

GINARRIZKO FUNTZIONALITATEAK

Enuntziatu hau hautazko atazen gehiengoa egin ez duten ikasleentzat zuzendua dago. Gehienez puntu 1 Irakasgaiko laborategietako lorpenetatik abiatuz, ondorengo funtzionalitateak (ordena errespetatuz) integratuko dituen sistema garatu:

1. **Ikasleen erregistroa:**

- Pasahitza zifratuak metatuko du.
- Pasahitza baliozkoa dela eta Web Sistemak matrikulaturik dagoela egiaztatuko du.

2. **Pasahitzaren "berrezarpena":** Erabiltzaile erregistratuak pasahitza gogoratuko ez balu, aldatu nahiko balu, pasahitza eguneratzeko aukera emango dio sistemak. Pasahitza baliozkoa izan behar du, eta eposta erabilikoa da pasahitza berria jasoko duen php fitxategiko url-a igortzeko.

3. **Erabiltzailearen identifikazioa leihoan azaldu:** orrialde guztietan identifikatu (nabigazio barra horizontalean adibidez) nor dagoen aplikazioan nabigatzen (anonimoa vs emaila/argazkia, adibidez)

4. **Logout:** kautotu den erabiltzaileak soilik izango du atzi gai.

5. **IKASLE erabiltzailea:** AJAX bidez (eta JQuery nahi duenak)

- HandlingQuizes*: galderak sortu eta ikusi.
- Kautotuko erabiltzaileak zenbat galdera sartu dituen Quiz-en eta zenbat galdera guztira dituen sistemak erakutsiko du (datu-basean)

6. **IRAKASLE erabiltzailea (web000@ehu.es):**

- ReviewingQuizes*: ikasleek sortutako galderen eguneraketa
- Galdera bat ezabatu.

7. Aplikazioak izango dituen estekak:

a) **Erabiltzaile ANONIMOA**-tik

- SignUp (Erregistratu)
- LogIn
- Home
- Credits
- Password recovery (pasahitza berrezarri)
- How much do you know? Try me! (Zenbat dakizu? Proba nazazu!)

b) **IKASLE erabiltzaile**-tik

- Logout
- Home
- Credits
- HandlingQuizes

c) **IRAKASLE erabiltzaile**-tik

- Logout
- Home
- Credits
- ReviewingQuizes
- Remove question

FUNTZIONALITATE BERRIAK

8. **Erabiltzaile ANONIMOA** (kautotu gabea). Garatu agerpen ordena jarraituz:
- a) **One-play**: Erabiltzaileari ausaz galdera bat aurkeztuko zaio, erantzungo duena eta erantzuna zuzena/okerra izan den adieraziko zaio. Erabiltzaileak galdera gehiago eska ahal izango ditu bata bestearen ondoren. Sesio batean, galdera errepikatuak ez dizkio sistemak aurkeztuko. Galderak irudia balu, irudia azalduko zaio.
 - b) **Playing-by-subject**: DBko Quiz taulan jasotako galderen “gaien” arteko gaiak aurkeztuko zaizkio jokalaria, eta honek bat aukeratu ostean, sistemak gai horretako gehienez hiru galdera (gutxiago jasoak egon bailitezke) aukeratu eta azalduko dizkio. Jokalariak galderak erantzuten dituenean, sistemak zenbat asmatu dituen eta zenbat erratu dituen esango dio, bai eta erantzun dituen galderen zailtasun mailaren batz bestekoa ere.
 - c) **Top 10 quizers - Global ranking**: Erabiltzaile anonimoak pasahitz gabeko goitizen edo *nick* bidezko identifikazioa egin ahal izango du. Nick errepikatuak ez dira onartuko. Nick bakoitzeko, eta sesio desberdinetan, guztira izan dituen igartzeak eta hutsegiteak jasoko ditu sistemak, eta hauek erabiliz, aplikazioko hasiera orrian 10 jokalaria onenen puntuazioak erakutsiko dira: “*Top 10 quizers - Global ranking*”.