>

⁴ <https://github.com/patrick012016/CollegeQuizMobileApp>

⁵ <https://github.com/tentegess>

⁶ <https://github.com/NicoMroo>

⁷ <https://github.com/kBaginskik>

⁸ <https://github.com/crucialis>

3. Rejestracja

Aby zarejestrować konto w serwisie należy kliknąć w przycisk znajdujący się w menu a następnie poprawnie wypełnić formularz rejestracji.

Rejestracja

Imię

Nazwisko

Login

Hasło

Email

☐ Akceptuję [regulamin strony](#) oraz politykę prywatności.

Rejestracja

Mam już konto

Rysunek 1. Formularz rejestracji.

Wymagania formularza:

Login musi mieć nie mniej niż 5 znaków oraz nie więcej niż 25 znaków, co więcej akceptowane są tylko małe litery oraz cyfry.

Hasło musi mieć nie mniej niż 8 znaków oraz nie więcej niż 25 znaków, co więcej musi zawierać przynajmniej jedną małą literę, jedną wielką literę, jedną cyfrę oraz jeden znak specjalny.

Potwierdzanie rejestracji:

Każde założone konto trzeba potwierdzić. Użytkownik ma na to 48 godzin, po tym czasie konto zostanie usunięte z bazy. Niemożliwe jest zalogowanie się bez aktywacji konta. Czynności tej można dokonać poprzez link wysyłany w wiadomości mailowej wysyłanej na podany adres e-mail.



Rysunek 2. Przykład wiadomości wysyłanej na maila.

4. Logowanie

Aby zalogować się na konto, należy kliknąć w przycisk znajdujący się w menu a następnie poprawnie wypełnić formularz logowania.

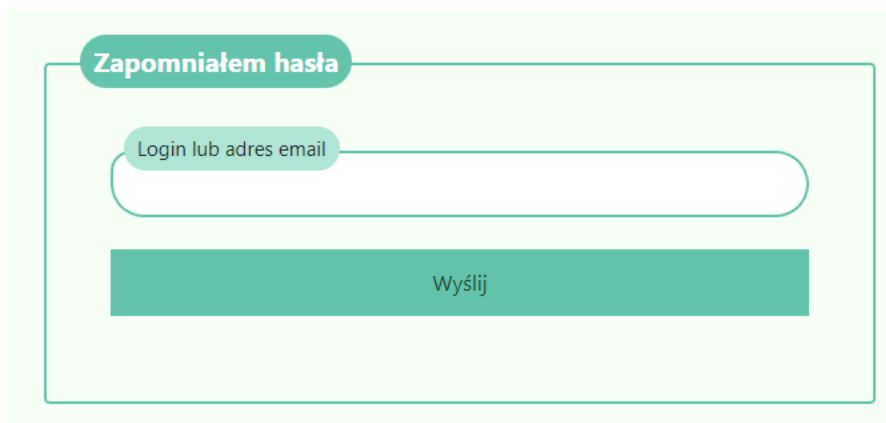
Formularz logowania. W górnej części znajduje się nagłówek "Logowanie". Poniżej znajdują się dwa pola tekstowe: "Login lub E-mail" i "Hasło". Poniżej tych pól znajdują się trzy przyciski: "Zaloguj" (ciemnoniebieski), "Założ konto" (niebieski) i "Zapomniałem hasła" (szary).

Rysunek 3. Formularz logowania.

W przypadku próby logowania na niepotwierdzone konto zostanie wyświetlony błąd.


5. Resetowanie hasła

Na stronie umożliwione jest automatyczne resetowanie hasła przez użytkownika, bez konieczności kontaktu z administracją. Aby tego dokonać należy przejść do formularza logowania a w nim kliknąć „Zapomniałem hasła”. Zostaniemy wtedy przekierowani do okna, w którym należy uzupełnić pole w login lub email przypisany do konta.

Formularz resetowania hasła. Ma on zieloną ramkę i tytuł 'Zapomniałem hasła' w zielonym przycisku. W środku znajduje się pole tekstowe z placeholderem 'Login lub adres email' i zielony przycisk 'Wyślij'.

Rysunek 4. Formularz rozpoczęcia procesu resetowania hasła.

Po uzupełnieniu formularza na adres email powiązany z kontem zostanie wysłana wiadomość, przy wykorzystaniu której użytkownik będzie mógł przejść do widoku zmiany hasła.

Przykładowy email z tytułem 'Witaj Dominik Piskor!'. Treść wiadomości informuje o otrzymaniu zgłoszenia o zmianę hasła i zawiera link do resetowania hasła, ważny przez 10 minut. W środku znajduje się ciemny przycisk 'Resetuj hasło'. Na dole wiadomości jest informacja o automatycznej generacji oraz data i czas serwera: 'Server time: 5/7/2023 1:46:31 PM' i '© 2023 by Quizazu'.

Rysunek 5. Przykładowy mail dotyczący zmiany hasła.

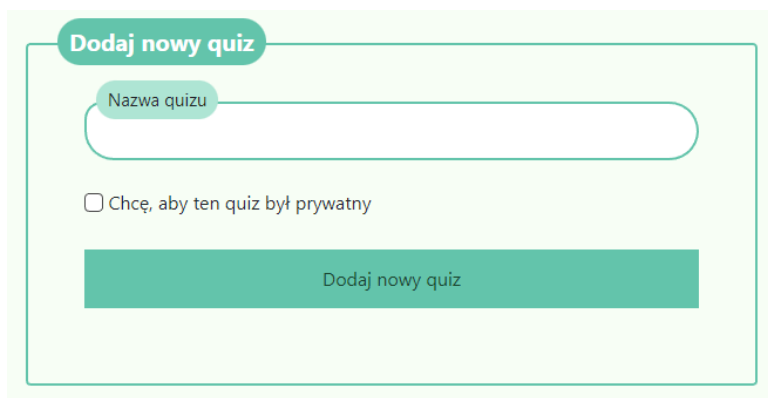
Po kliknięciu w link zostaniemy przekierowani do strony, na której będziemy mogli wprowadzić nowe hasło do konta.

Formularz zmiany hasła. Ma on tytuł "Zmień hasło" w zielonym przycisku. Poniżej znajdują się dwa pola tekstowe: "Nowe hasło" i "Powtórz nowe hasło", każde z zieloną etykietą. Na dole formularza znajduje się zielony przycisk "Zmień hasło".

Rysunek 6. Formularz wyboru nowego hasła.

6. Tworzenie quizu

Aby utworzyć quiz należy przejść do zakładki „STWÓRZ QUIZ” w menu. Tam wyświetlony zostanie formularz, w którym należy wypełnić informację o oczekiwanej nazwie quizu oraz tego, czy ma być od prywatny czy też publiczny. Quiz ustawiony jako prywatne będzie mógł być później udostępniony tylko w formie kodu, który będą mogli przypisać do swojego konta. Publiczny quiz trafi z kolei do zakładki publicznych quizów i każda zalogowana osoba będzie mogła stworzyć na jego podstawie rozgrywkę.

Formularz dodawania nowego quizu. Ma on tytuł "Dodaj nowy quiz" w zielonym przycisku. Poniżej znajduje się pole tekstowe "Nazwa quizu" z zieloną etykietą. Pod polem jest checkbox z napisem "Chcę, aby ten quiz był prywatny". Na dole formularza znajduje się zielony przycisk "Dodaj nowy quiz".

Rysunek 7. Formularz dodawania nowego quizu.

Po kliknięciu w przycisk „Dodaj nowy quiz” zostaniemy przekierowani do widoku „Moje quizy” gdzie należy kliknąć w kartę utworzonego quizu. Zostaniemy wtedy przekierowani do widoku, w którym można dodać pytania do quizu. W zależności od aktualnie zakupionego pakietu na stronie możliwe będzie utworzenie różnych pytań w zależności od pakietu o czym użytkownik jest informowany na górze

strony. Do każdego pytania możliwe jest dodanie zdjęcia. W widoku quizu można również zmienić nazwę quizu oraz w przyszłości edytować quiz.

← Powrót do quizów

Aby zaktualizować nazwę quizu, musi się składać ono z przynajmniej 3 znaków. Aby poprawnie dodać/zaktualizować pytania, każde pole musi zostać wypełnione przynajmniej dwoma znakami a w przypadku odpowiedzi, musi być przynajmniej jedna zaznaczona.

Posiadasz konto z pakietu **płatnego (PLATINUM)**. Umożliwia ono tworzenie następujących typów pytań quizu: **4 odpowiedzi (jedna prawidłowa)**, **prawda/fałsz**, **4 odpowiedzi (wiele prawidłowych)**, **6 odpowiedzi (jedna prawidłowa)**, **Zakres**

Nowy quiz

4 odpowiedzi (jedna prawidłowa) Wybierz plik Nie wybrano pliku

1 Treść pytania Czas trwania pytania: 0 : sek

1 Treść odpowiedzi 1 To jest poprawna odpowiedź

2 Treść odpowiedzi 2 To jest poprawna odpowiedź

3 Treść odpowiedzi 3 To jest poprawna odpowiedź

4 Treść odpowiedzi 4 To jest poprawna odpowiedź

Dodaj nowe pytanie

Rysunek 8. Formularz dodawania pytań do quizu.

Po dokonaniu zmian należy je zatwierdzić klikając w przycisk „Zaktualizuj pytania quizu”.

Zaktualizuj pytania quizu

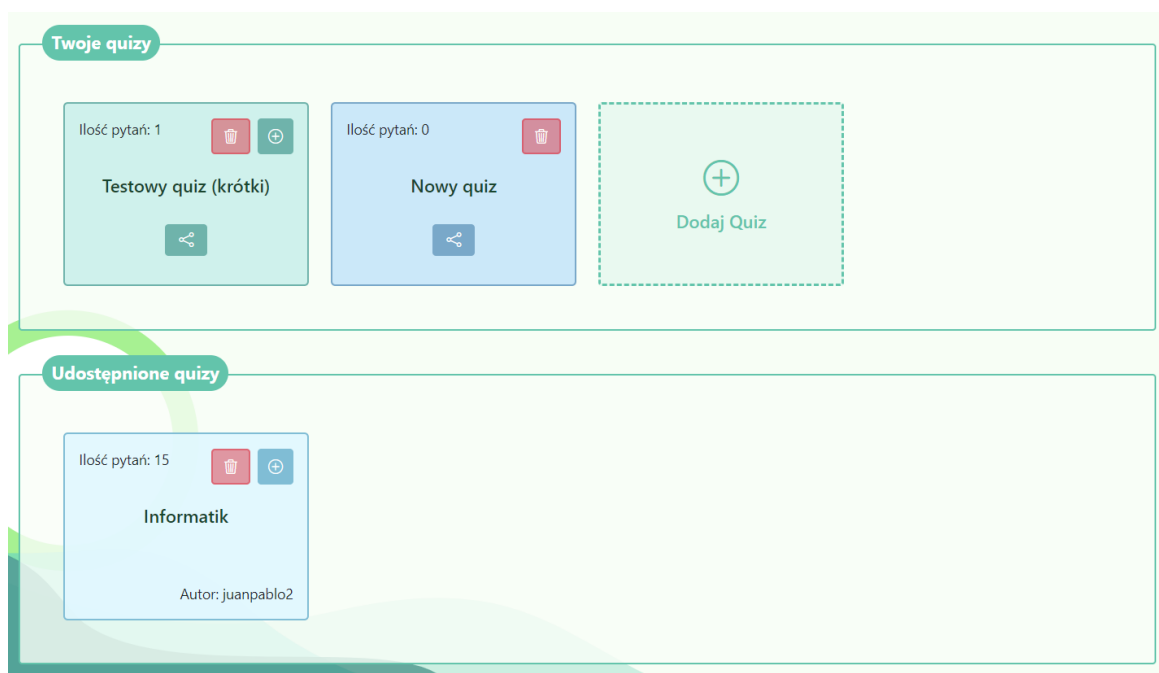
Rysunek 9. Przycisk potwierdzenia zmian.

7. Przeglądanie quizów przypisanych do konta

Aby podejrzeć wszystkie quizy przypisane do naszego konta, zarówno te utworzone przez nas jak i pobrane z marketplace'u lub udostępnione przez innego użytkownika należy przejść przez menu użytkownika do zakładki „Moje quizy”. Z tego widoku możliwe będzie udostępnienie własnych quizów innym użytkownikom, rozpoczęcie sesji czy usuwanie własnych quizów oraz powiązań do quizów przypisanych.



Rysunek 10. Zakładka "Moje quizy" na stronie.



Rysunek 11. Wygląd strony, wyświetlający przypisane nam quizy.

8. Typy pytań

W obecnej wersji projektu aplikacja oferuje rozgrywkę na 5 trybach. Są to:

I. Cztery możliwe odpowiedzi, jedna poprawna

Tryb ten jest najprostszą i najpopularniejszą formą odpowiedzi w różnego rodzaju quizach czy pytaniach, użytkownikowi przedstawiane są cztery warianty odpowiedzi, z których tylko jedna jest prawidłowa. Po kliknięciu odpowiedzi jest ona wysyłana do serwera, a możliwość dalszego odpowiadania jest zablokowana, ze względu na zaimplementowany system liczenia przyznawanych punktów za poprawną odpowiedź zależny od czasu.



Rysunek 12. Wygląd pytania z czterema możliwymi odpowiedziami i jedną poprawną.

Informacja o tym, że jest to pytanie z czterema możliwymi odpowiedziami, ale tylko jedną poprawną znajduje się pod przyciskiem wyjścia. Po zakończeniu pytania do użytkowników wysyłana jest prawidłowa odpowiedź, celem zapoznania się z nią.

00:15

Która substancja NIE jest materiałem wybuchowym?



1

Odpowiedź A
Dynamit

Odpowiedź B
Karbonit

Odpowiedź C
Nitrogliceryna

Odpowiedź D
Cyjanowodór

Rysunek 13. Sygnalizacja poprawnej odpowiedzi.

II. Prawda/fałsz

Tryb ten, jak sama nazwa wskazuje, posiada tylko dwie możliwe odpowiedzi – prawda lub fałsz. Celem gracza jest określenie czy zaprezentowane pytanie jest prawdziwe czy nie. Po kliknięciu odpowiedzi jest ona wysyłana do serwera, a możliwość dalszego odpowiadania jest zablokowana, ze względu na zaimplementowany system liczenia przyznawanych punktów za poprawną odpowiedź zależny od czasu.

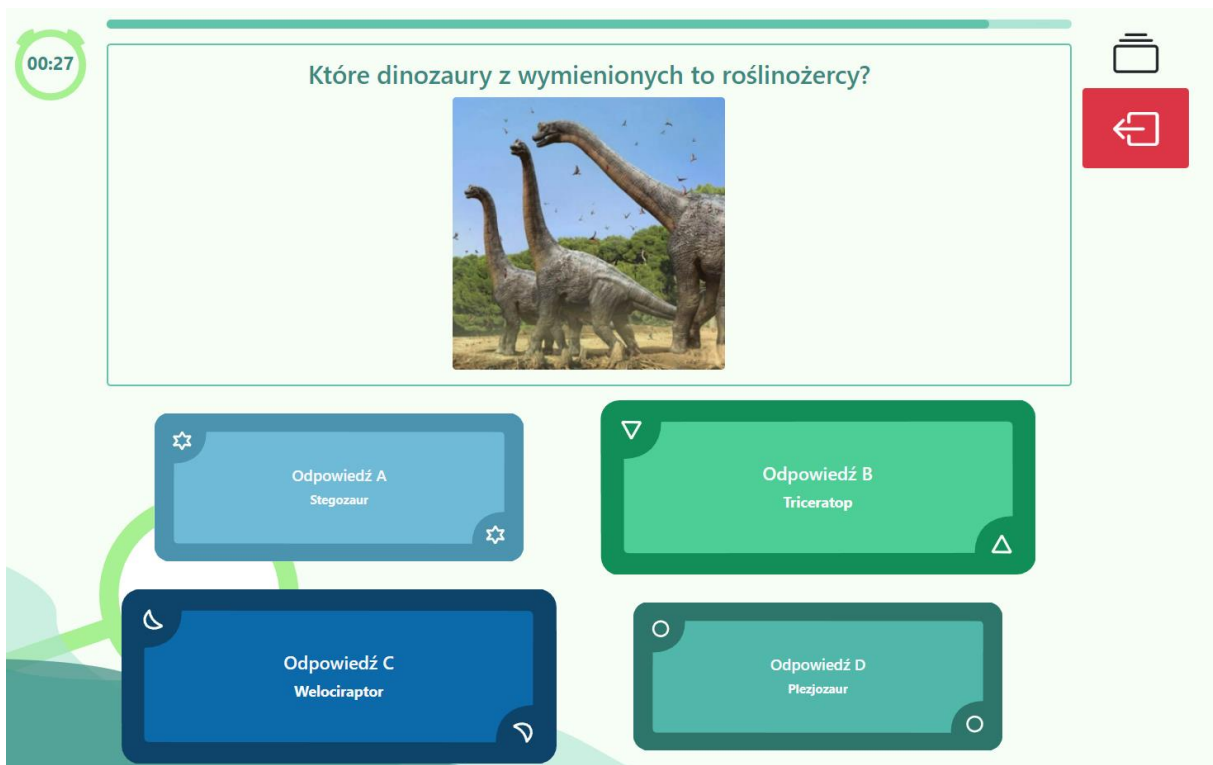


Rysunek 14. Wygląd trybu prawda/fałsz.

III. Cztery możliwe odpowiedzi, wiele może być poprawnych

Tryb ten wizualnie jest bardzo podobny do trybu czterech możliwych odpowiedzi z jedną prawidłową, od tamtego trybu odróżnia go jednak fakt, że przyciski odpowiedzi nie blokują się, a użytkownik do końca pytania może zaznaczać kolejne odpowiedzi jeśli uzna je za prawdziwe. Informacja o tym, że jest to pytanie z czterema możliwymi odpowiedziami i wieloma możliwymi poprawnymi odpowiedziami znajduje się pod przyciskiem wyjścia.

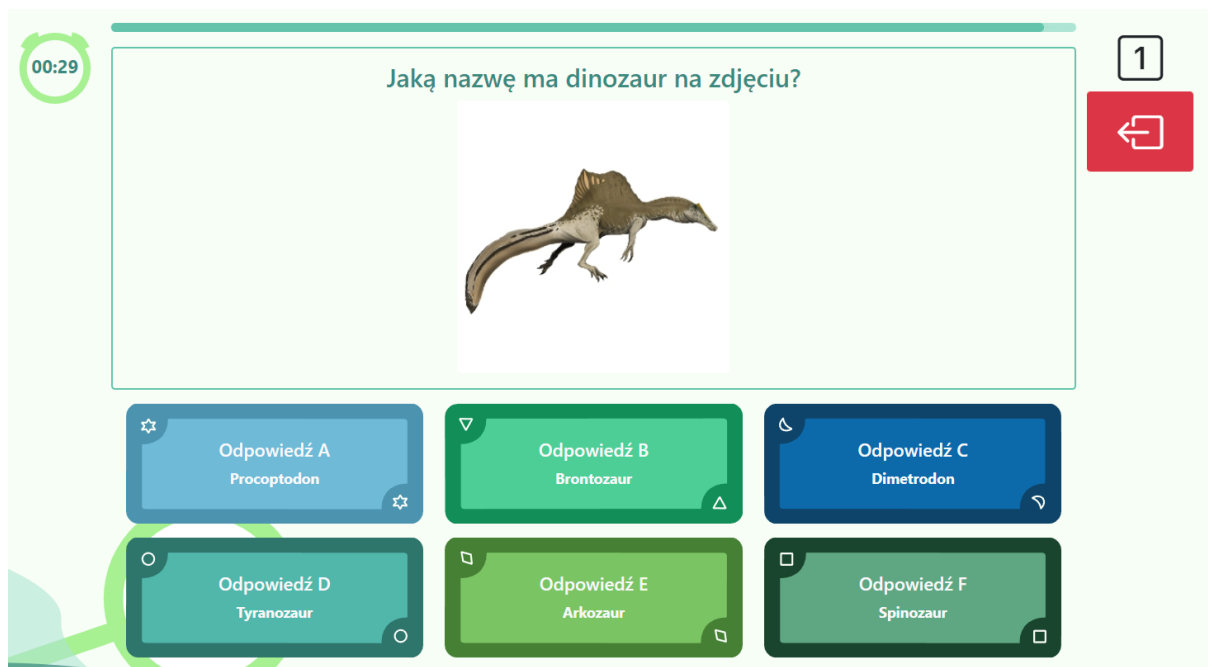
WAŻNE! Raz wybrana odpowiedź nie może być cofnięta!



Rysunek 15. Wygląd trybu wielu możliwych odpowiedzi. Dwie pomniejszone karty sygnalizują wybrane odpowiedzi.

IV. Sześć możliwych odpowiedzi, jedna poprawna.

Tryb ten jest rozszerzeniem typu pytań z czterema odpowiedziami, tym razem użytkownikowi prezentowane jest 6 możliwych odpowiedzi, z których tylko jedna jest prawidłowa. Po kliknięciu odpowiedzi jest ona wysyłana do serwera, a możliwość dalszego odpowiadania jest zablokowana, ze względu na zaimplementowany system liczenia przyznawanych punktów za poprawną odpowiedź zależny od czasu. Informacja o tym, że jest to pytanie z czterema możliwymi odpowiedziami, ale tylko jedną poprawną znajduje się pod przyciskiem wyjścia.



Rysunek 16. Wygląd pytania z sześcioma możliwymi odpowiedziami i jedną poprawną.

V. Slider

Zasada działania tego trybu jest najbardziej złożona. Użytkownik dostaje do obsługi pole, w którym może wybrać zakres, który uważa za prawidłowy. W trybie tym jest tylko jedna precyzyjna odpowiedź premiowana przedłużeniem „streaka”. Aby wysłać do serwera taką odpowiedź należy ustawić oba suwaki w tym samym miejscu. Jeśli taka odpowiedź okaże się prawidłową użytkownik uzyska pełną pulę punktów za prawidłowość pytania oraz punkty, których składową jest czas oraz kolejność udzielania odpowiedzi. W przypadku, gdy użytkownik zdecyduje się jednak zaznaczyć zakres utraci „streak”, jednak dalej ma szansę uzyskać znaczną ilość punktów z danego pytania. Należy jednak uważać, ponieważ dobrze punktowany zakres również jest ustawiony przez twórcę pytania, wykroczenie poza ten zakres znacząco zmniejsza otrzymywane punkty. W sytuacji, gdy zaznaczony zakres w całości znajduje się poza punktowanym zakresem użytkownik otrzymuje zero punktów.



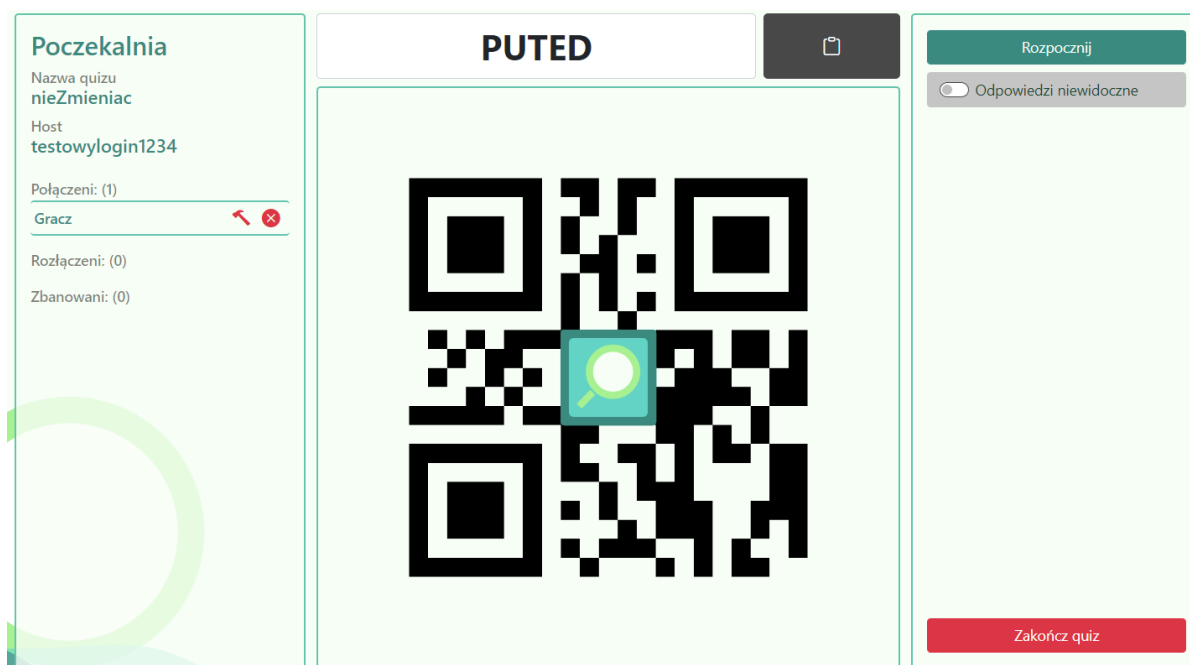
Rysunek 17. Wygląd pytania typu slider.

9. Zasady punktacji

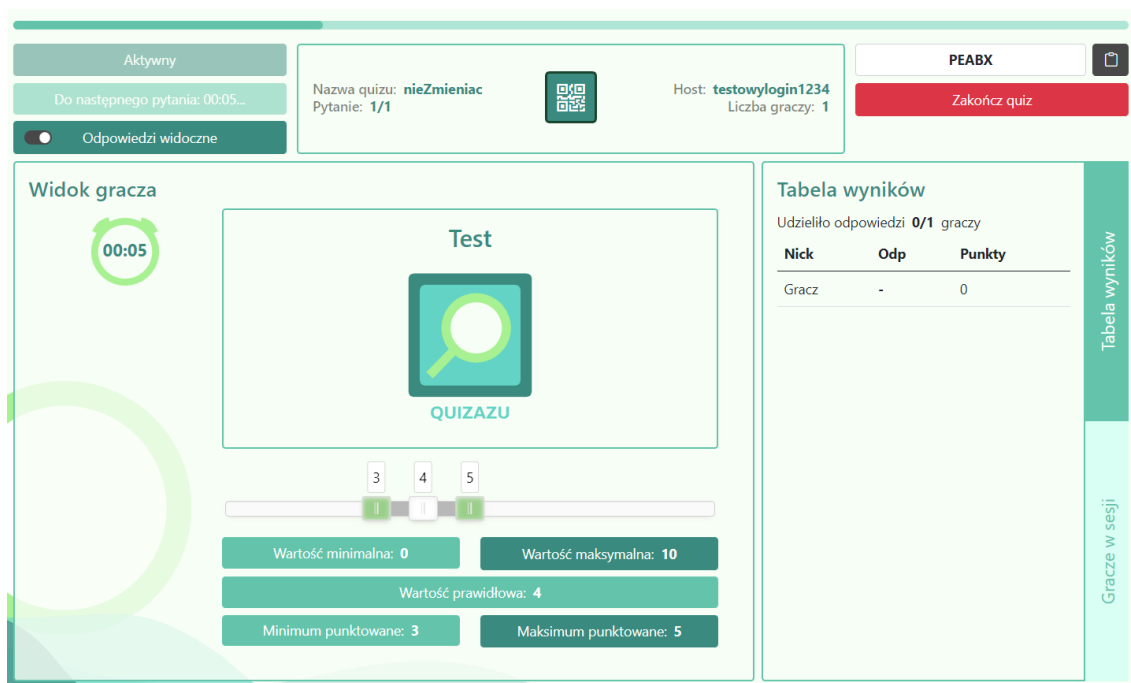
Pytania punktowane są w zależności od kolejności udzielenia odpowiedzi i upływu czasu. W przypadku wielu możliwych odpowiedzi ilość otrzymywanych punktów jest dodatkowo uzależniona od procenta poprawnych odpowiedzi. Tryb slidera dodatkowo dodaje punkty, na które nie oddziałuje „streak” za idealną odpowiedź oraz mniejszą ilość punktów, gdy użytkownik zmieści się w punktowanym zakresie.

10. Panel zarządcy quizu

W momencie utworzenia poczekalni po stronie osoby tworzącej rozgrywkę wyświetlony zostaje specjalny widok, zawierający informacje na temat ilości połączonych użytkowników, ich ilość, możliwość ich wyrzucania tymczasowego lub permanentnego, kod do dołączenia do rozgrywki w formie tekstu oraz kodu QR oraz przycisk rozpoczęcia quizu. Dodatkowo po prawej stronie znajduje się przycisk do przełączenia widoczności bądź nie odpowiedzi po stronie zarządcy quizu podczas trwania pytań.



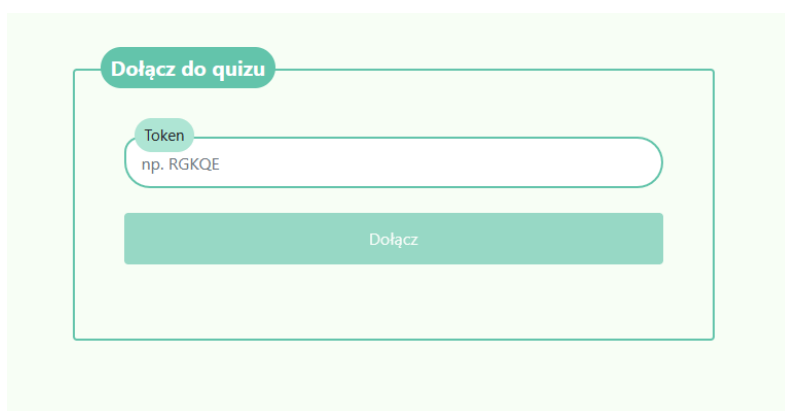
Rysunek 18. Wygląd lobby przed grą.



Rysunek 19. Wygląd lobby w trakcie gry, włączone zostało pokazywanie odpowiedzi na ekranie zarządcy quizu.

11. Dołączenie do quizu

Aby dołączyć do quizu, należy kliknąć w przycisk „DOŁĄCZ” znajdujący się w menu, a następnie wpisać poprawny kod.



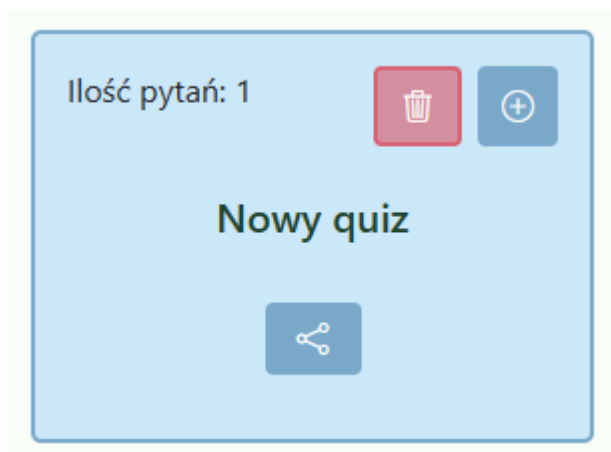
Rysunek 20. Widok miejsca do wpisania kodu do dołączenia.

W przypadku próby wpisania niewłaściwego kodu zostanie wyświetlony błąd.

Można także dołączyć do quizu przez zeskanowanie kodu QR z widoku lobby przed grą.

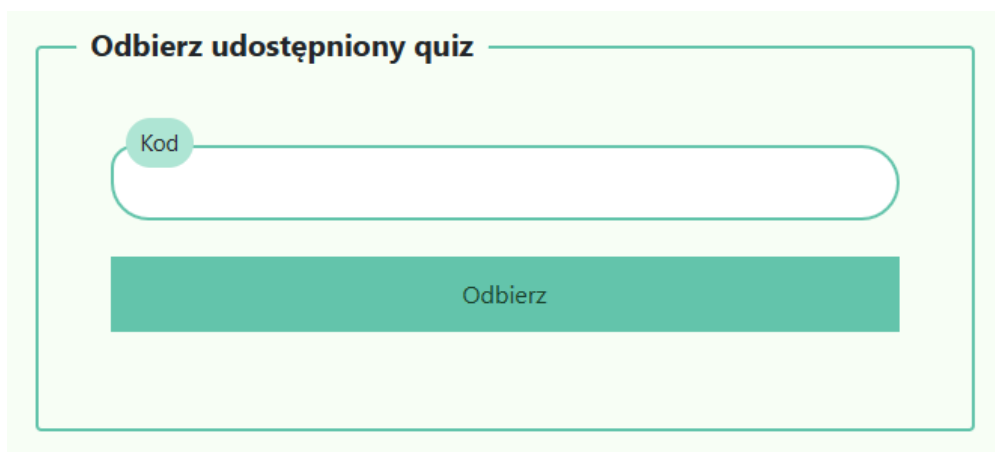
12. Udostępnianie quizu

Aby udostępnić quiz innemu użytkownikowi, należy kliknąć w przycisk „Moje quizy” znajdujący się w menu, a następnie kliknąć w przycisk udostępnienia na quizie, który ma być udostępniony. Skopiowany kod należy przekazać użytkownikowi, któremu ma zostać udostępniony ten quiz.



Rysunek 21. Przykładowy widok quizu.

Aby odebrać udostępniony quiz, należy kliknąć w przycisk „Odbierz udostępniony quiz” znajdujący się w menu i wpisać kod.

Zrzutek ekranu formularza do odebrania quizu. W górnej części, na białym tle, znajduje się nagłówek „Odbierz udostępniony quiz”. Poniżej niego jest pole tekstowe z etykietą „Kod” w okrągłym znaczniku. Pole tekstowe jest długie i wąskie, z zaokrąglonymi końcami. Pod polem tekstowym znajduje się duży, prostokątny przycisk w kolorze ciemnozielonym z białym napisem „Odbierz”.

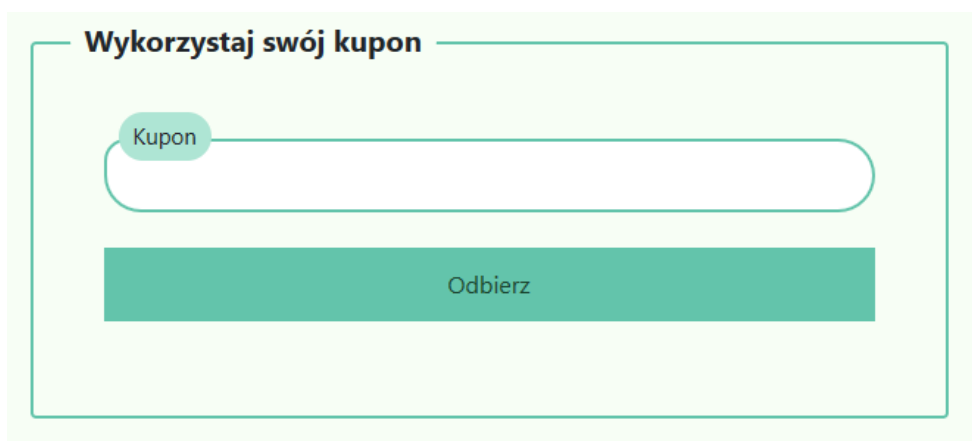
Rysunek 22. Widok miejsca do wpisania kodu do odebrania quizu.

W przypadku próby wpisania niewłaściwego kodu zostanie wyświetlony błąd.

13. Kupony

Kupony są tworzone przez administratora i użytkownicy mogą je wykorzystać aby otrzymać lepszy pakiet za darmo na pewien okres czasu.

Aby odebrać kupon należy kliknąć w przycisk „Zrealizuj kupon” znajdujący się w menu i wpisać kod.



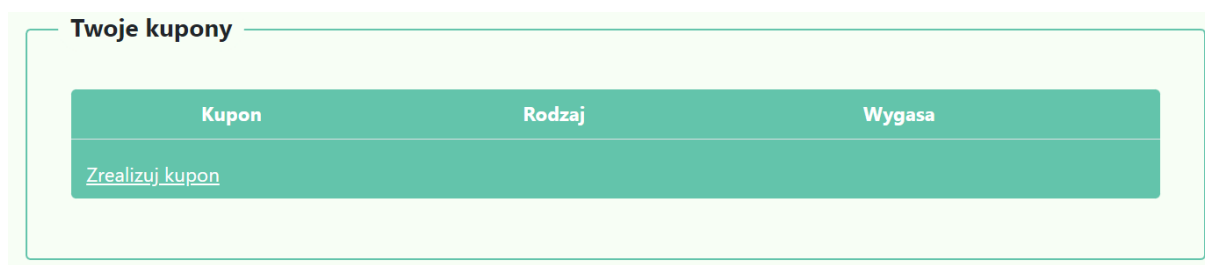
Wykorzystaj swój kupon

Kupon

Odbierz

Rysunek 23. Widok miejsca do wpisania kuponu.

Listę użytych kuponów można zobaczyć po kliknięciu w przycisk „Twoje kupony” znajdujący się w menu.



Kupon	Rodzaj	Wygasa
Zrealizuj kupon		

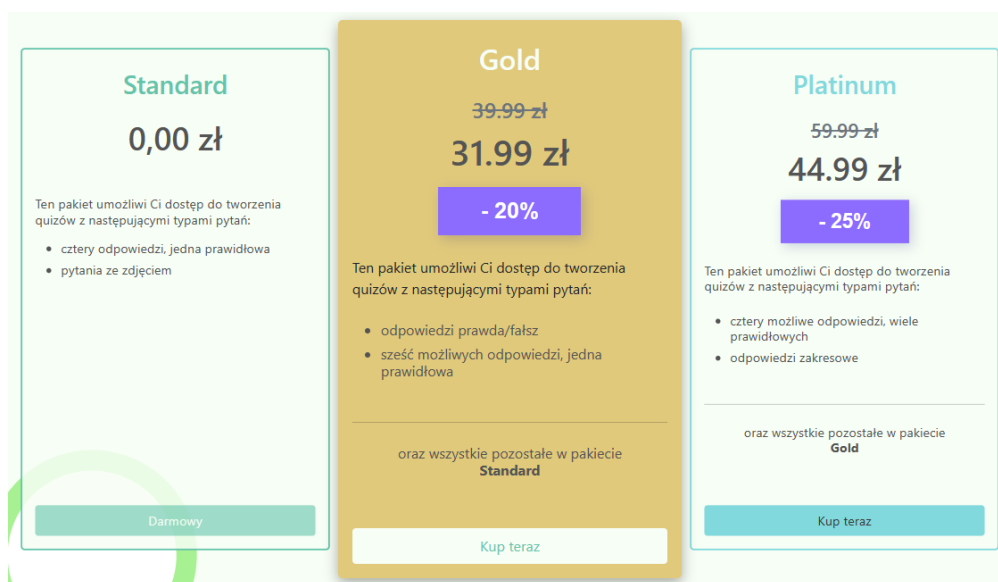
Rysunek 24. Widok listy użytych kuponów.

W przypadku próby wpisania niewłaściwego kuponu zostanie wyświetlony błąd.

14. Pakiety

Konto może posiadać 3 różne statusy: „Standard”, „Gold”, „Platinum”. Pakiet „Gold” i „Platinum” dają większe możliwości w tworzeniu quizów. Pakiet można otrzymać przez użycie kuponu lub kupienie.

Aby kupić pakiet należy kliknąć w przycisk „Płatności” znajdujący się w menu i wybrać pożądaną pakiet.



Rysunek 25. Widok możliwych pakietów do kupienia.

Po wybraniu pakietu wyświetli się formularz, który należy wypełnić aby kupić pakiet. Po wypełnieniu należy kliknąć w przycisk „Kup” znajdujący się na dole formularza.

Formularz płatności z następującymi polami:

- Imię: testsession2
- Nazwisko: testsession2
- Email: testsession2@example.net
- Telefon: (pusty)
- Państwo: (pusty)
- Województwo: (pusty)
- Adres 1: (pusty)
- Adres 2: (pusty)
- Kup jako prezent: Dla siebie (wybrano)
- ☐ Zapisz mój adres na później
- Przycisk: Kup

Rysunek 26. Formularz płatności.

Wymagania formularza:

Pole „Państwo” musi być wypełnione co najmniej 3 znakami oraz maksymalnie posiadać 40 znaków..

Pole „Województwo” musi być wypełnione co najmniej 3 znakami oraz maksymalnie posiadać 40 znaków.

Pole „Adres 1” musi być wypełnione co najmniej 3 znakami oraz maksymalnie posiadać 40 znaków.

W przypadku próby wypełnienia niewłaściwie formularza zostanie wyświetlony błąd.

Po kliknięciu w przycisk „Kup” należy podążać za instrukcjami PayU.

Potwierdzanie płatności:

Po wykonaniu poprawnej płatności na podany adres e-mail zostanie wysłana wiadomość mailowa z potwierdzeniem płatności.

Witaj Konto Administratora!

Dziękujemy za dokonanie zakupu w naszym serwisie. Twoja płatność została potwierdzona. Status Twojego konta został zaktualizowany.

Zakupione usługi:

1x Subskrypcja poziomu GoldSELF na 30 dni.

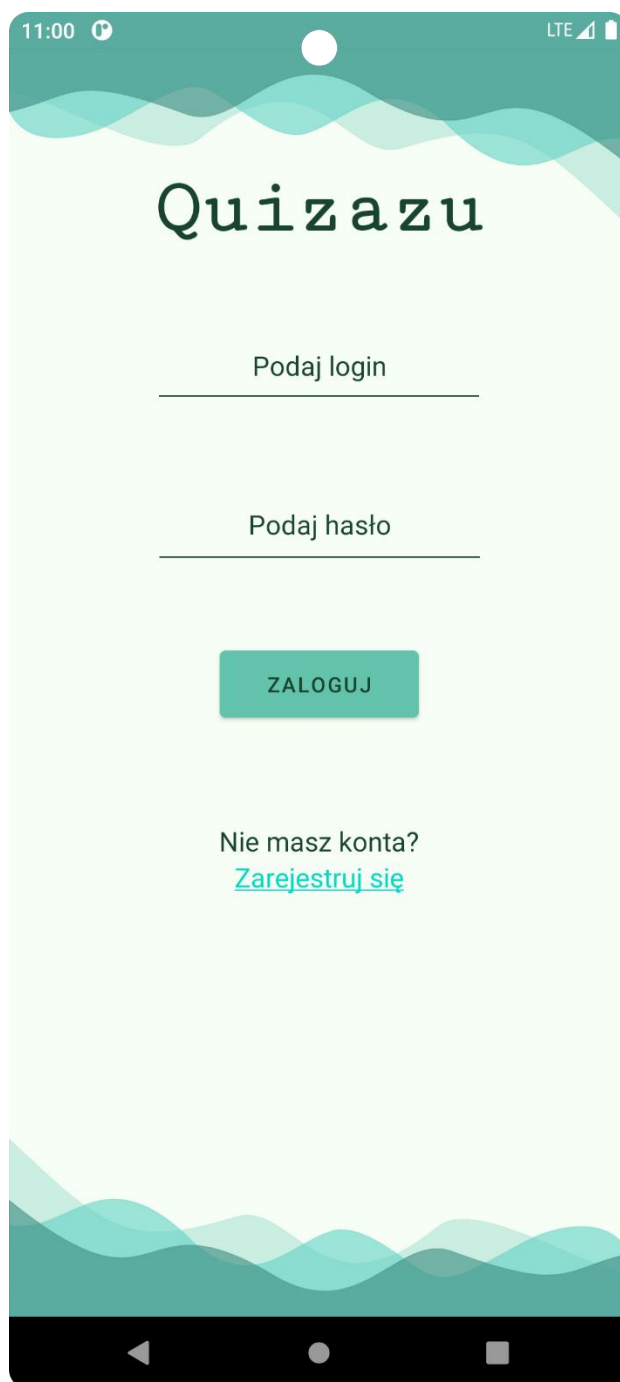
Wiadomość wygenerowana automatycznie. Prosimy nie odpowiadać.

Server time: 5/8/2023 8:46:56 PM
© 2023 by Quizazu

Rysunek 27. Potwierdzenie płatności.

15. Aplikacja mobilna

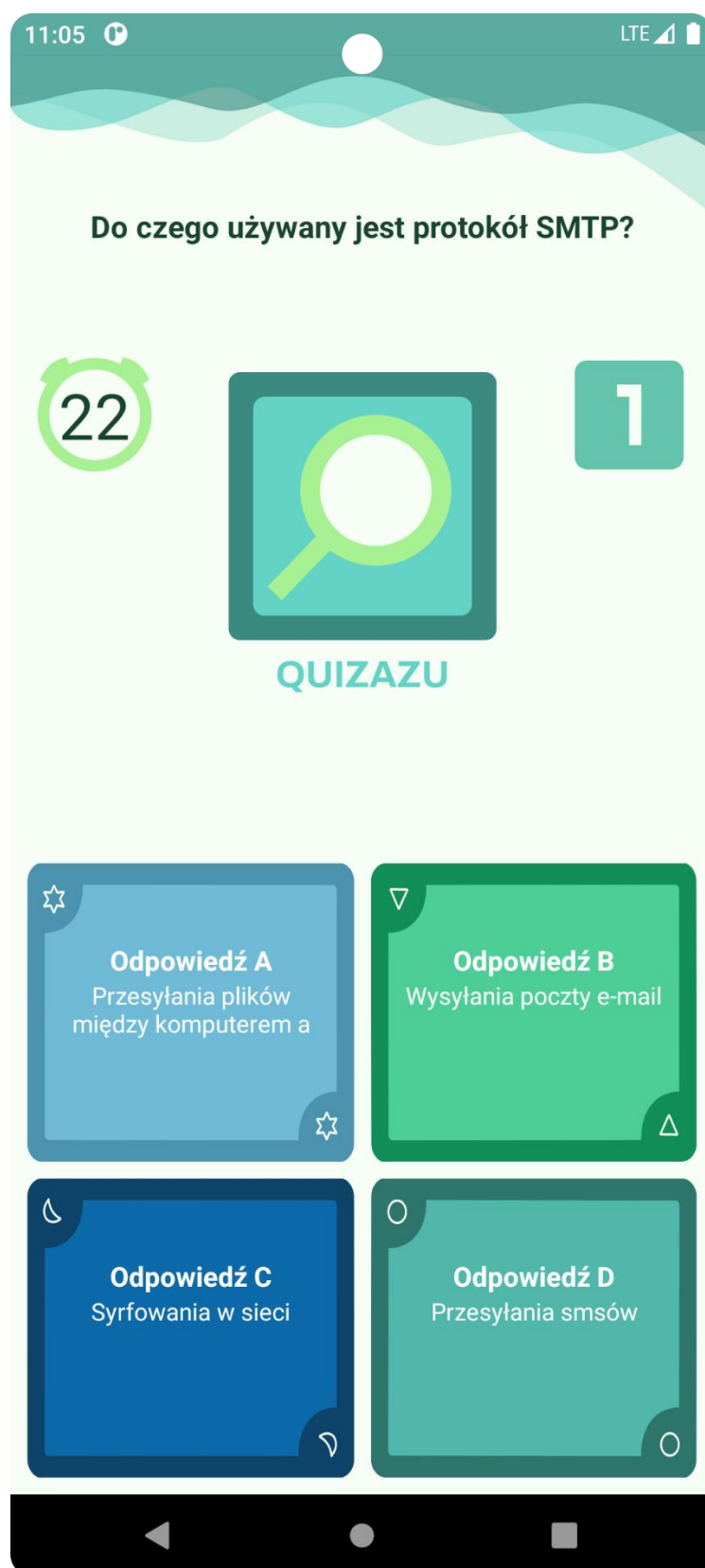
Oprócz aplikacji sieciowej Quizazu oferuje rozgrywkę w wersji mobilnej. Aby dołączyć do rozgrywki z poziomu Androida należy pobrać plik .apk znajdujący się na dysku w chmurze. Ponadto aplikacja w obecnej chwili jest w trakcie udostępniania na platformie Google Play. Z poziomu aplikacji mobilnej możliwe jest tylko i wyłącznie dołączenie do quizu oraz rozgrywka na nim, reszta operacji musi być wykonywana z wersji sieciowej.



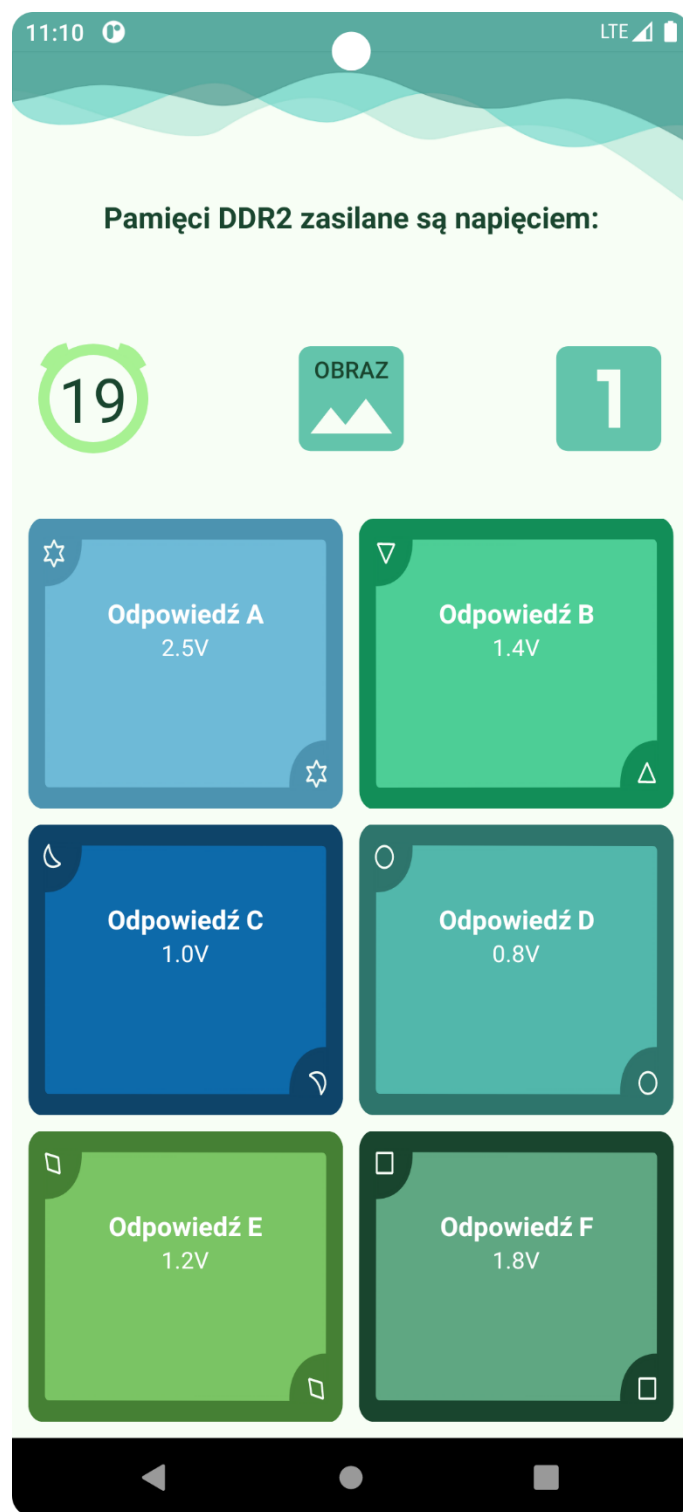
Rysunek 28. Ekran logowania.



Rysunek 29. Ekran wyboru opcji dołączania do quizu.



Rysunek 30. Przykładowy wygląd dla czterech odpowiedzi.



Rysunek 31. Przykładowy wygląd dla sześciu odpowiedzi.