Εγχειριδιο χρηστη Εφαρμογη IT CLASS QUIZ

Εργασια μαθηματος : Εκπαιδευτικο λογισμικο Ακαδημαικο ετος 2021-22 Αλεξανδρος Γκινετσι

Εισαγωγη

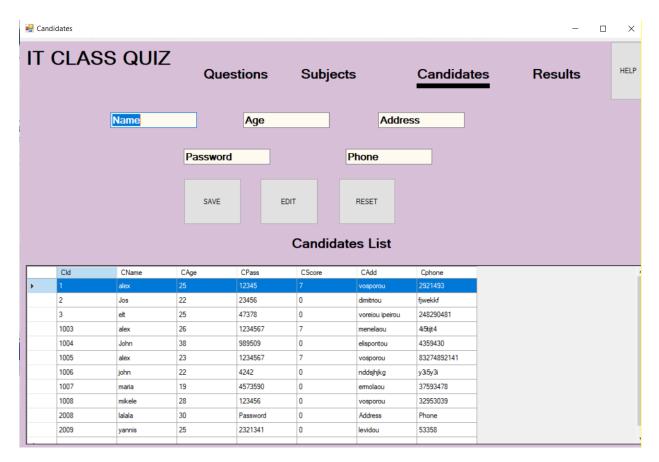
Η Εφαρμογη σκοπο εχει να εξετασει του μαθητες (υποψηφιους) στις αρχες προγραμματισμου και την κατανοηση βασικων γλωσων προγγραμματισμου πχ Python .

Την εφαρμογη την ελεγχει ενας admin (διαχειρηστης) οποιος μπορει :

- 1) Να αποθηκεύσει στοιχεια μαθητων-χρηστων (ονομα , κωδικο προσβασης κτλπ).
- 2) Να αποθηκευσει το μαθημα το οποιο διδασκει (πχ python)
- 3) Να αποθηκευσει ο ιδιος τις ερωτησεις οπου θα εξεταστουν οι μαθητες
- 4) Να δει τα αποτελεσματα των μαθητων

Την εφαρμογη την χρησημοποιουν ως users μαθητες οι οποιοι μπορουν να συνδεθουν μεσω κωδικων οπου τους εχει στειλει ο καθηγητης – admin και εκει καλουνται να απαντησουν σωστα στις ερωτησεις

Candidates



Name: συνθηματικο μαθητη

Age : Ηλικια μαθητη (προσοχη , δεχεται μονο αριθμους)

Address : Διευθηνση μαθητη

Password : Κωδικος μαθητη

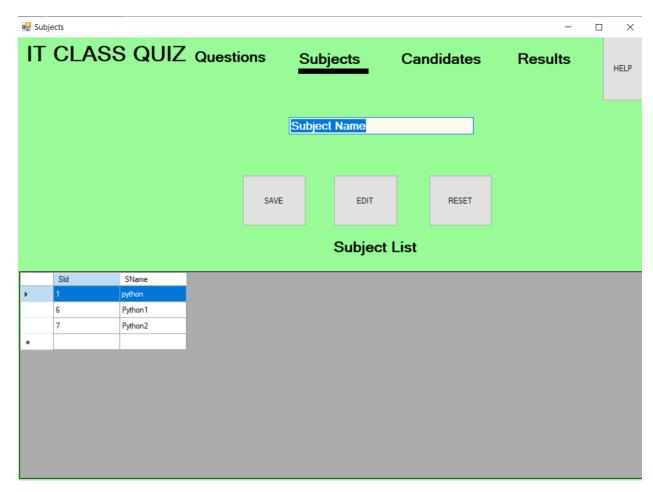
Phone : Τηλεφωνο μαθητη (προσοχη , δεχεται μονο αριθμους)

Save : Αποθυκευση στοιχειων

Edit : Επεξεργασια στοιχειων

Reset: Επαναφορα προεπιλογων.

Subjects



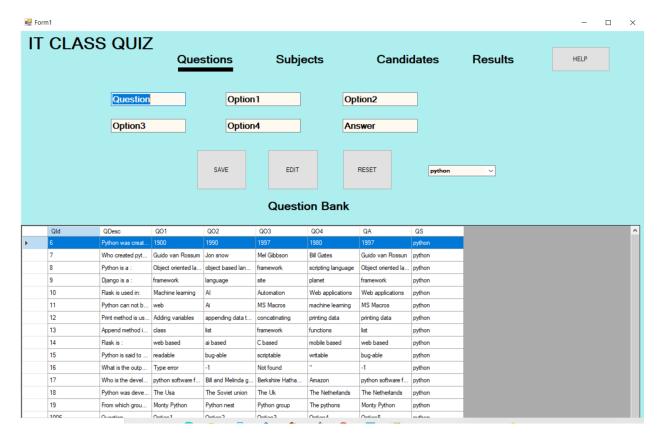
Subject Name : Εδώ εγγραφεται το μαθημα

Save : Αποθυκευση στοιχειων

Edit : Επεξεργασια στοιχειων

Reset: Επαναφορα προεπιλογων.

Questions



Question : Η Ερωτηση που θα τεθει στους μαθητες

Option: Μια επιλογη απαντησης

Answer: Η σωστη απαντηση

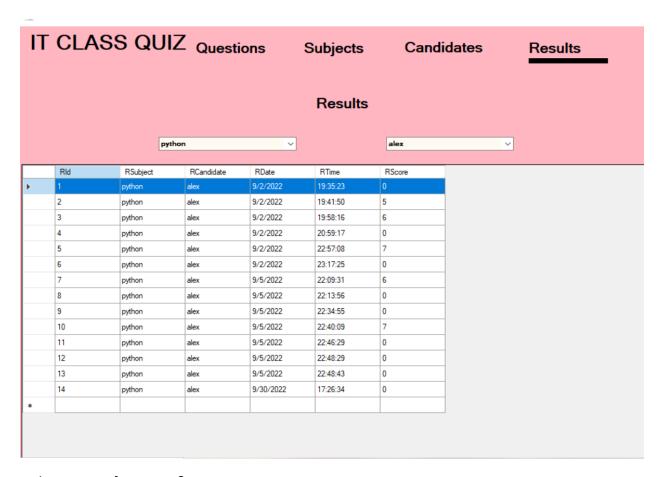
Subject : Το μαθημα που αντιστοιχει στην ερωτηση

Save : Αποθυκευση στοιχειων

Edit : Επεξεργασια στοιχειων

Reset: Επαναφορα προεπιλογων.

Results

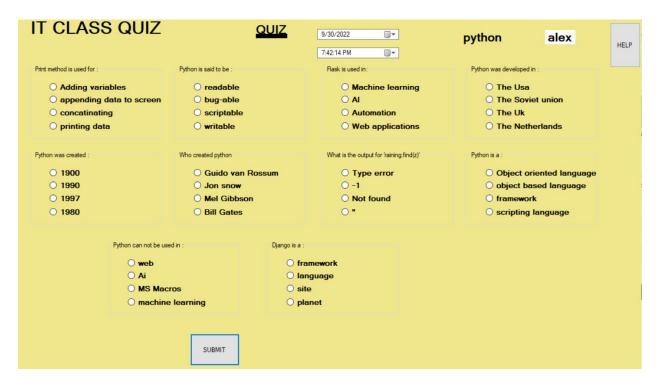


Subject : Επιλογη μαθηματος

Name : Επιλογη Μαθητη

User(Candidate)

Exams



Παραδειγμα διαγωνισματος

Εδώ ο χρηστης καλείται να απαντησει σε 10 ερωτησεις, οι οποιες εξαγονται τυχαια αναλογα το μαθημα από τις ερωτησεις που εχει καταχωρησει στην βαση QuestionTbl.Καθε ερωτηση εχει 4 πιθανες απαντησεις αλλα μονο μια είναι η σωστη .Για να μπορεσει ο χρηστης να ολοκληρωσει την εξεταση του,θα χρειαστει κανει τικ σε δεκα διαφορετικα κουτια επιλογων ,ένα για κάθε ρωτηση και επειται να πατησει το κουμπι Submit(καταχωριση).Οταν ο χρηστης πατησει το κουμπι Submit , η εξετασει τελιωνει , ο χρηστης βλεπει ποσες απαντησεις είναι σωστες (θα δει την ενδειξη score ,οπου ο βαθμος μετραει +1 για κάθε σωστη απαντηση και ευρος από 0 (καμια σωστη απαντηση) εως 10 (ολες οι απαντησεις είναι σωστες) .Τελος το αποτελεσμα του χρηστη αποθυκευεται στην βαση δεδομενων ResultTbl