

Quiz

Autorzy:

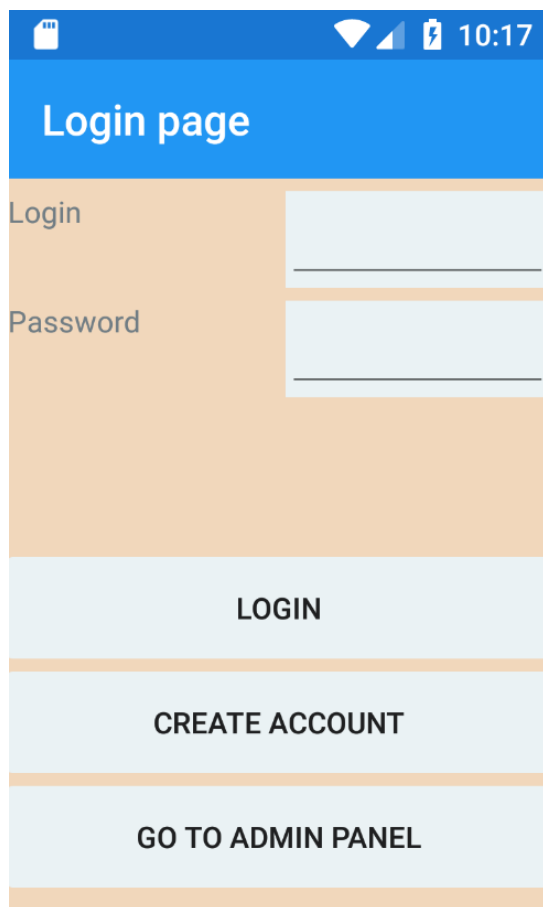
Michał Kostrzewiński: <https://github.com/MKostrzewinski>

Filip Kozłowski: <https://github.com/fkozlowski>

Opis projektu

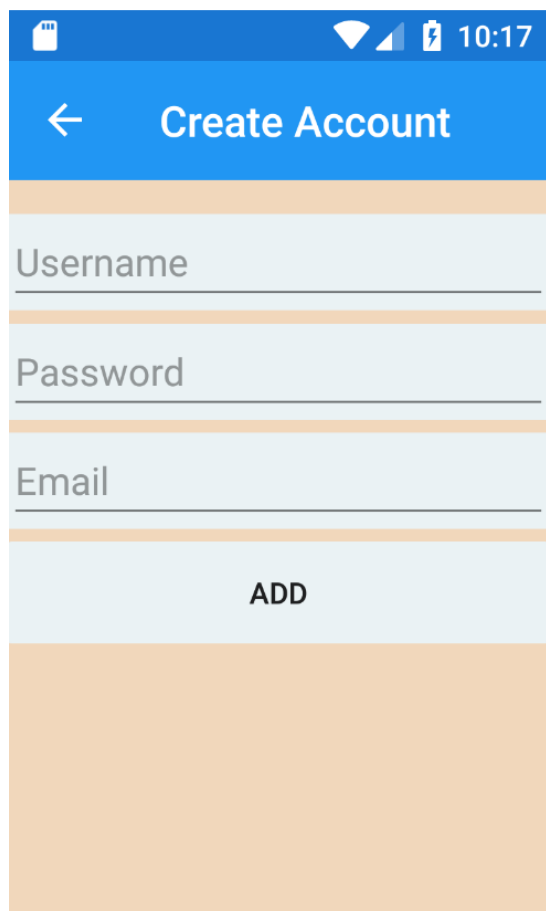
Aplikacja Xamarin.Forms działająca na zasadzie quizu dla wszystkich chcących sprawdzić swój poziom wiedzy w konkretnych dziedzinach bądź jego ogólny stan. Aplikacja jest połączona ze stworzoną przez nas bazą danych Firebase.

Aplikacja startuje od okienka logowania, które połączone jest z bazą danych.



The screenshot shows a mobile application interface for a login page. At the top, there is a blue header bar with the text "Login page" in white. Below the header, the background is a light orange color. On the left side, there are two labels: "Login" and "Password", both in a light gray font. To the right of these labels are two light blue input fields with rounded corners. Below the input fields, there are three light blue buttons with rounded corners, each containing black text: "LOGIN", "CREATE ACCOUNT", and "GO TO ADMIN PANEL". The bottom of the screen shows a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time "10:17".

Przycisk CREATE ACCOUNT przeniesie nas do formularza rejestracyjnego.



10:17

← Create Account

Username

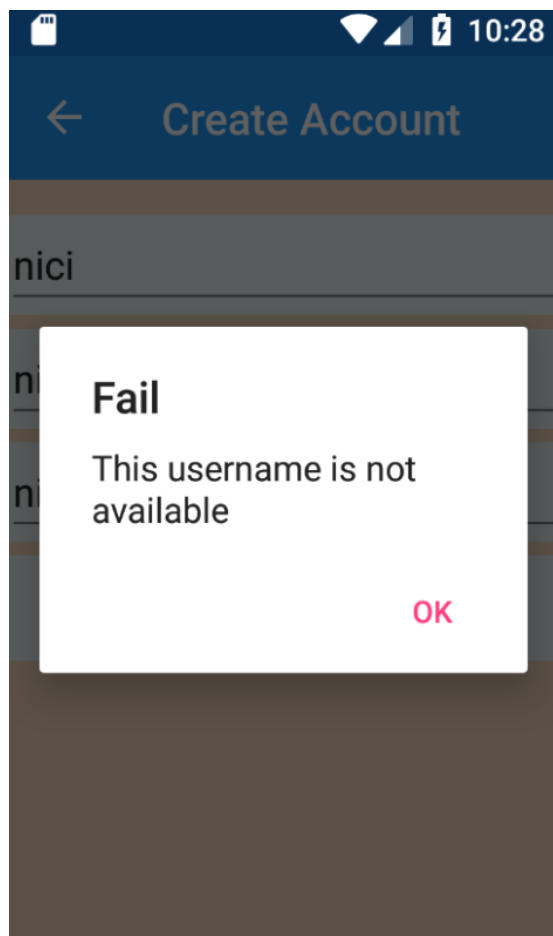
Password

Email

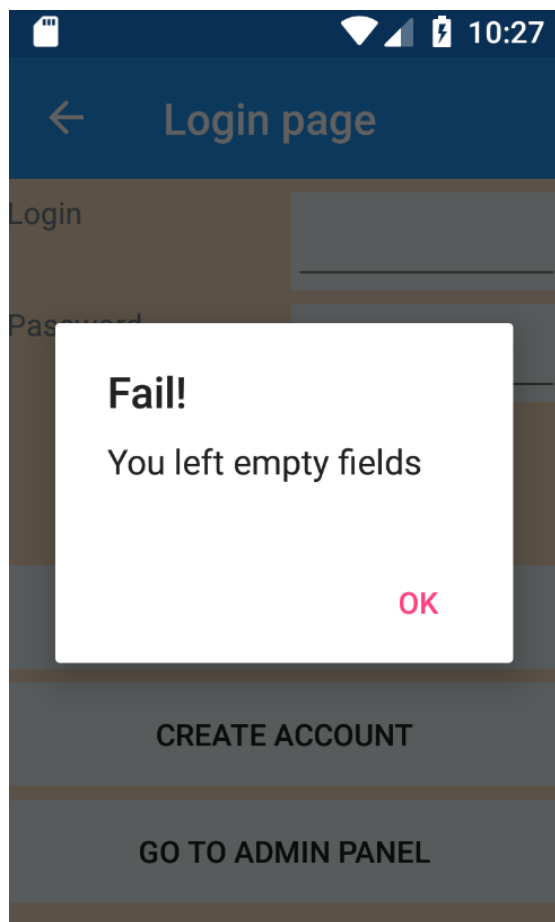
ADD

Po wpisaniu danych (login, hasło oraz email) nasze konto zostanie zarejestrowane i będziemy mogli korzystać z aplikacji po zalogowaniu się.

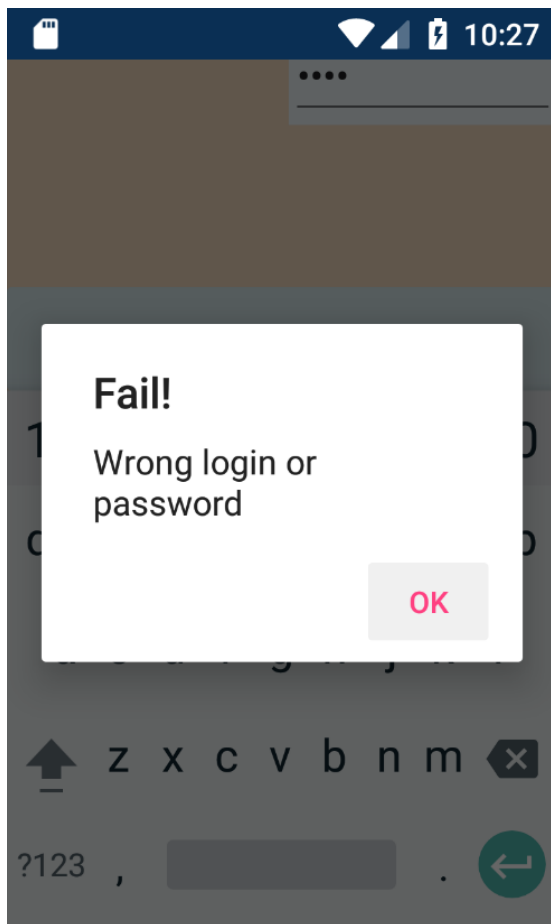
Jeżeli login nie będzie dostępny ukaże się nam odpowiednie powiadomienie o tym informujące.



Po wpianiu danych logowania są one sprawdzane z danymi zawartymi w bazie danych.
W przypadku nie wpisania żadnych danych zostanie wyświetlony stosowny komunikat



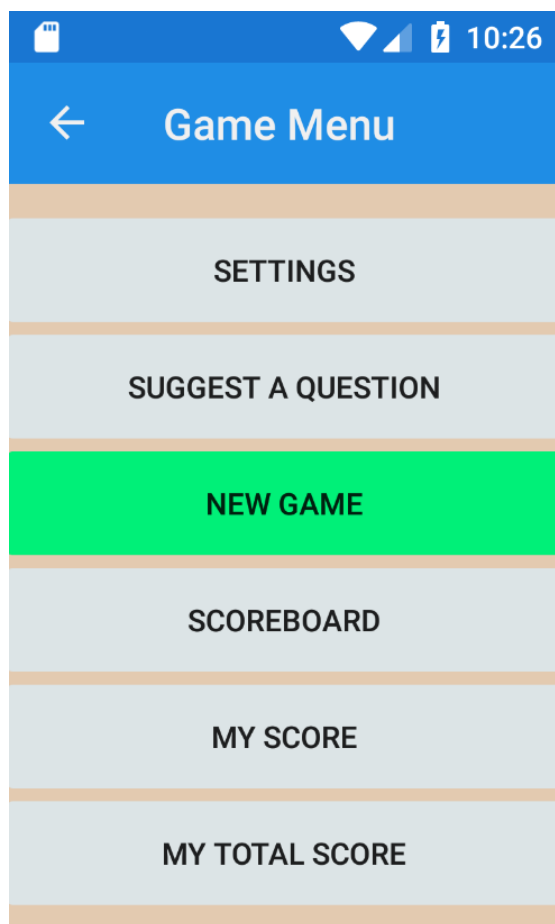
W przypadku podania nieprawidłowych danych wyświetlony zostaje komunikat widoczny na powyższym obrazku.



Logowanie do panelu admina działa analogicznie do logowania użytkownika z tą różnicą, iż przy logowaniu do

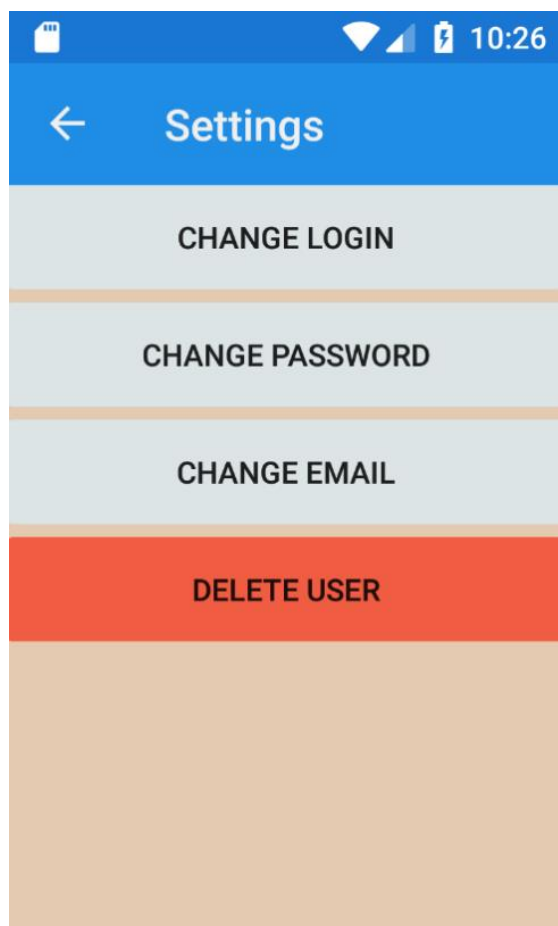
Panelu Admina sprawdzane są dane Adminów.

Jeżeli podane dane będą prawidłowe użytkownik zostanie przeniesiony do następnego okienka – Menu Gry.



Jest to główne menu nawigacyjne użytkownika umożliwiające mu przeniesienie się do poszczególnych podstron bądź rozpoczęcia gry.

Pierwszym od góry widocznym dla użytkownika przyciskiem jest przycisk "SETTINGS" przenoszący nas do ustawień.



W tym miejscu możemy zmieniać dane dotyczące naszego konta. Przycisk „CHANGE LOGIN” pozwala nam na zmianę loginu.

The image shows a mobile application interface for changing a username. At the top, there is a blue header bar with a white back arrow icon on the left and the text "Change Username" in white. Below the header, there are three input fields with light blue backgrounds and thin black borders. The first field is labeled "Old Username", the second "New Username", and the third "Password". Each field has a thin orange line below it. Below the input fields is a light blue button with the text "SUBMIT" in black. At the bottom of the screen is a large, solid orange rectangular area.

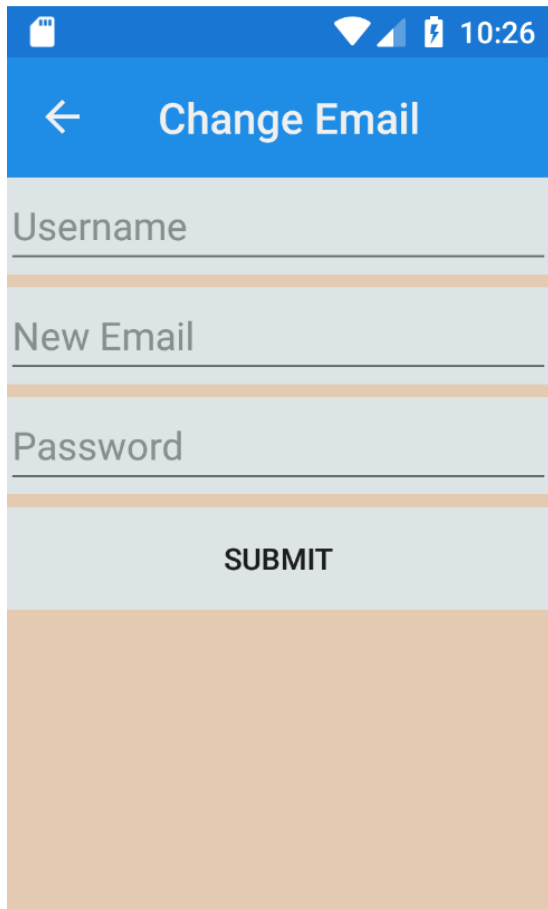
Aby zmienić login musimy podać stary login oraz nowy wraz z hasłem. Stary login oraz hasło pełni rolę weryfikacji użytkownika. Gdy weryfikacja zostanie zakończona niepowodzeniem login nie zostanie zmieniony, jeżeli weryfikacja się powiedzie login zostanie zmieniony.

Następnym przyciskiem jest „CHANGE PASSWORD” umożliwiający nam zmianę hasła.

The image shows a mobile application interface for changing a password. At the top, there is a blue header bar with a back arrow icon on the left and the text "Change Password" in the center. Below the header, there are three input fields with light blue backgrounds and orange borders. The first field is labeled "Username", the second "Current Password", and the third "New Password". Each field has a thin orange line at the bottom. Below the input fields is a light blue button with the text "SUBMIT" in black. The bottom half of the screen is a solid orange color.

Aby zmienić hasło musimy podać stare hasło oraz nowe hasło wraz z nazwą użytkownika. Login oraz stare hasło pełni rolę weryfikacji użytkownika. Gdy weryfikacja zostanie zakończona niepowodzeniem hasło nie zostanie zmienione, jeżeli weryfikacja się powiedzie hasło zostanie zmienione.

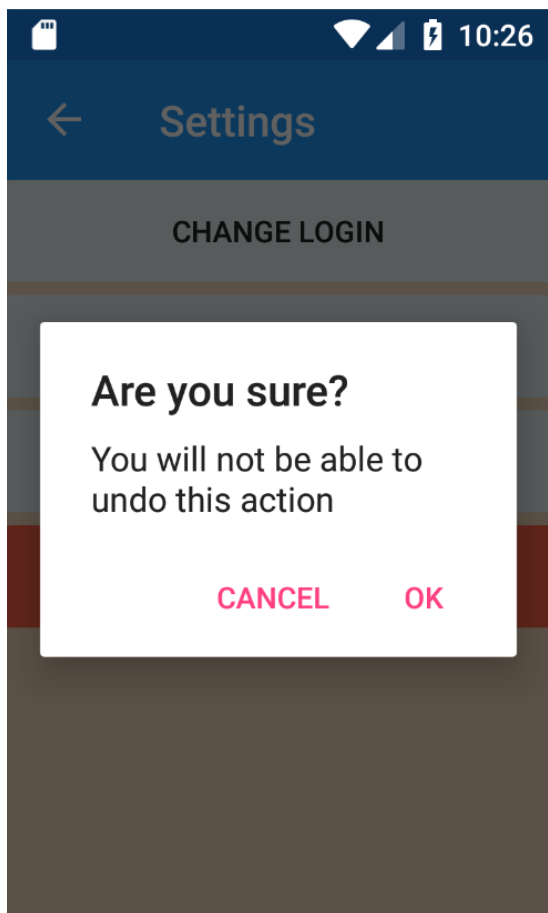
Następnym przyciskiem jest „CHANGE EMAIL” umożliwiający nam zmianę hasła.



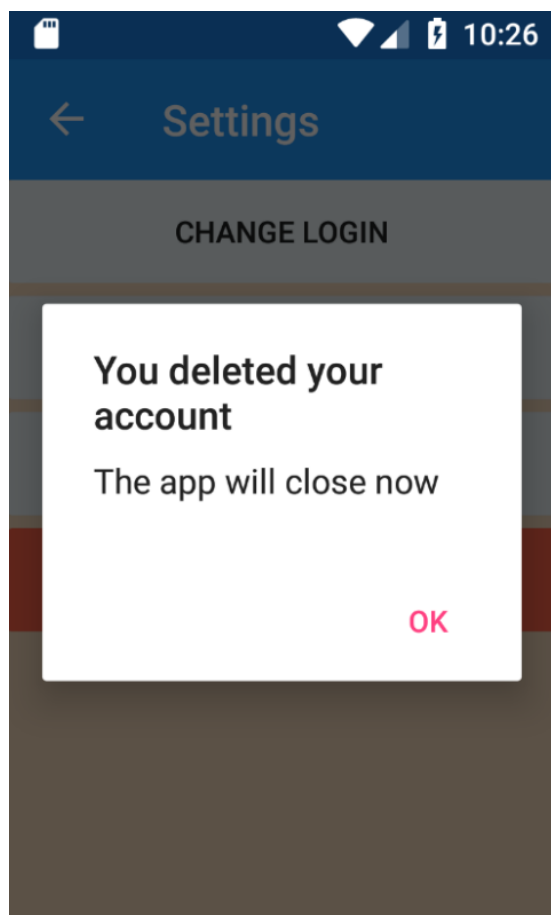
The image shows a mobile application interface for changing an email. At the top, there is a blue header bar with a back arrow icon on the left and the text "Change Email" in the center. Below the header, there are three input fields: "Username", "New Email", and "Password". Each input field has a light blue background and a thin orange border. Below the "Password" field, there is a light blue button with the text "SUBMIT" in black capital letters. The bottom half of the screen is a solid orange color.

Aby zmienić email musimy podać nazwę użytkownika, hasło oraz nowy adres email. Login oraz hasło pełni rolę weryfikacji użytkownika. Gdy weryfikacja zostanie zakończona niepowodzeniem adres email nie zostanie zmieniony, jeżeli weryfikacja się powiedzie adres email zostanie zmieniony.

Następnym przyciskiem jest „DELETE USER” umożliwiający nam zmianę hasła.



Jest to przycisk pozwalający nam na usunięcie konta. Po jego naciśnięciu zostanie wyświetlone okienko, w którym musimy potwierdzić, iż jesteśmy pewni, że chcemy usunąć konto, gdyż operacja jest nieodwracalna. Następnie otrzymamy powiadomienie, że konto zostało usunięte i aplikacja zostanie zamknięta, które widoczne jest na poniższym załączniku.



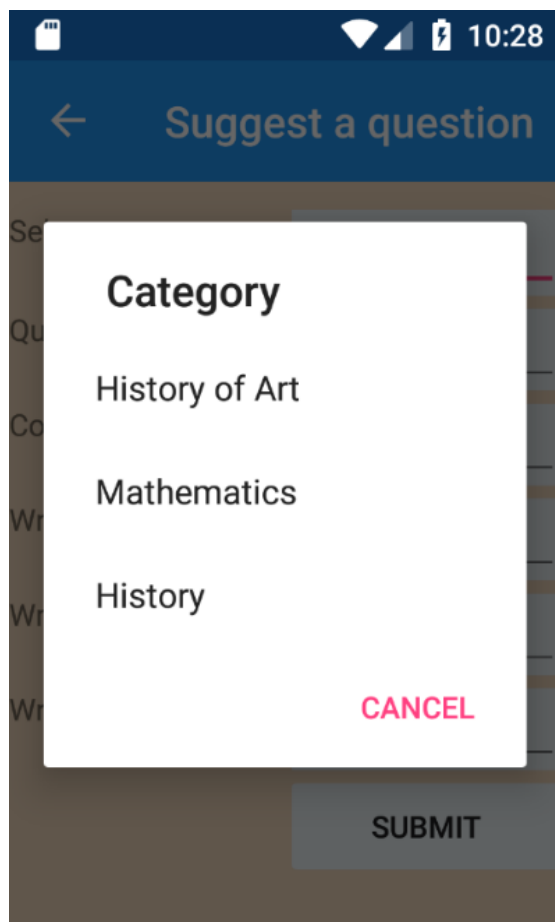
Kolejną dostępną opcją dla użytkownika na stornie Menu Gry jest przycisk „SUGGEST QUESTION”. Pozwala on na zasugerowania własnego pytania, które po weryfikacji zostanie dodane do bazy pytań.

The screenshot shows a mobile application interface with a blue header bar. On the left of the header is a white back arrow, and on the right is the text "Suggest a question" in white. Below the header, the background is a light orange color. On the left side of this area, there are labels for form fields: "Select", "Question", "Correct Answer", "Wrong Answer 1", "Wrong Answer 2", and "Wrong Answer 3". To the right of these labels are corresponding input fields. The "Select" field is a dropdown menu with the word "Category" displayed. Each of the other five labels has a light blue rectangular input box with a horizontal line at the bottom. At the bottom right of the form area is a light blue rectangular button with the word "SUBMIT" in black capital letters.

Select	Category
Question	
Correct Answer	
Wrong Answer 1	
Wrong Answer 2	
Wrong Answer 3	
	SUBMIT

Użytkownikowi zostanie wyświetlony formularz sugerowania pytania który zawiera:

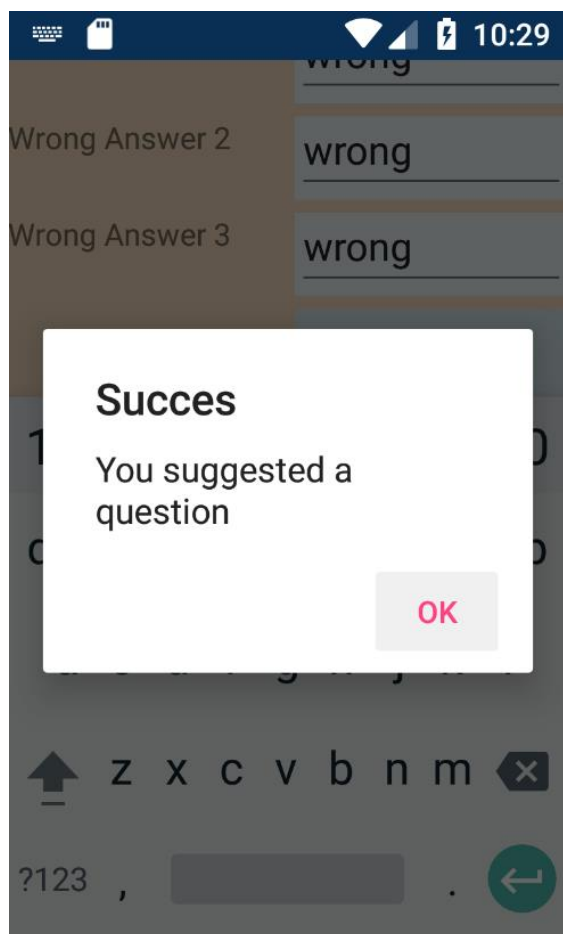
- kategorie, którą należy wybrać z rozwijanej listy



- question, pole na wpisanie pytania
- correct answer, poprawna odpowiedź
- wrong answer 1,2,3 , 3 niepoprawne odpowiedzi

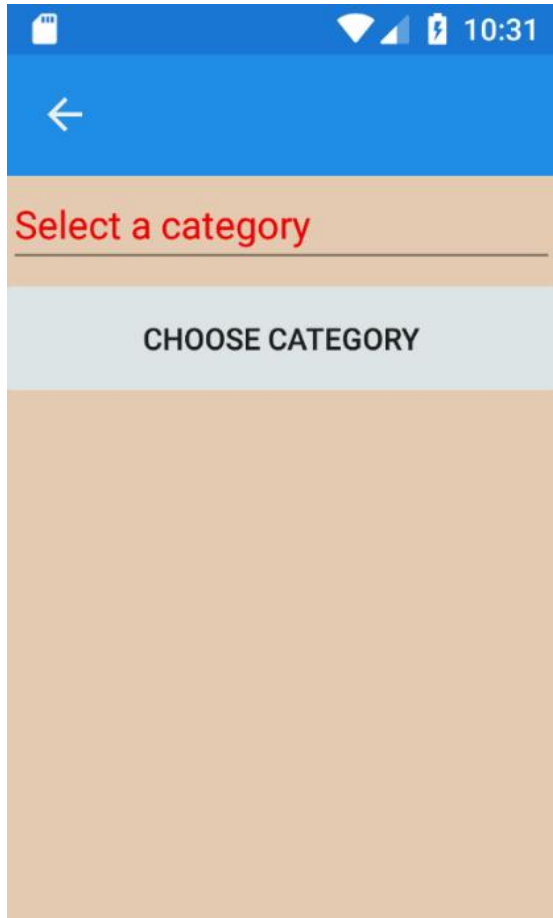
Po naciśnięciu przycisku SUBMIT sugestia pytania zostaje wysłana do weryfikacji.

Otrzymamy powiadomienie, że nasze pytanie zostało zgłoszone

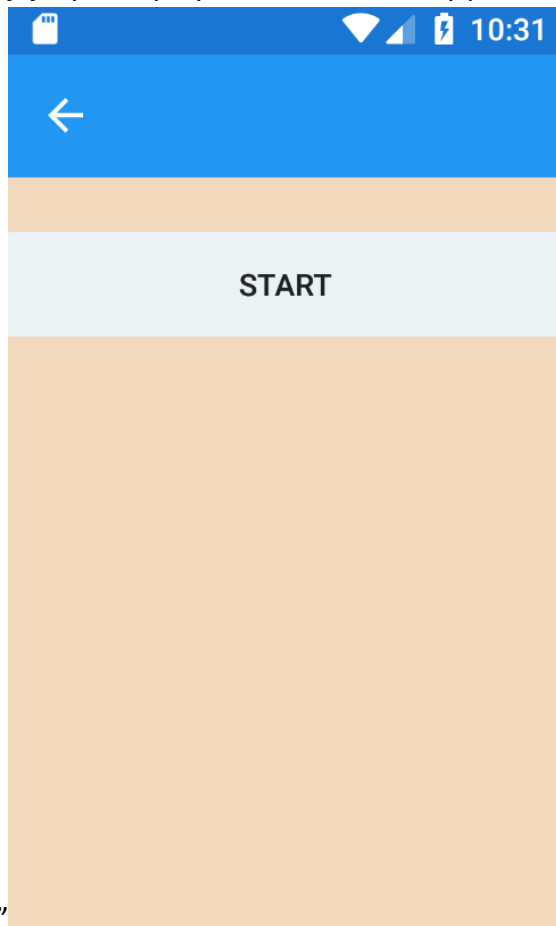


Kolejnym przycisk „NEW GAME” pozwala nam na rozpoczęcie rozgrywki

Po jego naciśnięciu zostaniemy przeniesieni do menu wyboru kategorii.

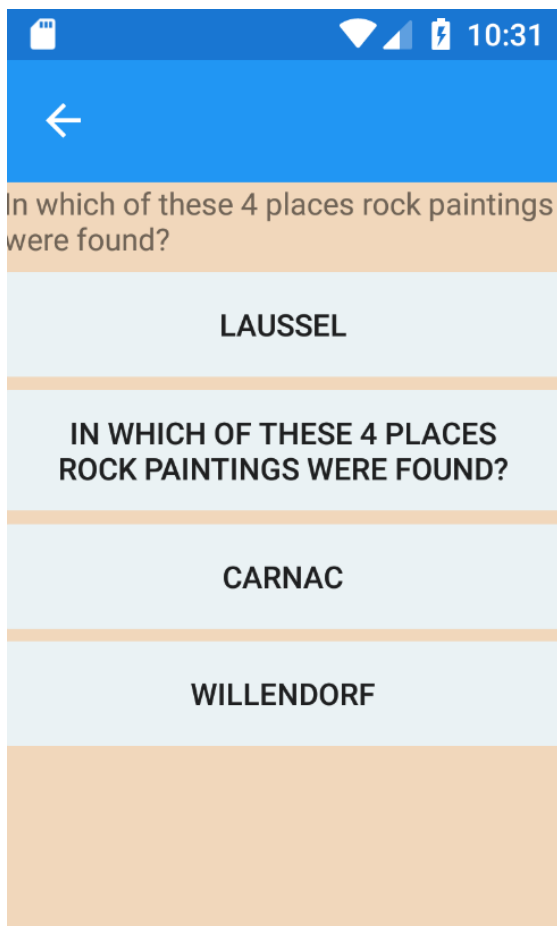


Po wybraniu kategorii z listy oraz potwierdzeniu jej wyboru przyciskiem zostaniemy przeniesieni



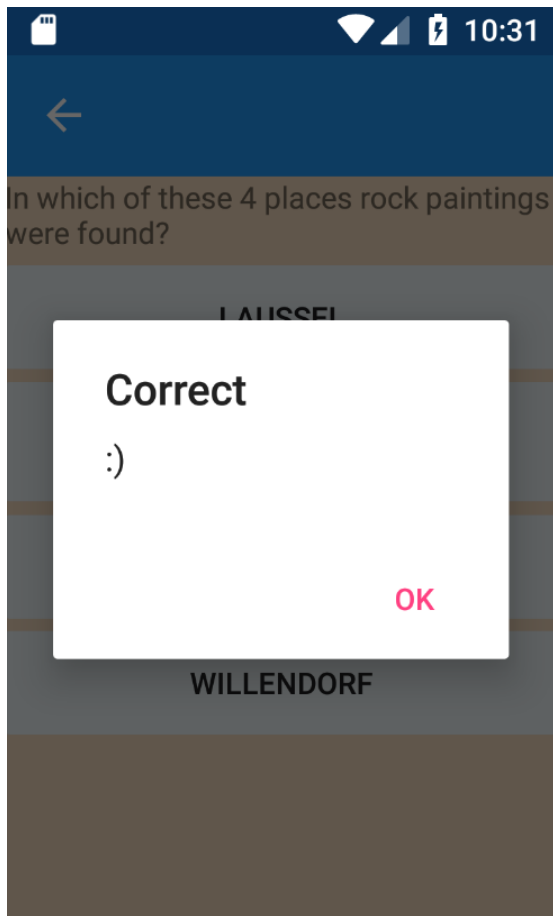
do ekranu startowego gry z przyciskiem „START”

Po jego naciśnięciu rozpocznie się gra.

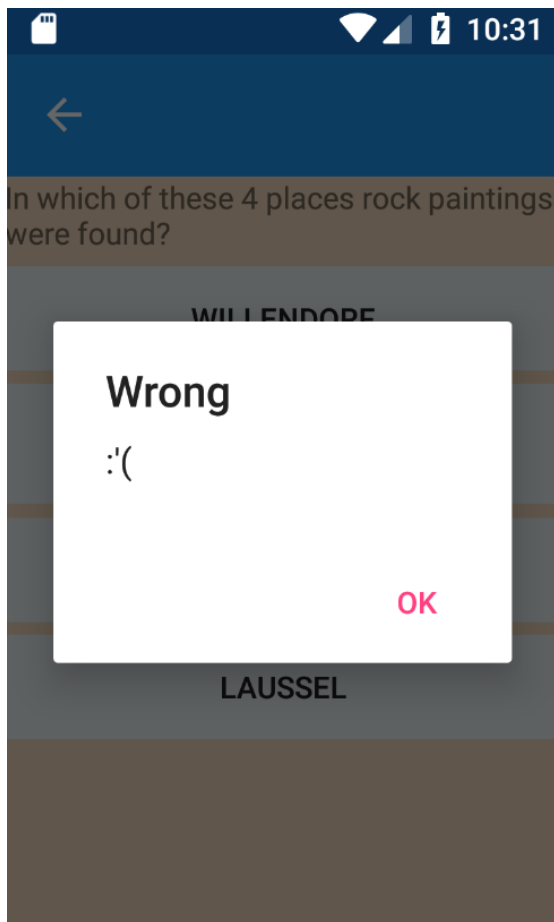


Będą wyświetlane pytania wraz z odpowiedziami do wyboru z kategorii, która została zadeklarowana przez użytkownika.

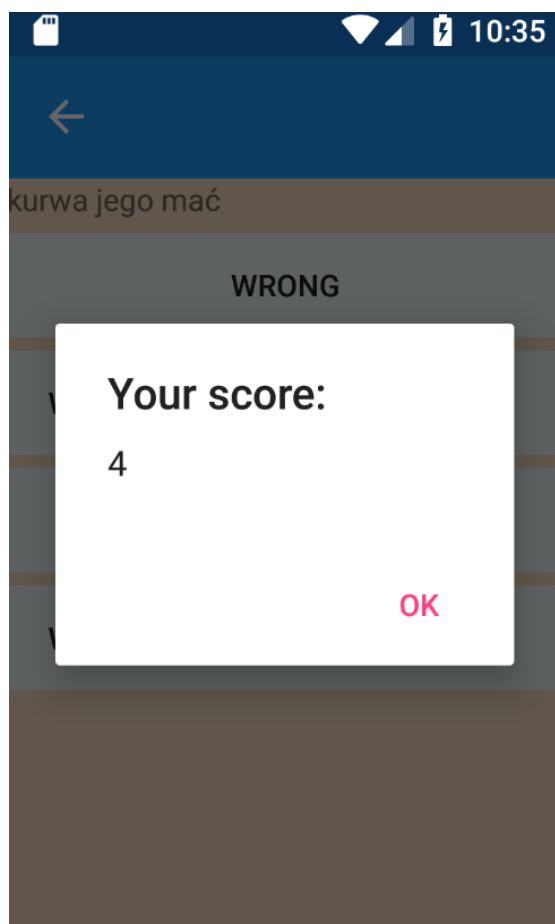
W przypadku poprawnej odpowiedzi zostaniemy poinformowani poprzez powiadomienie.



Analogicznie sytuacja wygląda w przypadku udzielenia nieporawnej odpowiedzi.



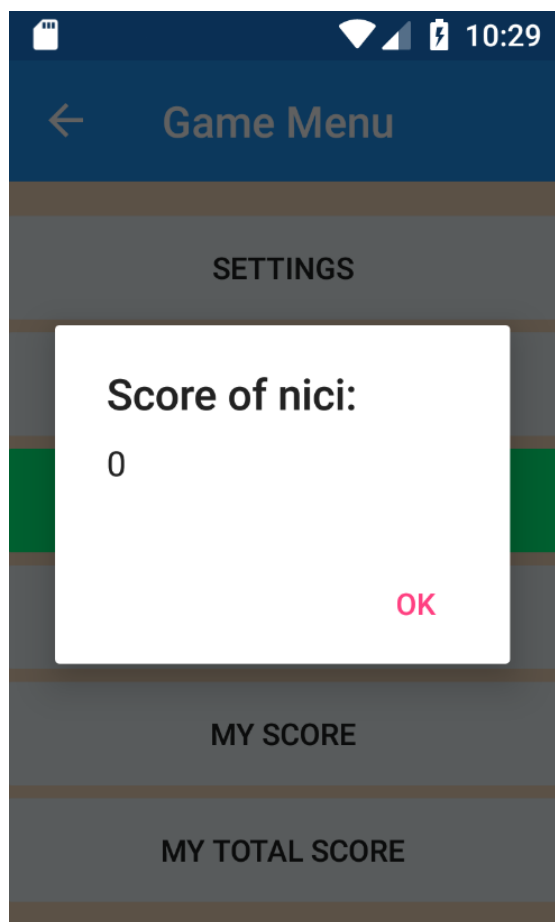
Po udzieleniu odpowiedzi na wszystkie pytania otrzymamy powiadomie, które wskaże nam jaki jest nasz rezultat.



Po potwierdzeniu wyniku poprzez przycisk „OK” zostaniemy przeniesieni do GŁÓWNEGO MENU GRY.

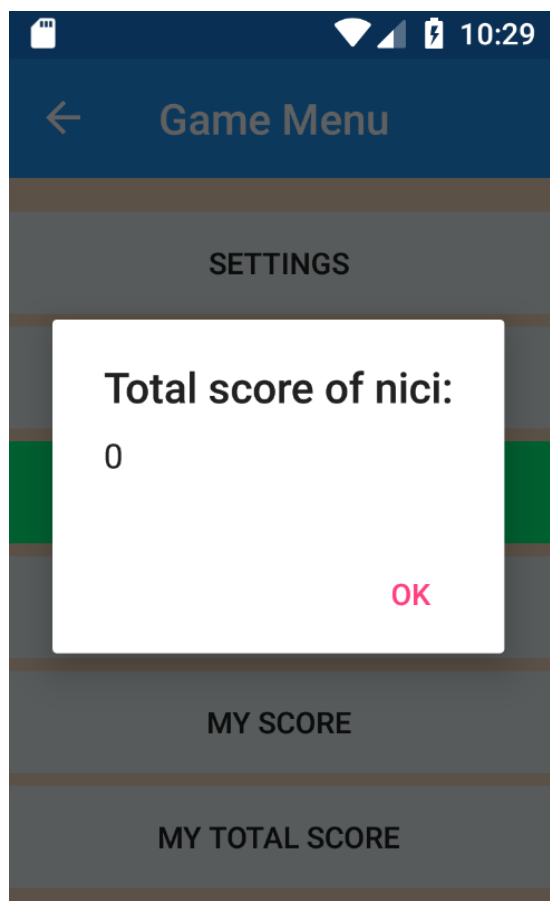
Następną dostępną opcją dla użytkownika na stornie Menu Gry jest przycisk „SCOREBOARD”.

Następną dostępną opcją dla użytkownika na stornie Menu Gry jest przycisk „MY SCORE”.



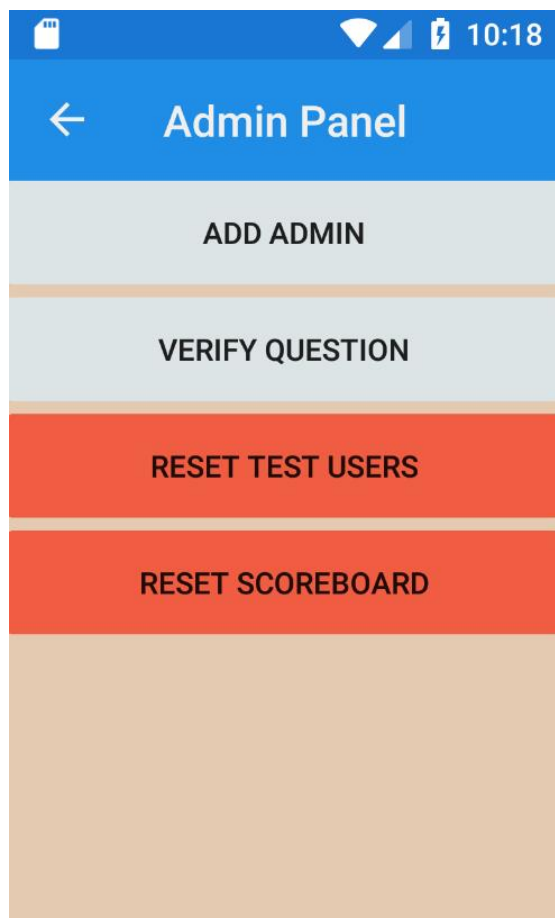
Naciśnięci go spowoduje wyświetlenie okienka informującego o ilości zdobytych punktów

Następną dostępną opcją dla użytkownika na stornie Menu Gry jest przycisk „MY TOTAL SCORE”.



Naciśnięcie go spowoduje wyświetlenie okienka informującego o sumie zdobytych punktów.

Po zalogowaniu się do Panelu Admina zostanie wyświetlone poniższe okno.



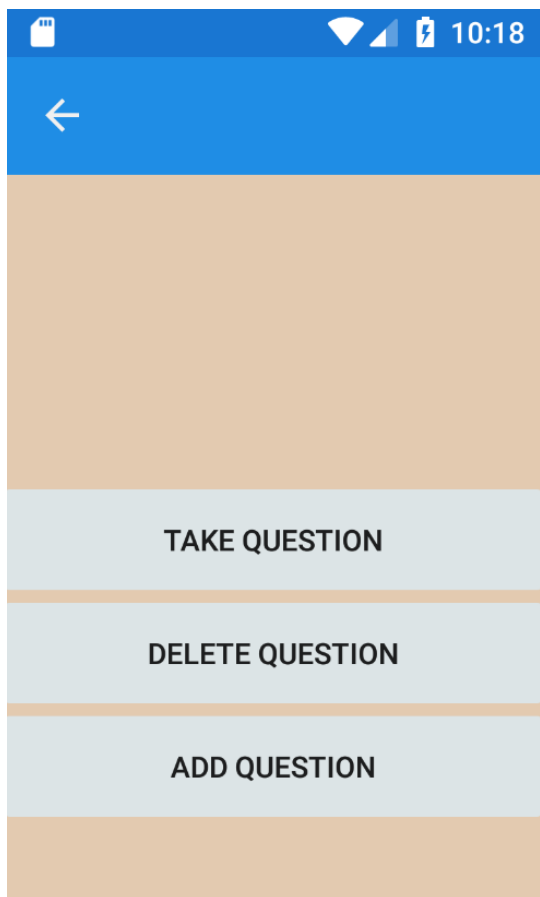
Jest to panel administracyjny, z jego poziomu osoby do tego upoważnione zarządzają aplikacją.

Pierwszą z dostępnych opcji jest ADD ADMIN, która pozwala na dodanie nowego ADMINA.

The screenshot shows a mobile application interface with a blue header bar. On the left of the header is a white back arrow, and on the right is the text "Add Admin" in white. Below the header, there are three input fields with light blue backgrounds and thin black borders. The first field is labeled "Username", the second "Password", and the third "Email". Each field has a thin orange line below it. Below the input fields is a light blue button with the text "ADD" in black. At the bottom of the screen is a large, solid orange rectangular area.

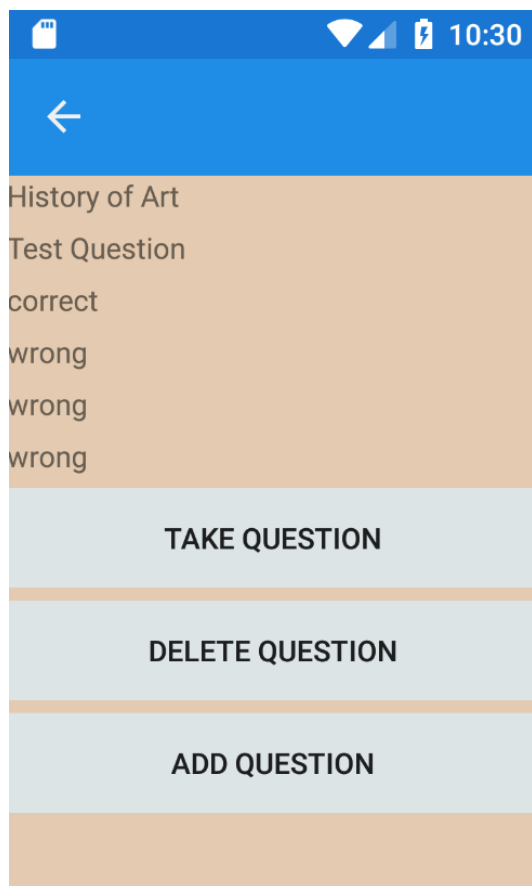
Po podaniu danych (Login, Hasło oraz Email) oraz naciśnięciu przycisku ADD do bazy danych zostaje dodany nowy Administrator.

Kolejny przycisk VERIFY QUESTION służy do weryfikacji pytań zgłoszony przez użytkowników. Zostanie wyświetlony ekran z kilkoma przyciskami.



Pierwszy z nich TAKE QUESTION służy do pobrania zasugerowanego przez użytkownika pytania.

Po jego wciśnięciu pytanie zostaje wyświetlone.

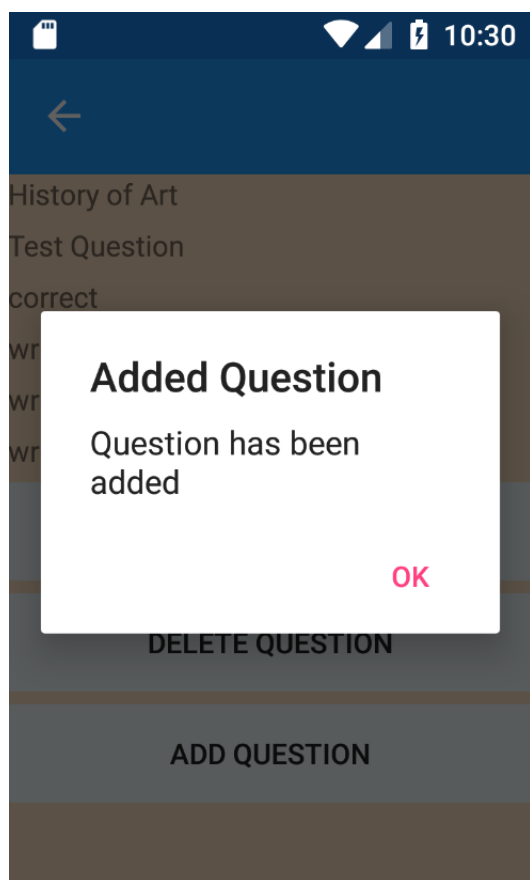


Po przeczytaniu pytania Administrator może je zweryfikować(zaakceptować bądź odrzucić).

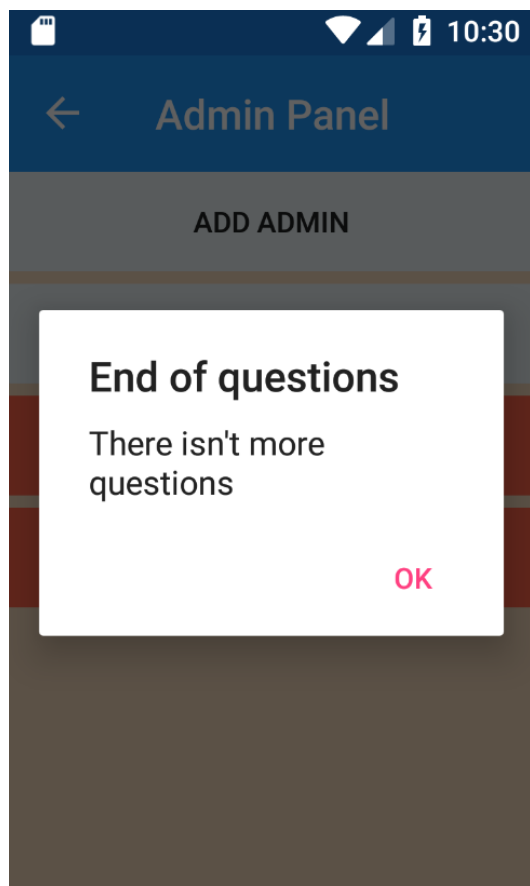
Przycisk DELETE QUESTION służy do odrzucenia pytania, natomiast przycisk

ADD QUESTION służy do jego dodania do bazy danych.

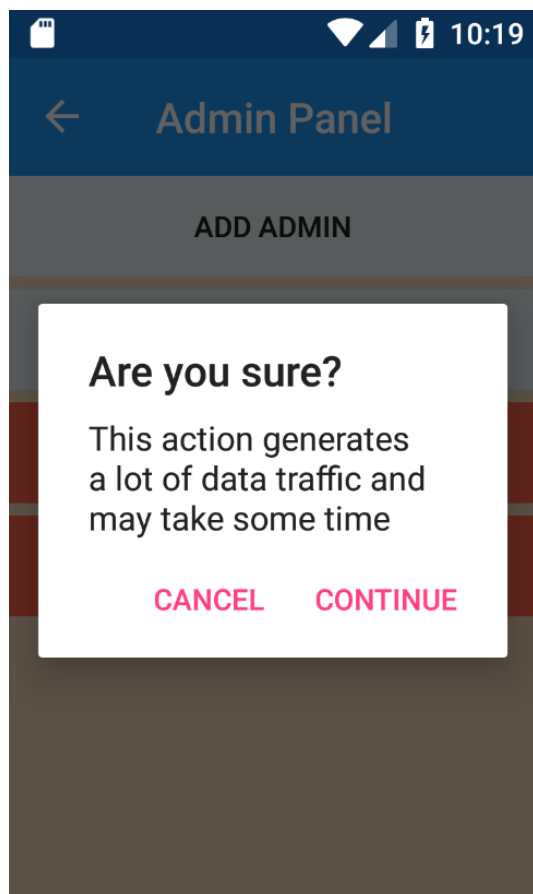
Po dodaniu pytania zostaje wyświetlony odpowiedni komunikat.



Jeżeli administrator będzie chciał zweryfikować kolejne pytanie, a sugerowanych pytań nie będzie, również zostanie wyświetlony stosowny komunikat.



Przycisk RESET TESTUSERS is designed to reset testuser who were designed for testing purposes.



Następny przycisk RESET SCOREBOARD służy do zresetowania tablicy wyników.

