

Державний вищий навчальний заклад
Ужгородський національний університет
Факультет інформаційних технологій
Кафедра програмного забезпечення систем

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №1

Тема: Розробка та представлення ідеї проекту
веб-додатку.

Виконала:
студентка III курсу
спеціальності: 121 Інженерія
програмного забезпечення
Попенко Катерина Олексіївна

Ужгород-2024

Мета: Підготовчі етапи до створення власного веб-додатку.

Завдання:

- Детальний опис ідеї з відповідними ілюстраціями, якщо такі присутні
- Якщо ідея не нова, то повинні бути зазначені покращення, які будуть реалізовані в застосунку
- Мокапи веб застосунку (графічне представлення ідей веб застосунку). Це може бути відскановані креслення вигляду веб-застосунку, або їхні фотокопії. В кращому випадку - цифрова копія / посилання на веб-ресурси для професійного створення мокапів, тощо.
- **ВИСНОВКИ**

Хід роботи:

Головна ідея це створення зручного та ефективного вебсайту для вивчення матеріалів за допомогою флеш-карт та тестів.

Метою **Quizcoorn** є створення платформи, яка допоможе користувачам більш ефективно навчатися завдяки гнучкій системі флеш-карт і тестів.

Ключові завдання проекту: надати користувачам можливість створювати, редагувати та зберігати власні навчальні картки та тести

Дизайн сайту мінімалістичний, простий і зрозумілий інтерфейс для швидкого доступу до навчальних матеріалів. Використані спокійні, приглушені кольори, що створюють сприятливу атмосферу для навчання. Така палітра дозволяє користувачам зосередитися на змісті, зменшуючи візуальне навантаження.

Сторінка авторизації

Сторінка авторизації виконує ключову функцію забезпечення доступу користувачів до системи. Основна мета сторінки – надати зареєстрованим

користувачам можливість увійти до свого облікового запису, використовуючи електронну пошту та пароль.

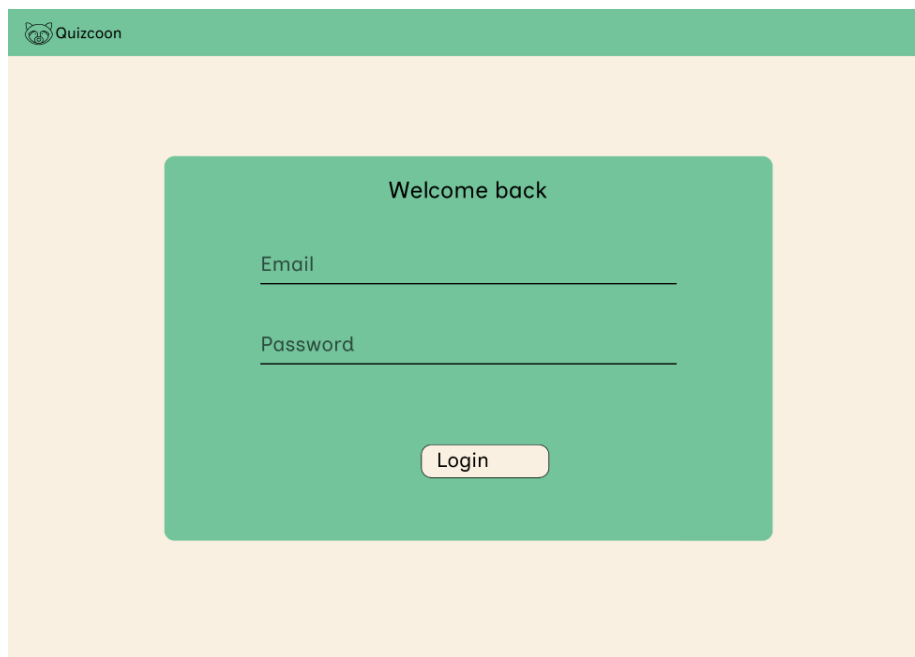


Рис. 1 Сторінка авторизації

Сторінка з флеш картами та тестами

На цій сторінці ми можемо переключатися між режимом карток та режимом тестування.

Перша сторінка: Режим карток

На цій сторінці користувач знаходиться в режимі флеш-карток. Заголовок "Elephant" вказує на тему, з якою користувач працює. Під заголовком розташовані дві кнопки: "Cards" та "Test". Оскільки активна кнопка "Cards", це означає, що користувач переглядає флеш-картки, які допомагають йому запам'ятовувати інформацію.

У центрі сторінки з'являється картка з запитанням: "How much does an elephant cost?" Це дозволяє користувачеві зосередитися на питанні, розмірковуючи про відповідь, перш ніж перевернути картку. Під

запитанням знаходиться вказівка на номер картки, яка зараз переглядається: "1/10". Це означає, що всього в наборі 10 карток, і наразі користувач переглядає першу.

По обидві сторони картки є стрілки, які дозволяють легко переходити між картками, щоб навчання було інтерактивним і зручним.

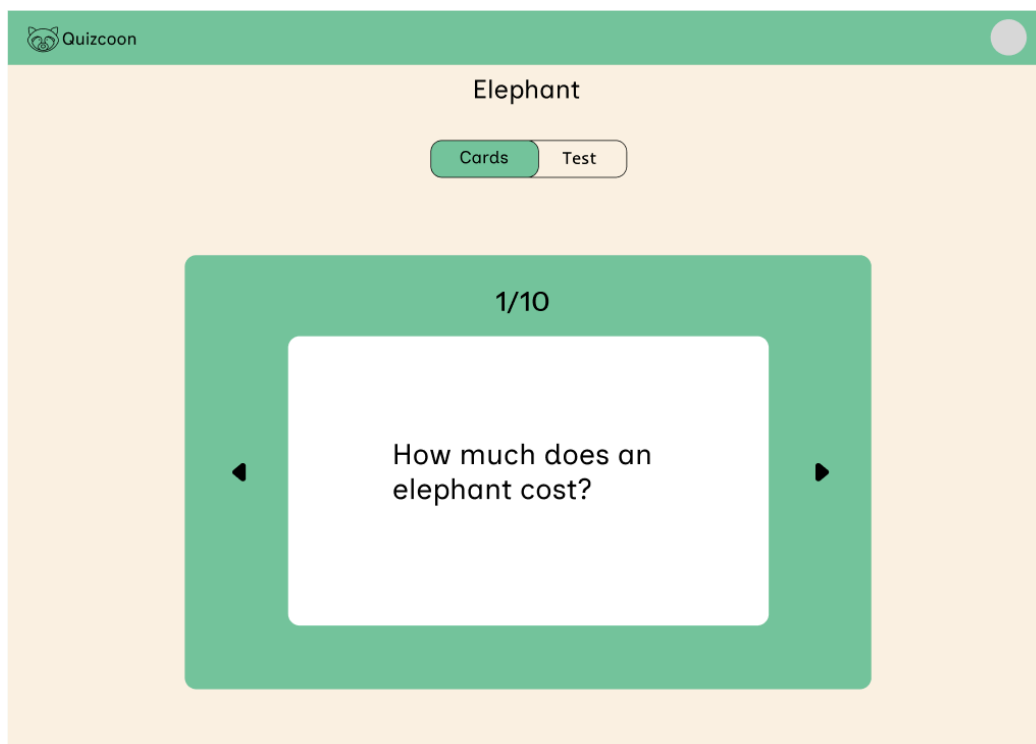


Рис. 2.1 Режим карток.

Друга сторінка: Режим тестування

На другій сторінці користувач переходить до режиму тестування. Як і на першій сторінці, заголовок "Elephant" вказує на тему тесту. Цього разу активна кнопка "Test", що означає, що користувач відповідає на питання в форматі вибору варіантів.

В центрі екрану розміщено питання: "Can you buy an elephant?" Користувач має можливість вибрати одну з чотирьох відповідей: "Yes", "No", "Maybe" або "I already have one". Це питання, яке стимулює мислення та оцінку

ситуації, адже воно не лише перевіряє знання, але й вимагає від користувача особистої думки.

Внизу сторінки є дві кнопки: "Finish" для завершення тесту і "Answers" для перегляду правильних відповідей або результатів тестування. Це додає елемент підзвітності, адже користувач може дізнатися, наскільки він правий.

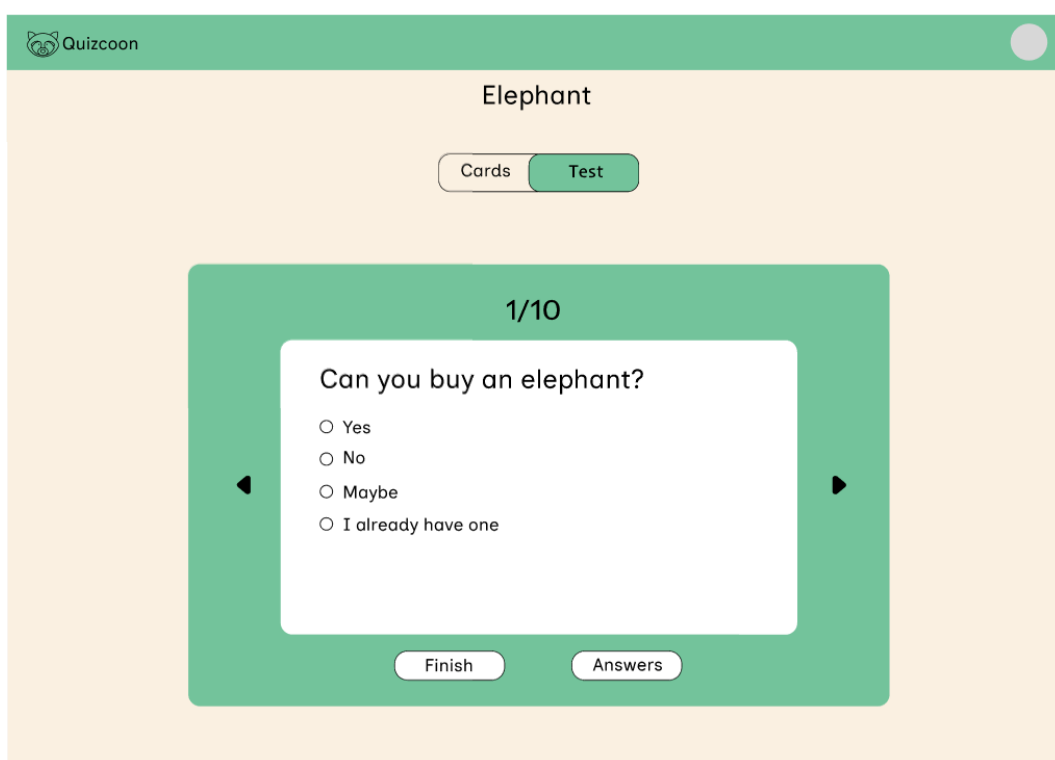


Рис. 2.2 Режим тестування.

Кабінет користувача

Ця сторінка є персональним кабінетом користувача, де відображаються всі створені ним тести. Користувач може переглядати та запускати свої тести з цієї сторінки.

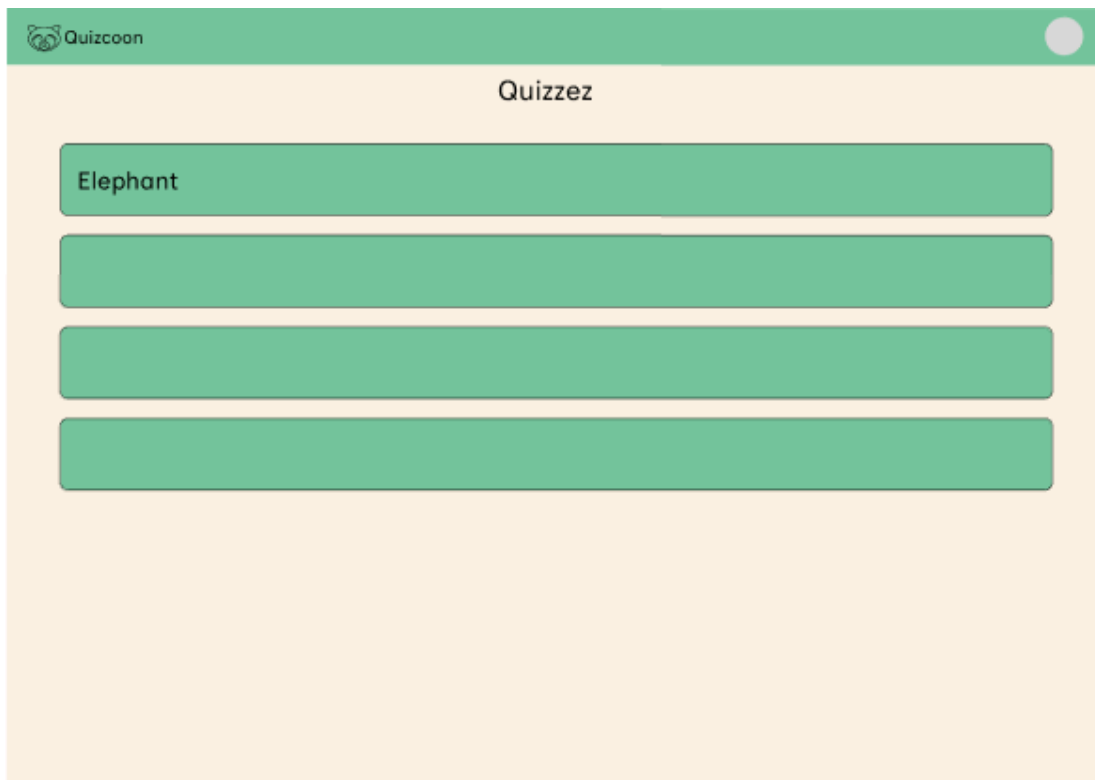


Рис.3 Кабінет користувача

Сторінка для створення тестів

На Рис.4.1 зображено конструктор флеш-карток. У верхній частині розміщено поле для введення назви набору карток або теми. Поруч з ним знаходяться дві кнопки: одна для вибору режиму "Cards" (флеш-картки) і друга для переходу до режиму "Test" (тести). У цьому випадку активним є режим "Cards", що підкреслено підсвічуванням відповідної кнопки. Під кнопками знаходяться блоки для введення інформації: у кожному блоці можна ввести "термін" (слово або поняття) та його "визначення" (пояснення чи опис).

The image shows a web application interface for creating flashcards. At the top, there is a green header bar with the 'Quizcoo' logo on the left and a grey circular profile icon on the right. Below the header, there is a text input field labeled 'Enter a title'. Underneath the title field, there are two buttons: 'Cards' (highlighted in green) and 'Test'. The main area of the interface contains three numbered boxes, each for a flashcard. Each box has a header with a number (1, 2, or 3) and two input fields below it: 'Enter term' and 'Enter definition'. The 'Cards' button is currently selected, indicating the 'Cards' mode is active. The 'Test' button is also visible. The interface is clean and user-friendly, designed for easy creation of educational materials.

Рис.4.1 Конструктор флеш-карток.

На Рис.4.2 зображено конструктор тестів. Цей режим також починається з поля для назви зверху і двох кнопок для вибору між флеш-картками або тестами. Активним є режим "Test". Під кнопками містяться блоки для введення питань і відповідей. У кожному блоці можна вписати питання і запропонувати чотири варіанти відповідей, де користувачі можуть вибрати правильний варіант, використовуючи радіокнопки біля кожної відповіді.

The screenshot shows the Quizcoorn web application interface. At the top, there is a green header bar with the Quizcoorn logo on the left and a user profile icon on the right. Below the header, there is a light beige background. At the top of this background, there is a text input field labeled "Enter a title". Below the input field, there are two buttons: "Cards" and "Test". The "Test" button is highlighted in green. Below the buttons, there are two question cards. Each card has a number (1 and 2) in the top left corner, followed by a "Question" label and a text input field. Below each question input field, there are four checkboxes, each labeled "Answer".

Рис.4.2 Конструктор тестів

Висновки:

Було розроблено концепцію онлайн платформи під назвою "Quizcoorn", яка дозволяє користувачам створювати і використовувати флеш-картки та тести для навчання. Вона пропонує зручний інтерфейс для створення навчальних матеріалів, а також можливість проходження тестів і повторення матеріалу через флеш-картки. Було створено кілька ключових сторінок: для створення карток, для створення тестів з можливістю вибору правильних відповідей, інтерфейс перегляду флеш-карток, сторінка тестування, а також форми для входу в систему. Quizcoorn забезпечує користувачів простими і ефективними інструментами для навчання та перевірки знань.