

WEBOVÁ APLIKACE PRO MŠ

Návod k obsluze webové aplikace

Úvod	2
Hlavní stránka.....	2
Registrace	3
Přihlášení	4
Přihlášení + Registrace	5
Odhlášení.....	5
Výsledky.....	5
Pexeso	6
Nepřihlášený uživatel a přihlášený bez role	6
Přihlášený uživatel s rolí pedagoga	6
Herní deska.....	6
Kvíz.....	7
Nepřihlášený uživatel a přihlášený bez role	7
Přihlášený uživatel s rolí pedagoga	8
Hra kvíz	8
Bludiště	9
Nepřihlášený uživatel a přihlášený nebo s rolí pedagoga	9
Hra bludiště	9
Kreslení	10

Úvod

Před prvním použitím si pečlivě přečtete návod k obsluze, který se zobrazí po stisknutí odkazu „O webu“ umístěného v patce (Obrázek 1: Hlavní stránka). Pokud je uživatel přihlášen jsou všechny jeho výsledky po ukončení hry zaznamenávány do databáze a vypsány v tabulce.

Přihlášený uživatel si může zobrazit pouze své výsledky, ale pedagog si může zobrazit výsledky všech zaregistrovaných uživatelů, kteří dokončili hru. Toto hodnocení by ale mělo být chápáno spíše jako informativní, jelikož jde o děti v nízkém věku.

Aplikace je primárně navržena pro rozlišení 1920x1080 (Full HD), jako alternativa je možné použít i rozlišení 1600x900 (HD+).

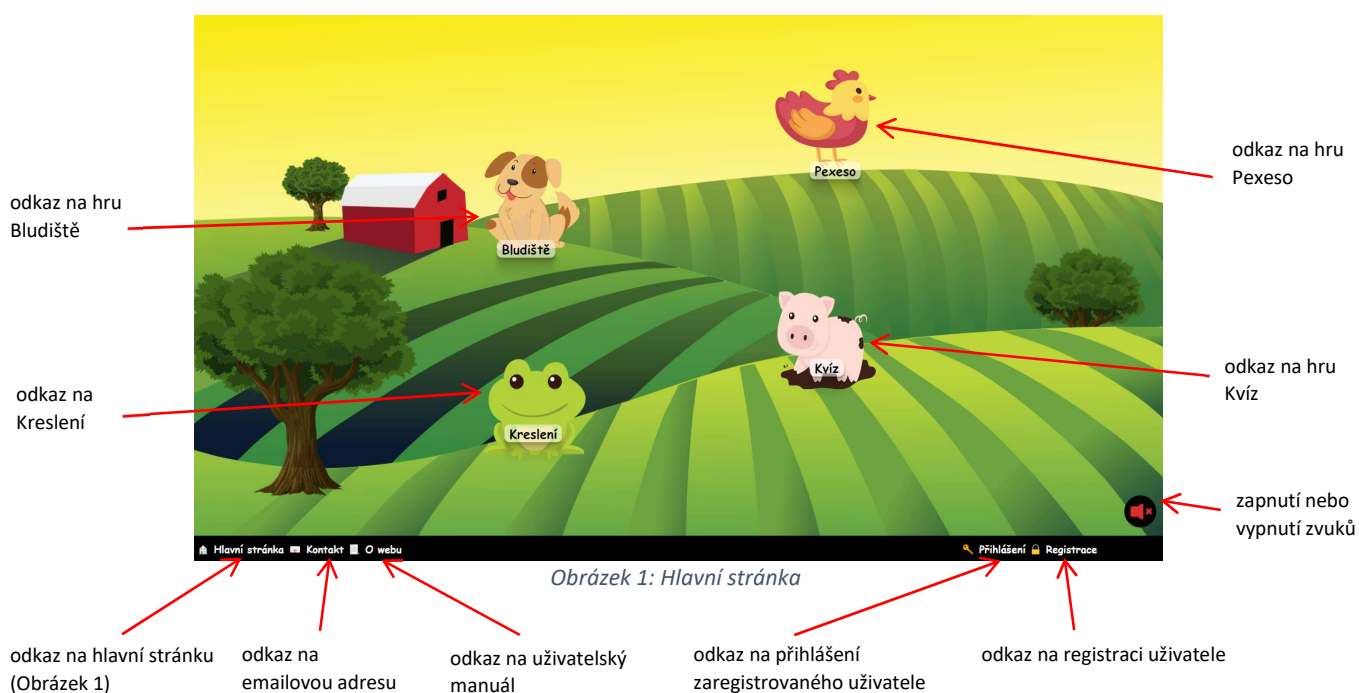


Poznámka: Vždy použijte výše uvedené rozlišení! Při použití jiného rozlišení se webová aplikace bude zobrazovat neočekávaně.

Hlavní stránka

Tato úvodní a zároveň hlavní stránka, která se zobrazí po otevření webové aplikace obsahuje odkazy na jednotlivé hry a funkce. Popisky pod jednotlivými obrázky slouží pouze pro pedagogy (rodiče), pro děti je orientace přizpůsobena obrázkům. Patka je stejná pro všechny ostatní stránky. Vpravo dole je možné zapnout nebo vypnout zvuky zvířat po přjetí. Výchozí nastavení zvuků je vypnuto.

Po najetí na příslušný obrázek se změní jeho obvod na příslušnou barvu pro lepší signalizaci, to stejné platí i pro patku s textovými popisky, kde se barva změní na červenou.



Obrázek 1: Hlavní stránka

Registrace

Zde se uživatel zaregistruje vyplněním uživatelského jména, emailu, aktivčního kódu, pokud se jedná o pedagoga a heslo.



- Email musí obsahovat symbol @ a další znaky!
- Aktivační kód je unikátní pouze pro pedagogy!
- Heslo musí mít délku minimálně 5 znaků!

Pokud je zaškrtnuto zaškrtačací tlačítko „Pedagog“ otevře se nabídka pro aktivčního kódu, jinak je možné pokračovat v registraci.

The screenshot shows a registration form titled "Registrace" on a dark red background. The form contains the following fields and buttons:

- Uživatelské jméno**: Text input field.
- Email**: Text input field.
- Pedagog**: Checkable button.
- Aktivační kód**: Text input field (only visible if "Pedagog" is checked).
- Heslo**: Text input field.
- REGISTRACE**: Green button to submit the form.
- Zpět**: Blue link to go back.

Labels with red arrows point to the following elements:

- pole pro uživatelské jméno**: Points to the "Uživatelské jméno" field.
- pole pro email**: Points to the "Email" field.
- pole pro heslo**: Points to the "Heslo" field.
- zaškrtačací tlačítko**: Points to the "Pedagog" checkbox.
- pole pro aktivčního kód**: Points to the "Aktivační kód" field.
- tlačítko pro potvrzení registrace (Obrázek 7)**: Points to the "REGISTRACE" button.

At the bottom of the page, there is a navigation bar with links: [Hlavní stránka](#), [Kontakt](#), [O webu](#), [Přihlášení](#), and [Registrace](#).

Obrázek 2: Registrace

Zobrazení chyb při nevyplnění formuláře pro registraci a informace o minimálním počtu znaků v hesle a platnosti emailové adresy:

The two screenshots show the registration form with validation errors:

Obrázek 4: Nevyplněná pole (Left):

- Uživatelské jméno**: Error message "Zadejte jméno!" (Enter name!).
- Email**: Error message "Zadejte e-mail!" (Enter e-mail!).
- Heslo**: Error message "Zadejte heslo!" (Enter password!).

Obrázek 3: Neplatná vyplnění (Right):

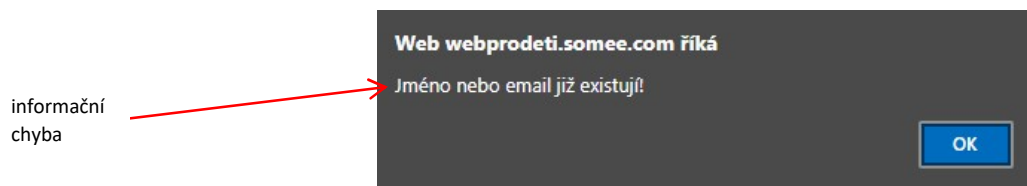
- Uživatelské jméno**: Contains the text "test".
- Email**: Contains the text "test". Error message "Zadejte platný email!" (Enter valid email!).
- Heslo**: Contains four dots "....". Error message "Minimum znaků je 5!" (Minimum characters is 5!).

Labels with red arrows point to the error messages and the corresponding fields.

Obrázek 4: Nevyplněná pole

Obrázek 3: Neplatná vyplnění

Zobrazení chyby při neúspěšné registraci uživatele:

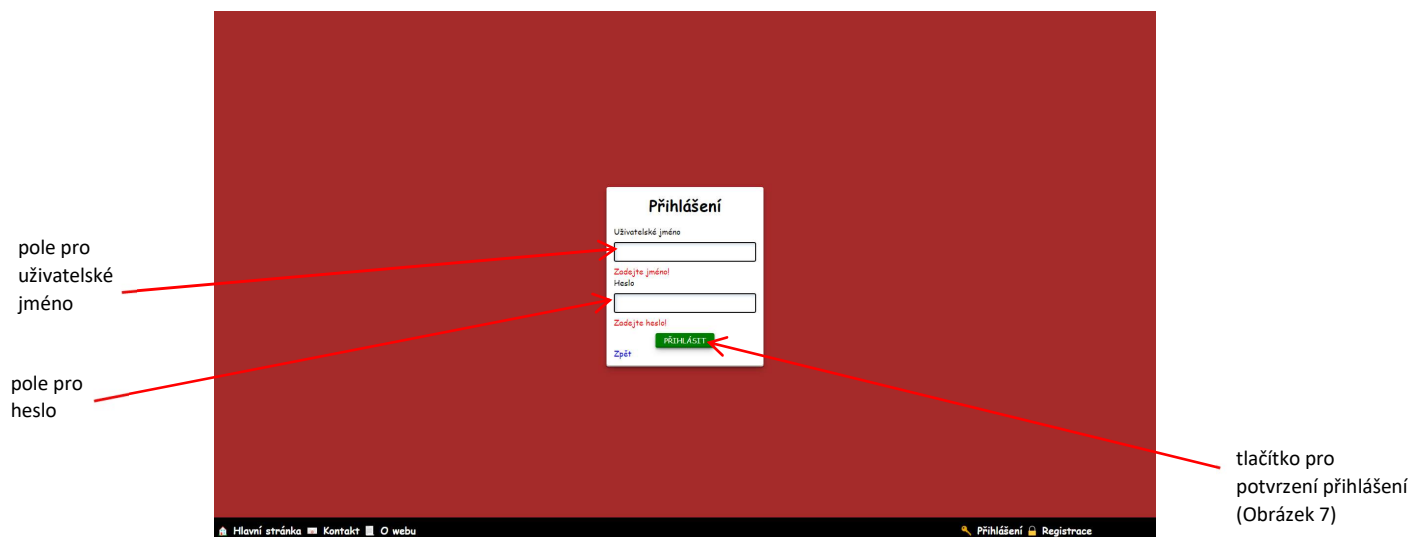


Obrázek 5: Chybová hláška při registraci

Přihlášení

Jméno u heslo musí být ve formuláři vyplněno.

- Pokud je u přihlášení zadáno nesprávné jméno nebo heslo, dojde automaticky k zobrazení notifikace, resetování formuláře a obnovení stránky, aby se předešlo kolizím.
- Pokud je přihlášení správné dojde k přesměrování na hlavní stránku a zobrazení zelené hlášky, která Vás přivítá v aplikaci.

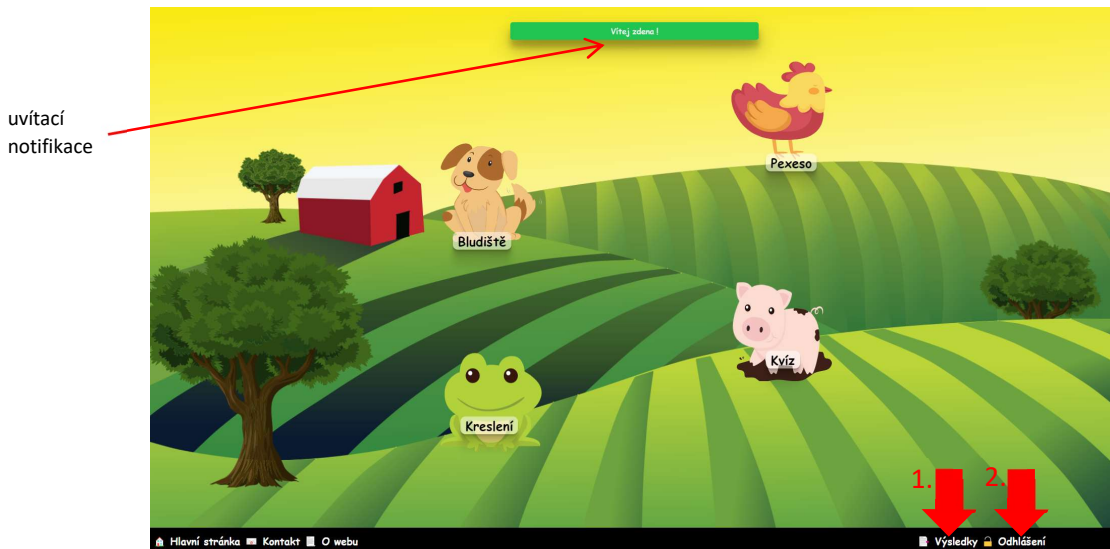


Obrázek 6: Přihlášení

Přihlášení + Registrace

Při úspěšném přihlášení nebo registraci dojde k zobrazení notifikace o přihlášení s Vaším uživatelským jménem a ke změně odkazů:

1. Odkaz na přihlášení je nahrazen odkazem na zobrazení výsledků
2. Odkaz na registraci je nahrazen odkazem na odhlášení



Obrázek 7: Registrace a Přihlášení notifikace

Odhlášení

Při kliknutí na tento odkaz dojde k odhlášení uživatele a odkazy se zpátky změní na výchozí.

Výsledky

Slouží pro zobrazení tabulky, kde jsou ukládány výsledky z aktuální hry. Výsledky je možné různě v tabulce řadit, pomocí kliknutí na popis v hlavičce.

▲ Značí od největšího/abecedně/nejaktuálnějšího a ▼ opačně. Filtrování pouze pro zobrazení výsledků z dané hry, je možné pomocí rozbalovacího menu.

- Pohyby – Otočení obsahují počet otočení ze hry Pexeso a počet pohybů z Bludiště
- Hra obsahuje jméno uložené hry
- Čas výsledku obsahuje datum ve formátu DD/MM/YYYY a čas ve formátu HH/MM/SS
- Správné odpovědi obsahuje počet správných odpovědí ze hry Kvíz
- Počet otázek obsahuje celkový počet otázek kvízu

The image shows a screenshot of a results table with several annotations. The table has columns for 'Jméno', 'Pohyby - Otočení', 'Hra', 'Čas uložení', 'Správné odpovědi', and 'Počet otázek'. The data rows show results for a user named 'petr' across different games: Bludiště, Kvíz, and Pexeso. Red arrows point from text labels to specific columns: 'sloupec obsahující uživatelské jméno' points to 'Jméno'; 'sloupec obsahující pohyby a otočení' points to 'Pohyby - Otočení'; 'sloupec obsahující název hry' points to 'Hra'; 'sloupec obsahující čas uložení' points to 'Čas uložení'; 'sloupec obsahující správné odpovědi' points to 'Správné odpovědi'; and 'sloupec obsahující počet otázek' points to 'Počet otázek'.

Jméno	Pohyby - Otočení	Hra	Čas uložení	Správné odpovědi	Počet otázek
petr	39	Bludiště	16.02.2022 11:35:14	0	0
petr	25	Bludiště	14.02.2022 14:08:22	0	0
petr	0	Kvíz	14.02.2022 14:07:17	0	1
petr	0	Pexeso	14.02.2022 14:06:56	0	0
petr	0	Pexeso	14.02.2022 14:06:19	0	0

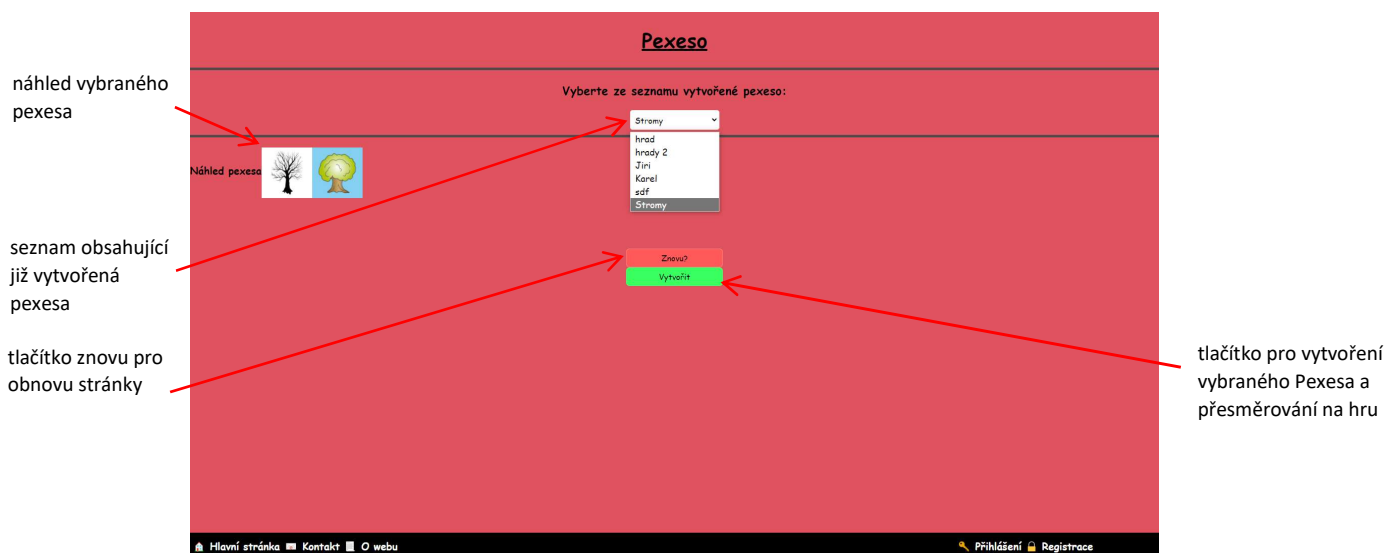
Obrázek 8: Tabulka výsledků

Pexeso

Hra obsahuje kartičky, které jsou náhodně rozdány a zaznamenává se počet otočení a počet shodných obrázků.

Nepřihlášený uživatel a přihlášený bez role

Po vybrání Pexesa ze seznamu se zobrazí jeho náhled v levé části obrazovky, je zobrazen pouze jeden obrázek z páru. Pokud zvolené pexeso nechcete vytvořit můžete použít tlačítko znovu nebo vybrat jiné pexeso ze seznamu.



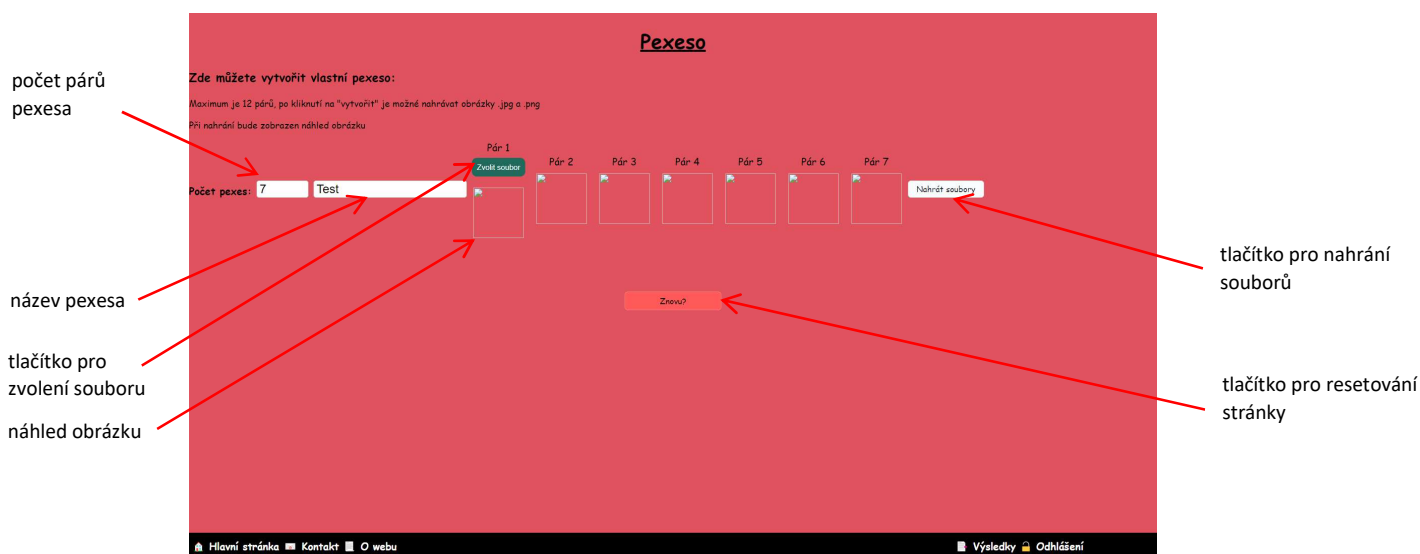
Obrázek 9: Pexeso nepřihlášeného uživatele

Přihlášený uživatel s rolí pedagoga

Pokud uživatel má roli pedagoga, může vytvářet pexesa dle jeho potřeby. Při nahrání jsou zobrazeny náhledy obrázků. Po vybrání souborů a vyplnění jména pexesa je nutno kliknout na tlačítko „Nahrát soubory“ a zobrazí se notifikace o úspěšném nahrání.

Stránka se načte znovu a pexeso je možné vybrat ze seznamu pexes (viz Obrázek 9: Pexeso nepřihlášeného uživatele)

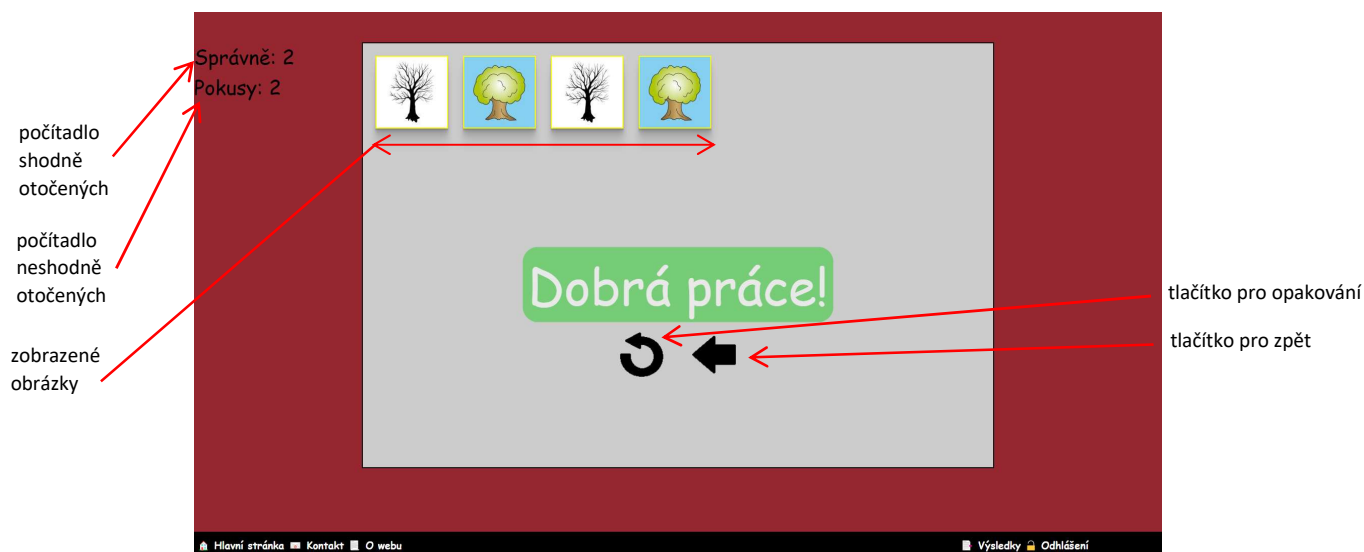
- Maximum je 12 párů!
- Pouze soubory s koncovkou .jpg a .png!



Obrázek 10: Vytvoření pexesa

Herní deska

Na herní desce pexesa jsou zobrazeny a náhodně poskládány obrázky ze zvoleného pexesa. Při vybrání shodných obrázků se zvýší počítadlo „Správně“ a při neshodném otočení naopak počítadlo „Pokusy“. Na konci hry je zobrazena notifikace a navigační symboly pro opakování nebo zpět.



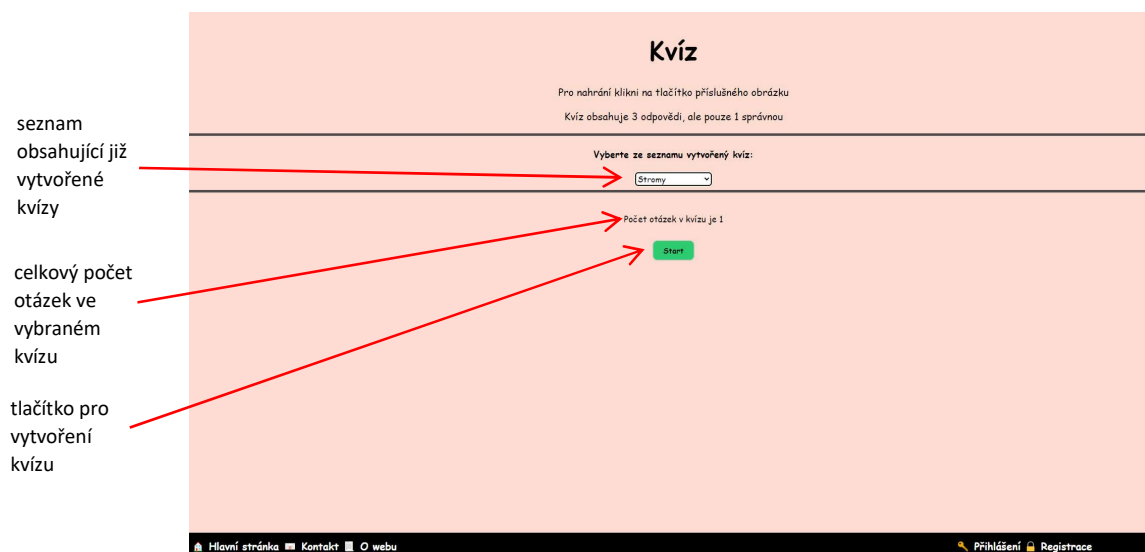
Obrázek 11: Herní deska pexesa

Kvíz

Hra obsahuje vždy 1 otázku a 3 odpovědi u kterých je pouze 1 správná. Při vybrání špatné odpovědi se obvod obrázku obarví červenou barvu, při správné zelenou, potom je nutné stisknout tlačítko „další“ pro zobrazení následující otázky.

Nepřihlášený uživatel a přihlášený bez role

Je zobrazen seznam vytvořených kvízů. Po vybrání ze seznamu se provede načtení kvízu a zobrazení jeho celkového počtu otázek. Nyní je nutno kliknout na tlačítko „start“ pro vytvoření kvízu a dojde k přesměrování na hru.



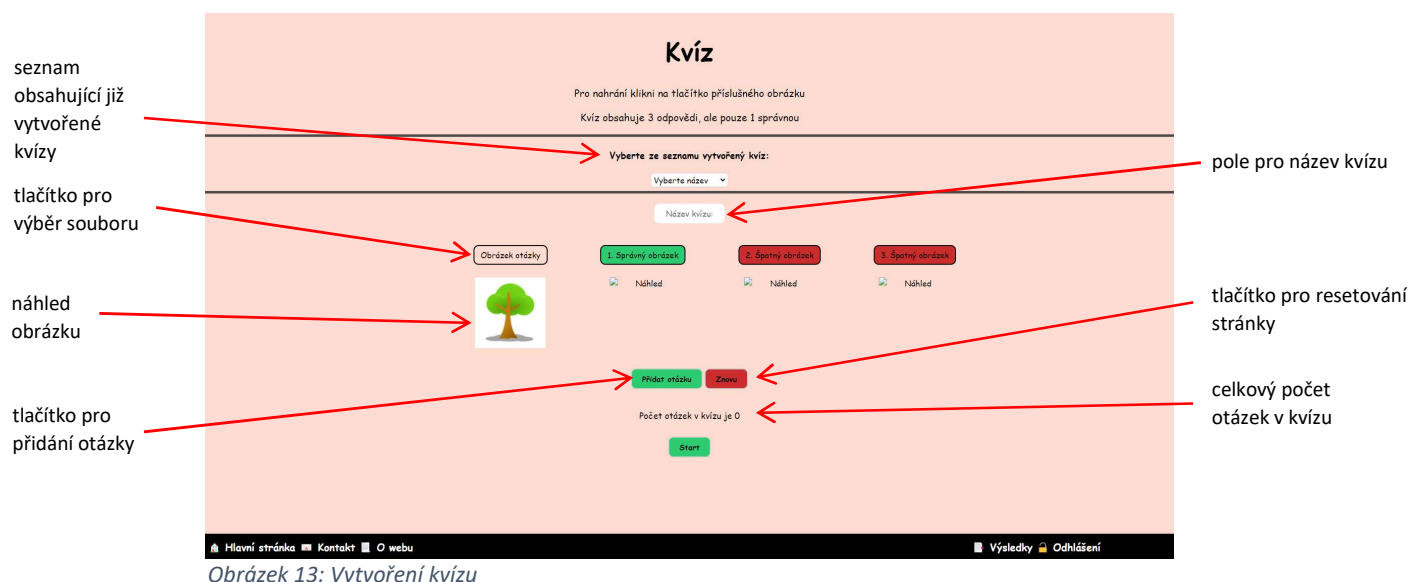
Obrázek 12: Kvíz nepřihlášeného uživatele

Přihlášený uživatel s rolí pedagoga

Pokud uživatel má roli pedagoga, může vytvářet kvízy dle jeho potřeby. Při každém nahrání obrázku je zobrazen jeho náhled.

Po vyplnění všech obrázků je nutno kliknout na tlačítko „přidat otázku“ to zajistí že se otázka přidá do kvízu a zvýší se informativní počítadlo o počtu otázek v kvízu a je dále možné přidávat otázky.

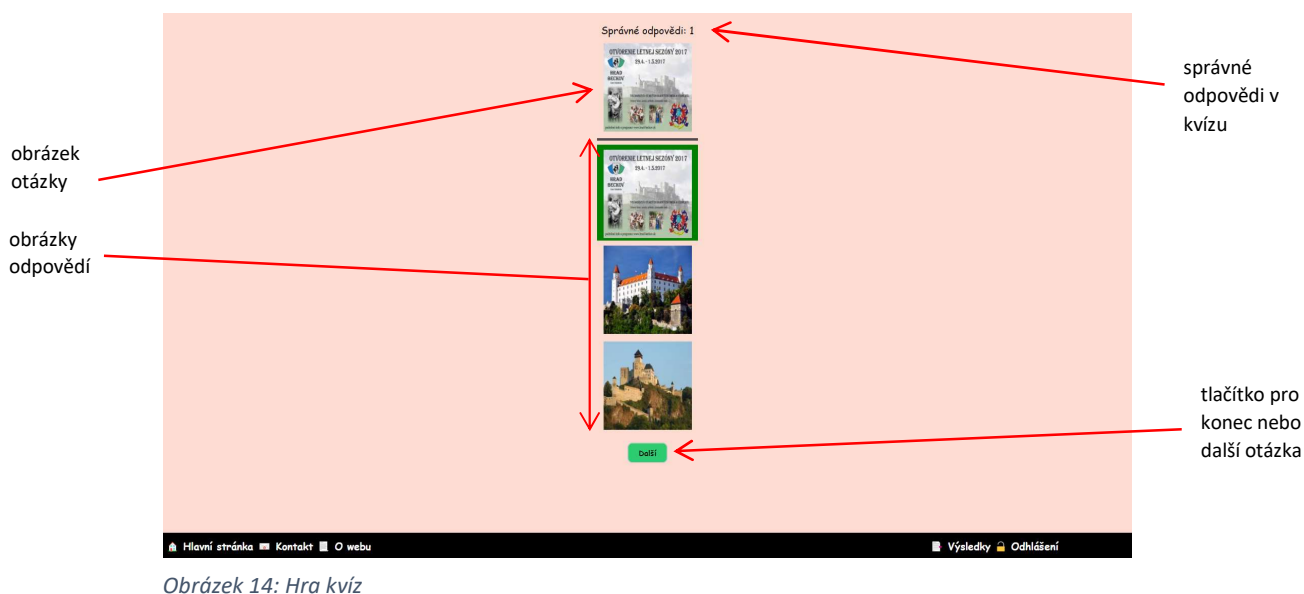
Pokud je kvíz dokončen je nutné vyplnit jeho název a kliknout na tlačítko start, dojde k vytvoření kvízu a následně se kvíz uloží a bude jej možné vybrat ze seznamu již vytvořených.



Hra kvíz

Samotná hra obsahuje otázky z kvízu v náhodném pořadí vertikálně uspořádané, kde je jako první zobrazen obrázek otázky a pod čarou jsou obrázky odpovědí.

Tlačítko obsahuje popis „další“ pokud zvolený kvíz má <1 otázek. Po poslední otázce je tlačítko změněno na „konec“. Po ukončení dojde k notifikaci o počtu správných odpovědí viz počítadlo.



Bludiště

Hra obsahuje bludiště, u kterého je možné zadat počet sloupců a řádků, také je možnost nahrát vlastní obrázek startu a cíle bludiště. Obrázek startu nebo cíle není nutné zadávat, budou zvoleny implicitní barvy.

Nepřihlášený uživatel a přihlášený nebo s rolí pedagoga

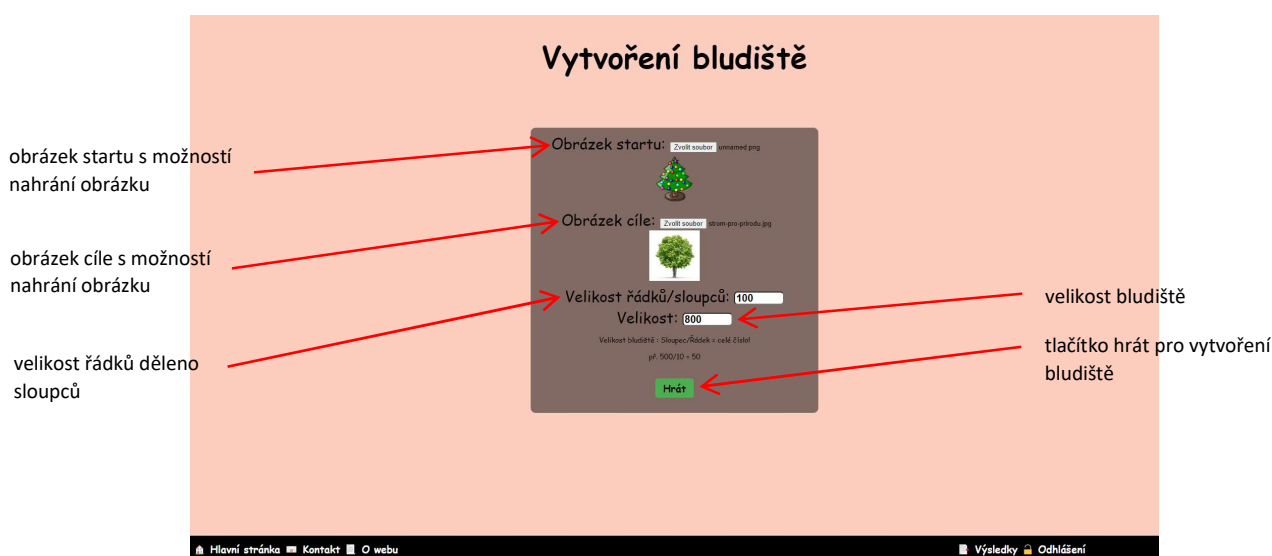
U této hry nezáleží na roli, protože pro všechny jsou možnosti stejné. Pokud nejsou obrázky nahrány, dojde k vytvoření s implicitními barvami startu a cíle v bludišti. Pokud je uživatel přihlášen ukládají se počty pohybů v bludišti (viz Obrázek 8: Tabulka výsledků). Při nahrání vlastního obrázku dojde k zobrazení jejich náhledů.



Poznámka:

Menší velikost řádků/sloupců = těžší obtížnost bludiště!

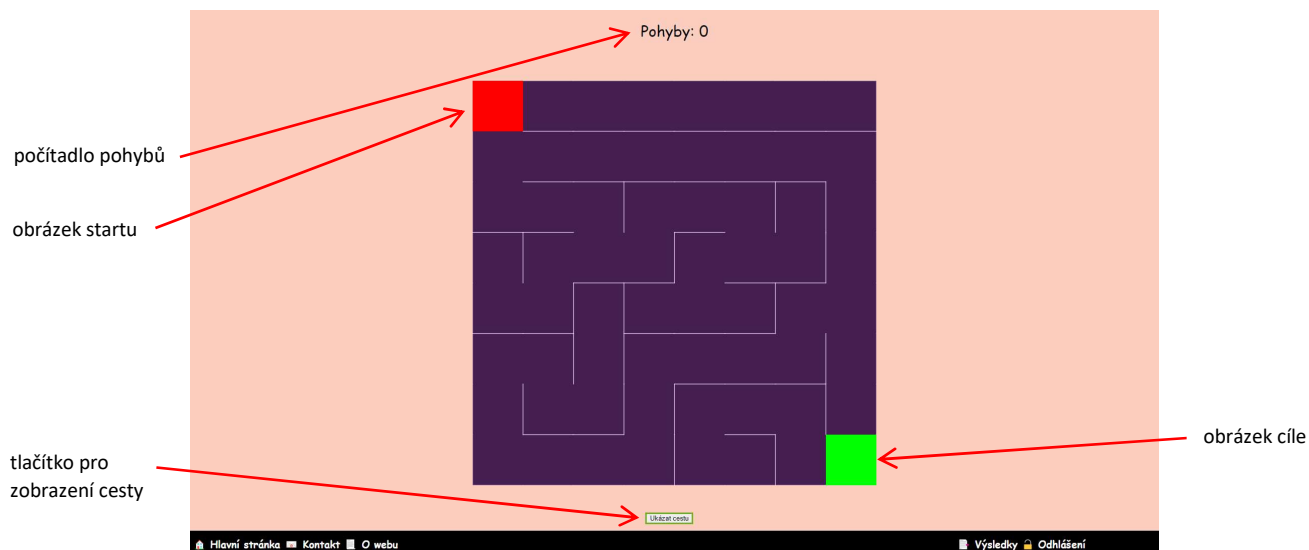
Menší velikost = jednodušší obtížnost bludiště, ale také menší zobrazení!



Obrázek 15: Vytvoření bludiště

Hra bludiště

Ovládání je možné šipkami a každým pohybem se zvýší počítadlo. Při dosáhnutí cíle se dojde k zobrazení notifikace a uložení, pokud je přihlášen. Tlačítko ukázat cestu najde cestu.



Obrázek 16: Hra bludiště

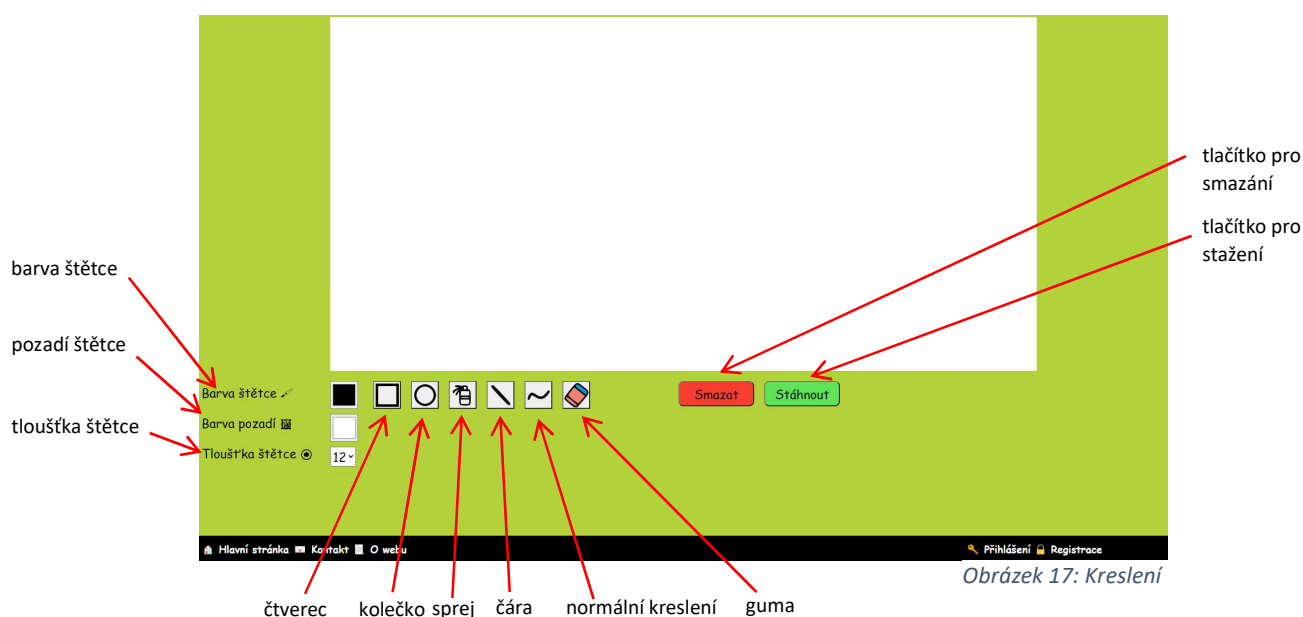
Kreslení

Zde je zobrazeno plátno, na které je možné kreslit. Můžete si vybrat i barvu štětce, velikost štětce, která je omezena na 4,8,12,16 a také barvu pozadí. Tlačítko „stáhnout“ stáhne plátno do počítače a tlačítko „smazat“ vymaže vše z plátna.

Nástroje pro kreslení jsou následující:

- Čtverec = po kliknutí je možné zvolit, zda bude vyplnění nebo nikoliv
- Sprej = po kliknutí je možné změnit rozptyl počtem teček a velikost teček
- Rovná čára = po kliknutí je možné kreslit rovné čáry
- Normální kreslení = po kliknutí se kreslí podle myši

Poznámka: Barvu pozadí je možno změnit pouze jednou a to předtím, než začnete kreslit na plátno!



Obrázek 17: Kreslení