

Aplikacija za testiranje znanja - TestIT
Korisničko uputstvo

Verzija 1.0

Istorija revizija

Datum	Verzija	Opis	Autori
02.06.2019.	1.0	Inicijalna verzija	Lambda tim

Sadržaj

1. Uvod	4
2. Početna stranica portala	4
3. Registracija korisnika	5
4. Prijavljivanje korisnika na aplikaciju	5
5. Prikaz i izmena kreiranih kvizova	6
6. Pregled i izmena ličnih podataka	7
7. Pregled predmeta po modulu	8
8. Pregled informacija o predmetu	8
9. Pregled polise privatnosti	9
10. Kreiranje kviza	9
11. Pokušaj izrade kviza	10
12. Rezultati kviza	11
13. Izazivanje drugih korisnika	11
14. Kreiranje turnira	12
15. Administracija kviza	13
16. Administracija korisnika	14

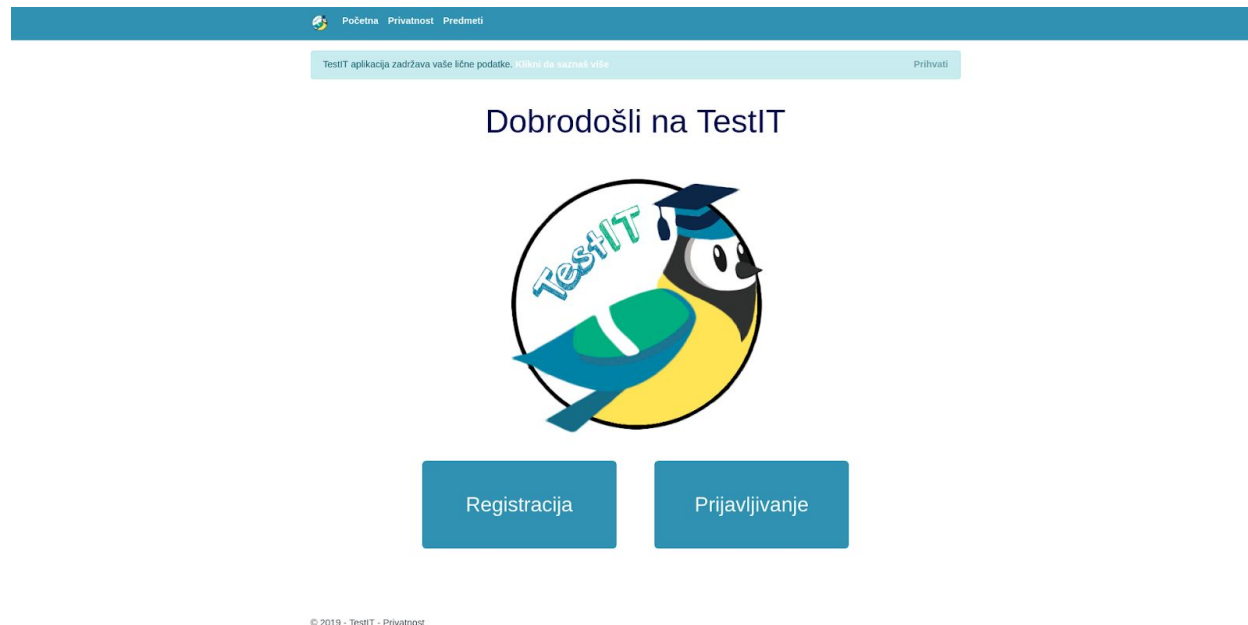
Korisničko uputstvo za TestIT aplikaciju

1 Uvod

Primarni cilj TestIT aplikacije je da obezbedi platformu za testiranje sopstvenog znanja iz izabrane oblasti i omogućiti diskusiju problema i razmenu znanja. Aplikacija ce omogućiti korisnicima da naprave sopstvene kvizove za izabranu oblast koje mogu koristiti kako bi proverili svoje znanje ali ce imati i mogućnost deljenja tih kvizova sa drugim korisnicima.

2 Početna stranica portala

Početna stranica aplikacije izgleda kao na sledećoj slici:



Slika 1 – Početna stranica aplikacije

3 Registracija korisnika

1. Klikom na *Registracija* prikazuje se nova stranica za unos podataka potrebnih za registraciju.
2. Stranica za registraciju sadrži obavezna polja za E-mail i šifru koja se mora dodatno potvrditi
3. Pritiskom na dugme *Prijavi me* podaci će biti provereni i kreiraće se novi nalog
4. U slučaju da korisnik unese nevalidne podatke prikazaće se odgovarajuća poruka kao obaveštenje o grešci

Napomena: Šifra mora biti najmanje 6 karaktera, mora sadržati najmanje jedno veliko slovo, jedan broj i jedan specijalni karakter.

The screenshot shows a web application interface for user registration. At the top, there is a blue navigation bar with links: Početna, Privatnost, and Predmeti. Below the navigation bar, a light blue banner contains the text: 'TestIT aplikacija zadržava vaše lične podatke. Klikni da saznaš više' and a 'Prihvati' button. The main content area is titled 'Registracija' with the subtitle 'Napravite novi nalog.' Below this, there are three input fields: 'Email', 'Šifra', and 'Potvrdite šifru'. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Potvrdi'. The footer of the page contains the text: '© 2019 - TestIT - Privatnost'.

Slika 2 –Stranica za registraciju korisnika

4 Prijavljivanje korisnika na aplikaciju

1. Klikom na *Prijavi se* dugme na početnoj stranici prikazuje se nova stranica sa poljima za unos Email-a i lozinke.
2. Klikom na dugme *Prijavi me* vrši se provera unetih podataka i za slučaj da je korisnik uneo nevalidne podatke prikazuje se odgovarajuća poruka, u slučaju gde je korisnik uneo validne podatke učitava se početna stranica sa odgovarajućom informacijom o korisniku i mogućnostima koje nisu dostupne bez prijavljivanja.
3. U slučaju da korisnik više puta pogrešno unese podatke, nalog se zaključava na određeno vreme i korisnik je o tome obavešten.

Početna Privatnost Predmeti

TestIT aplikacija zadržava vaše lične podatke. Klikni da saznaš više Prihvati

Prijava

Email

Password

☐ Sakuvaj informacije za prijavu

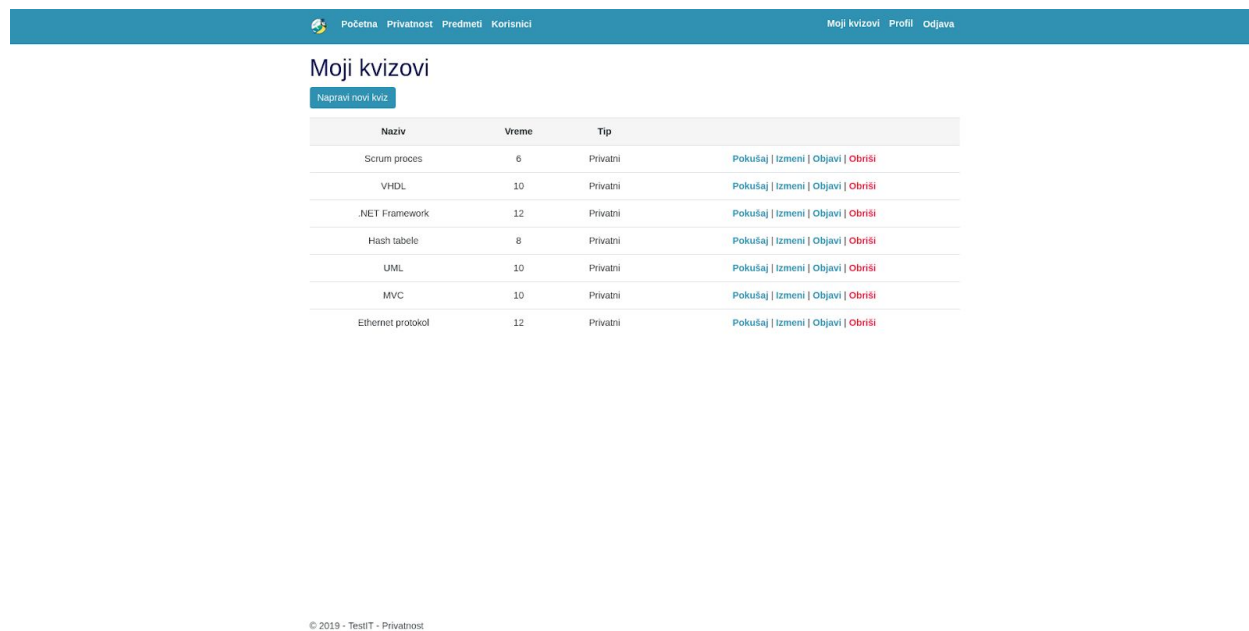
Prijavi me

© 2019 - TestIT - Privatnost

Slika 3 – Stranica za prijavu korisnika

5 Prikaz i izmena kreiranih kvizova

1. Nakon prijavljivanja na aplikaciju korisnik ima mogućnost pregleda kvizova koje je do sada kreirao izborom opcije *Moji kvizovi* u zaglavlju aplikacije.
2. Na prikazanoj stranici korisnik će imati mogućnost izrade, izmene, objavljivanja i brisanja svog kviza



Slika 4 – Prikaz sopstvenih kvizova

6 Pregled i izmena ličnih podataka

1. Nakon prijavljivanja na aplikaciju korisnik ima mogućnost pregleda i izmene svojih podataka izborom opcije *Profil* u zaglavlju aplikacije.
2. Na stranici profila korisnik ima mogućnost izmene Email-a, lozinke i takođe ima opciju skidanja svih podataka koje aplikacija poseduje o njima i opciju brisanja profila.

[Početna](#) [Privatnost](#) [Predmeti](#) [Korisnici](#) [Moji kvizovi](#) [Profil](#) [Odjava](#)

Podesavanja naloga

[Profil](#)[Šifra](#)[Lični podaci](#)

Profil

Korisničko ime

peti@peti.com

Email

peti@peti.com

[Pošalji verifikacioni email](#)

Sačuvaj

© 2019 - TestIT - Privatnost

Slika 5 – Osnovna stranica za podesavanje naloga

7 Pregled predmeta po modulu


1. Pregled predmeta se može obaviti izborom opcije *Predmeti* na glavnoj stranici, ova funkcionalnost ne zahteva da se korisnik uloguje.
2. Na stranici predmeta korisnik može izvršiti izbor jednog od modula na Elektronskom fakultetu u Nišu, nakon čega će se izlistati predmeti na tom modulu.





Slika 7 – Prikaz predmeta po modulu i godini


8 Pregled informacija o predmetu


1. Na stranici gde su izlistani predmeti po modulima korisnik može izvršiti izbor jednog predmeta i klikom na njegov naziv prikazaće se stranica sa detaljnim opisom i informacijama o predmetu.
2. Ova funkcionalnost je dostupna i neregistrovanom korisniku ali pored osnovnih informacija o predmetu, registrovani korisnik se može prijaviti na taj predmet, videti sve javne kvizove za taj predmet i pokušati da ih reši i može ostavljati komentare vezane za taj predmet.


 Početna


 Privatnost

 Predmeti

 Korisnici

 Moji kvizovi

 Profil

 Odjava

Strukture podataka

Osnovni tipovi podataka. Jednostavne i složene strukture podataka. Statičke i dinamičke strukture podataka. Liste: jednostruko povezane, dvostruko povezane, ciklične. Redovi, magacini, tablice, skupovi. Stabla: binarna, uravnotežena, ulančana, stabla traženja, gomila. Složenost i ocena složenosti algoritama. Datoteke: sekvencijalne, direktne, indeks-sekvencijalne, indeks-nesekvencijalne, datoteke sa više ključeva. Rasuto adresiranje. Sortiranje. Praktični rad: realizacija karakterističnih struktura i algoritama u programskom jeziku C++.

Profesori

Asistenti

Leonid Stoimenov

Nikola Davidović

Aleksandar Dimitrijević

Vladan Mihajlović

Kvizovi

Binarna stabla

Pokusaj Prijavi

Redovi

Pokusaj Prijavi

Sortiranje

Pokusaj Prijavi

Statičke strukture podataka

Pokusaj Prijavi

Komentari

Odlican predmet

Korisnik1

Vrlo obimano ali dobro odrađeno gradivo

Korisnik2

Treci komentar, ne znam sta da napisem

Korisnik3

I dalje mi nije jasna Hash tablica

Korisnik4

© 2019 - TestIT - Privatnost

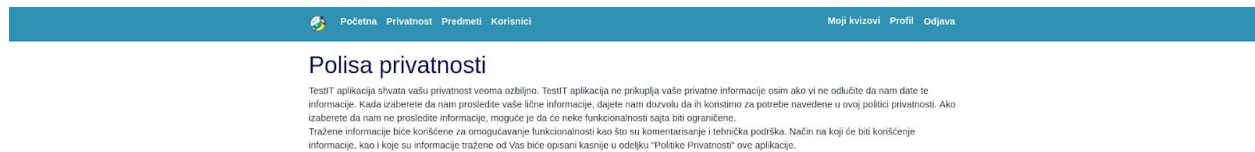
Slika 8 – Pregled informacija o predmetu

©Elektronski fakultet Niš, 2019

Strana 10 od 18

9 Pregled polise privatnosti

1. Izborom opcije *Privatnost* korisnik može da vidi polisu privatnosti TestIT aplikacije Lambda tima



Slika 9 –Polisa sigurnosi

10 Kreiranje kviza

1. Klikom na dugme *Napravi novi kviz* na stranici *Moji kvizovi* učitava se nova stranica sa formom za kreiranje novog kviza. Od korisnika se očekuje da unese naziv kviza, za koji predmet je kviz, koliko vremena i koliko pitanja će korisnik imati za izvršenje.
2. Pored toga postoji posebna forma za kreiranje pitanja koja će se pojavljivati u tom kvizu.
3. Korisnik može izabrati više tipova odgovora i koliko poena nosi svaki odgovor

Napomena: Ne postoji ograničenje broja pitanja po kvizu ali će svaki pokušaj izrade kviza biti ograničen na maksimalno 10 pitanja

Slika 10 –Kreiranje kviza

11 Pokušaj izrade kviza

1. Korisnik može na više načina da započne izradu kviza:
 - a. Sa početne stranice klikom na dugme *Odradi kviz*
 - b. Izborom opcije *Pokušaj* u tabeli na stranici *Moji kvizovi*
 - c. Izborom opcije *Pokušaj* pored odgovarajućeg kviza na stranici predmeta
2. Nakon toga prikazuje se stranica sa pitanjima i formom za odgovaranje na svako.
3. Tajmer počinje sa odbrojavanjem od vrednosti koju je tvorac kviza postavio.

Početna Privatnost Predmeti Korisnici Moji kvizovi Profil Odjava

Objektno orijentisani model programiranja Preostalo vreme : 10min 16sec

Q1 Q2 Q3 Q4 Q5 Q6

Cetiri osnovna koncepta kod objektno orijentisanog programiranja su?

Sledede pitanje >>

Odustani Poslji odgovore

© 2019 - TestIT - Privatnost

Slika 11 – Izrada kviza

12 Rezultati kviza

1. Nakon izrade svih pitanja korisnik može izabrati opciju *Pošalji odgovore*, ovime se odgovori šalju na proveru i korisniku se prikazuje stranica sa rezultatima.

Početna Privatnost Predmeti Kreiraj Turnir Korisnici Moji kvizovi Profil Odjava

Objektno orijentisani model programiranja Broj poena: 4/5

Q1 Q2 Q3 Q4 Q5

Kviz

Četiri osnovna koncepta kod objektnog orijentisanog programiranja su?

Vas odgovor: enkapsulacija, apstrakcija, nasleđivanje i polimorfizam ✓

Tačan odgovor: Enkapsulacija, Apstrakcija, Nasleđivanje i Polimorfizam

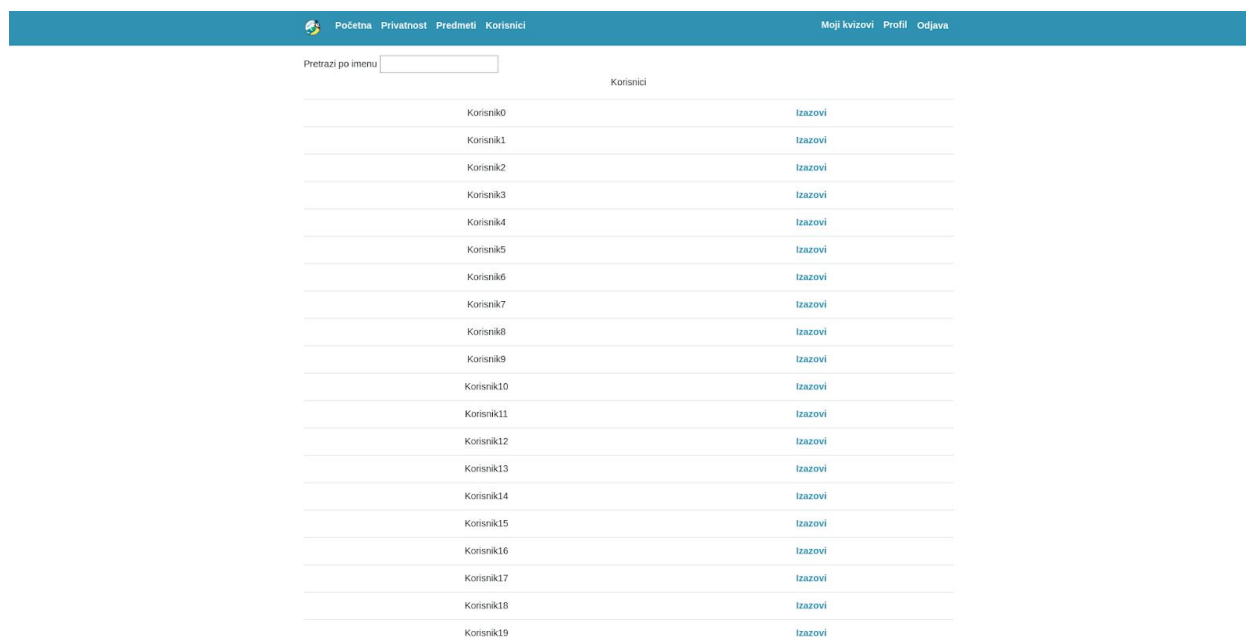
Sledeće pitanje >>

© 2019 - TestiT - Privatnost

Slika 12 – Rezultati izrade kviza

13 Izazivanje drugih korisnika

1. Korisnik ima opciju izazivanja drugih korisnika u izradi istog kviza
2. Izborom opcije *Korisnici* na glavnoj stranici, prikazuje se lista korisnika koji mogu biti izazvani
3. Izborom opcije *Izazovi* pored odgovarajućeg imena drugog korisnika prikazuje se stranica za izbor predmeta i kviza na tom predmetu koji će se raditi i potvrđuje se odluka o izazivanju, nakon čega oba korisnika započinju izradu.



Slika 13 – Lista korisnika

 [Početna](#) [Privatnost](#) [Predmeti](#) [Korisnici](#) [Moji kvizovi](#) [Profil](#) [Odjava](#)

Izazivate korisnika: Korisnik11

Vasi zajednicki predmeti	Kvizovi za izabrani predmet
<div>Softversko inzenjerstvo</div>	<div>Agilna metodologija</div>
<div>Strukture podataka</div>	<div>Scrum proces</div>
<div>Arhitektura i organizacija racunara</div>	<div>Waterfall model</div>
<div>Racunarski sistemi</div>	

[Povratak nazad](#) [Izazovi](#)

© 2019 - TestIT -Privatnost

Slika 14 – Izbor kviza za izazov i potvrđivanje

14 Kreiranje turnira

1. Opciju za kreiranje turnira imaju samo posebni korisnici tj korisnici čiji se nalog vodi kao Profesorski nalog

Novi turnir

Naziv turnira

Sifra za pristup

Vidljivost turnira
Privatno

Rok odrade
Jednokratno, --/--

Povratak nazad Kreiraj

Algoritmi i programiranje

Stringovi

Petele

Promenljive

Predprocesorske direktive

Tipovi podataka

Objektno orijentisano programiranje

Racunarski sistemi

© 2019 - TestIT - Privatnost

Slika 15 – Kreiranje turnira

15 Administracija kviza

1. Pored svakog od javnih kvizova korisnik čiji nalog ima ulogu administratora, moderatora ili profesora ali samo ukoliko kviz pripada predmetu profesora, postoji dodatno dugme pomocu kojeg moze da izvrši proveru, izmenu cak i brisanje kviza iz liste javnih kvizova.

Administracija kviza	
Ime kviza	Pitanja
MVC	Sta je MVC? Izmeni Obriši
Pitanja po pokušaju	Gde se najvise primenjuje? Izmeni Obriši
5	Sta sve cini MVC? Izmeni Obriši
Vreme za izradu kviza (u minutima)	Koja je uloga kontrolera Izmeni Obriši
10	Koja je uloga modela Izmeni Obriši
Teme (ključne reči)	Sta nam omogucava MVC? Izmeni Obriši
model view controller design pattern	
Predmet kviza (Softversko inženjerstvo)	
Povratak nazad Saciuvaj izmene	Obriši kviz

© 2019 - TestIT - Privatnost

Slika 16 – Administracija kviza

16 Administracija korisnika

1. Pored svakog korisnika na listi korisnika postoji dodatno dugme koje je dostupno samo administratoru aplikacije
2. Klikom na ovo dugme prikazuje se stranica sa informacijama o korisniku i mogućnostima za dodeljivanje opomena i trajno ukljanjanje korisnika iz aplikacije.

Administracija korisnika

Korisnik ime:

Pera

E-mail:

pera.96@gmail.com

Opomeni

Banuj

Slika 17 – Administracija korisnika