

KahootClone – Guía de usuario

Pablo Cuesta Sierra

Álvaro Zamanillo Sáez

Índice

1. Homepage	2
2. Usuarios	3
2.1. Sign up	3
2.2. Log in	3
3. Creación de cuestionarios, preguntas y respuestas	4
3.1. Lista de cuestionarios del usuario	4
3.2. Cuestionarios	5
3.2.1. Detalles de un cuestionario	5
3.2.2. Creación o actualización de un cuestionario	6
3.3. Preguntas	7
3.3.1. Detalles de una pregunta	7
3.3.2. Creación o actualización de una pregunta	8
3.4. Respuestas	9
3.4.1. Detalles de una respuesta	9
3.4.2. Creación o actualización de una respuesta	9
4. Crear un juego	10
4.1. Pantalla de espera	10
4.2. Cuenta atrás	11
4.3. Mostrar preguntas y respuestas	12
4.4. Clasificación final	13
5. Unirse a un juego como participante	14

1. Homepage

Es la página a la que se accede con la url <https://kahootcloneczwithrestapi.onrender.com>. Todas las funcionalidades de creación de cuestionarios y juegos requieren estar registrado. Por tanto, en caso de no estarlo, está página mostrará un mensaje de bienvenida y un botón para registrarse.

En caso de estar registrado, se muestran los 5 cuestionarios más recientes para acceder directamente a ellos ([página de detalles del cuestionario](#)). También se podrá crear un nuevo cuestionario pulsando en el botón *"Create new questionnaire"*.

Finalmente, en la parte superior de la pantalla se encuentra una barra de navegación (común para todas las pantallas sucesivas).

Si se ha iniciado sesión, los botones de la barra de navegación permitirán:

- Regresar a la [página de inicio](#).
- Cerrar la sesión (*logout*).
- Acceder a la [lista de cuestionarios del usuario](#).

En caso de no haber realizado login, los botones serán:

- Regresar a la [página de inicio](#).
- Realizar inicio de sesión (*log in*).
- Realizar registro (creación de una cuenta - *sign up*).

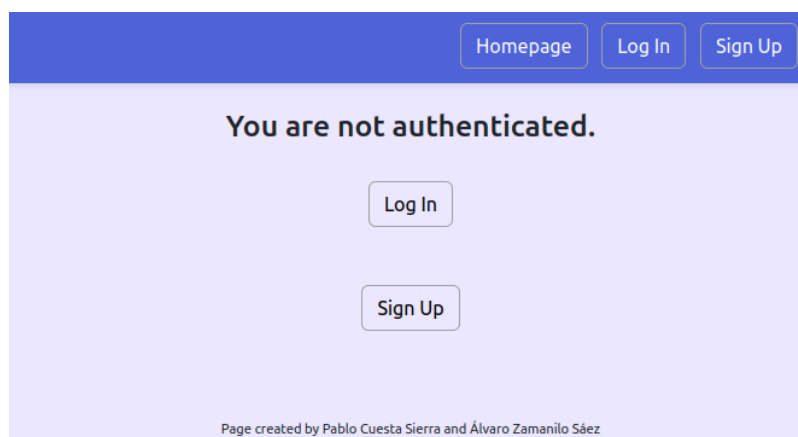


Figura 1: Página de inicio para usuarios no autenticados.

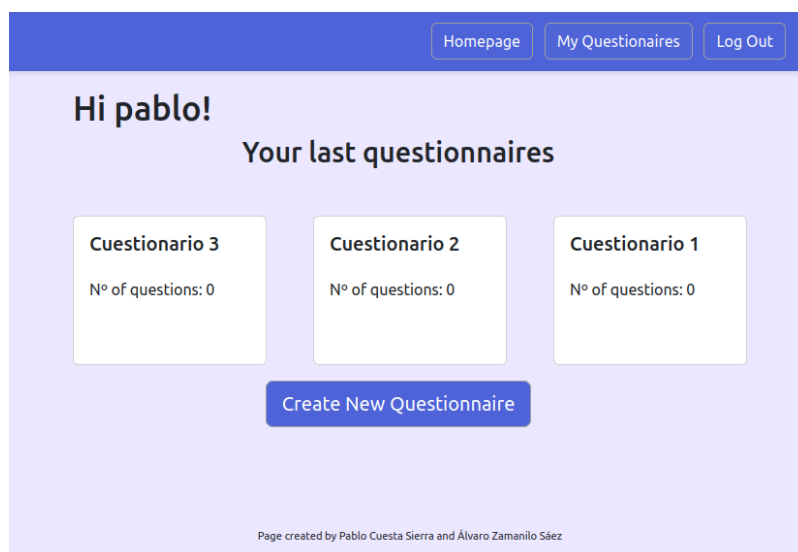


Figura 2: Página de inicio para usuarios autenticados.

2. Usuarios

2.1. Sign up

Se accede desde la [página de inicio](#). Para registrarse es necesario especificar:

- Nombre de usuario.
- Contraseña.

Una vez registrado, el usuario podrá hacer *login* con su nombre de usuario y contraseña la próxima vez que entre en la aplicación.

Tras completar el registro, se es redirigido a la [página de inicio](#), esta vez como usuario autenticado.

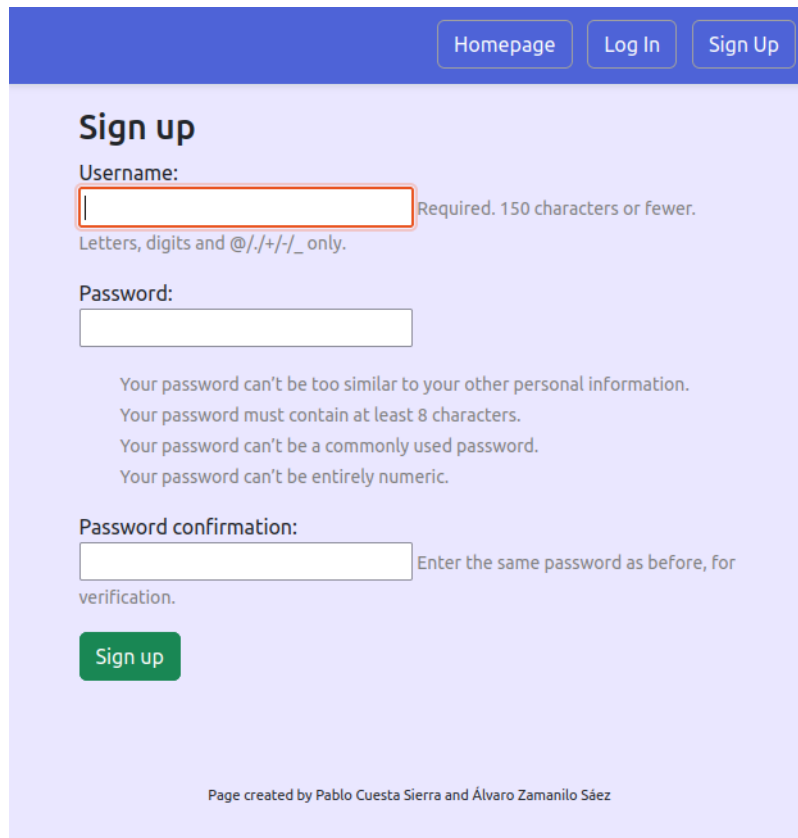


Figura 3: Página de registro.

2.2. Log in

De nuevo, se vuelve a acceder desde la [página de inicio](#). Únicamente se piden nombre de usuario y contraseña para entrar. El usuario deberá haberse registrado en la aplicación para poder hacer *login*.

Homepage Log In Sign Up

Log in

Username: pablo

Password:

Log in

Page created by Pablo Cuesta Sierra and Álvaro Zamanillo Sáez

Figura 4: Página de *login*.

3. Creación de cuestionarios, preguntas y respuestas

3.1. Lista de cuestionarios del usuario

Un usuario autenticado puede acceder a esta pantalla desde cualquier parte de la aplicación, pulsando en el botón de la barra superior: “*My Questionnaires*”.

En esta página se muestran en una tabla todos los cuestionarios creados por el usuario actualmente autenticado. En concreto, se muestran la siguiente información para cada cuestionario:

- Título.
- Número de preguntas.
- Última fecha de modificación.

Si lo que se desea es modificar el cuestionario, basta con pulsar sobre el título del mismo. Acto seguido, se presentará la [página de detalles del cuestionario](#).

Para empezar a jugar con el cuestionario, hay que pulsar sobre el botón “*Play!*”. Se accederá a la [página de juego](#).

Finalmente, si se desea crear un nuevo cuestionario, se puede pulsar sobre el botón “*Create new questionnaire*”. Se accederá a la [página de creación de cuestionarios](#).

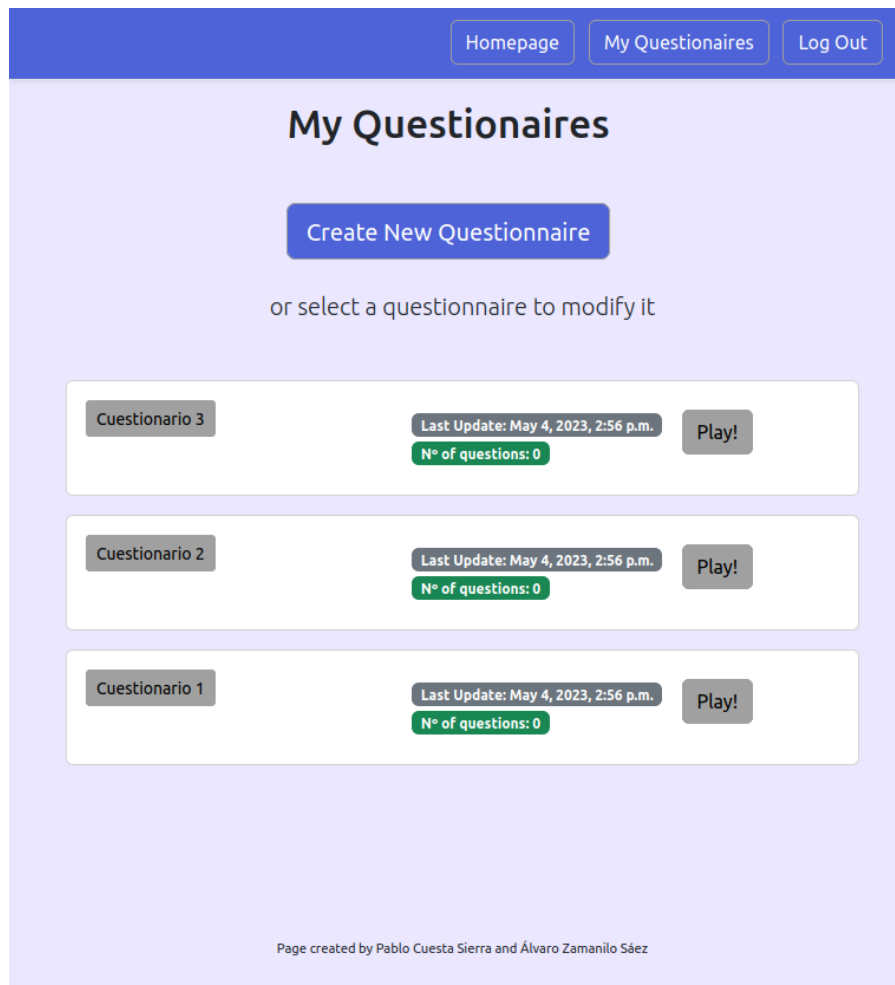


Figura 5: Página de lista de cuestionarios del usuario.

3.2. Cuestionarios

Los cuestionarios contienen conjuntos de [preguntas](#). A partir de un cuestionario, se puede [iniciar un juego](#).

3.2.1. Detalles de un cuestionario

A esta página se puede acceder desde la [lista de cuestionarios del usuario](#) o desde la [página inicial](#) haciendo clic en un cuestionario.

En esta página se pueden ver los detalles de un cuestionario:

- Título del cuestionario: se puede modificar pulsando en el botón de *“Edit title”*. Este botón redirige a la [pantalla de actualización de un cuestionario](#).
- Lista de preguntas de un cuestionario:
 - Se puede acceder al [detalle de cada pregunta](#) pulsando sobre ellas.
 - Se puede eliminar una pregunta pulsando en la correspondiente casilla de *“Remove”*.

Además, se puede:

- Añadir una nueva pregunta: pulsando en *“Add new question”*. Redirige a [creación de una pregunta](#).
- Volver a la [página de cuestionarios del usuario](#): pulsando en *“Back to questionnaire list”*.
- [Iniciar un juego](#) con este cuestionario: pulsando en *“Play Game!”*.
- Eliminar el cuestionario: pulsando en *“Delete questionnaire”*.

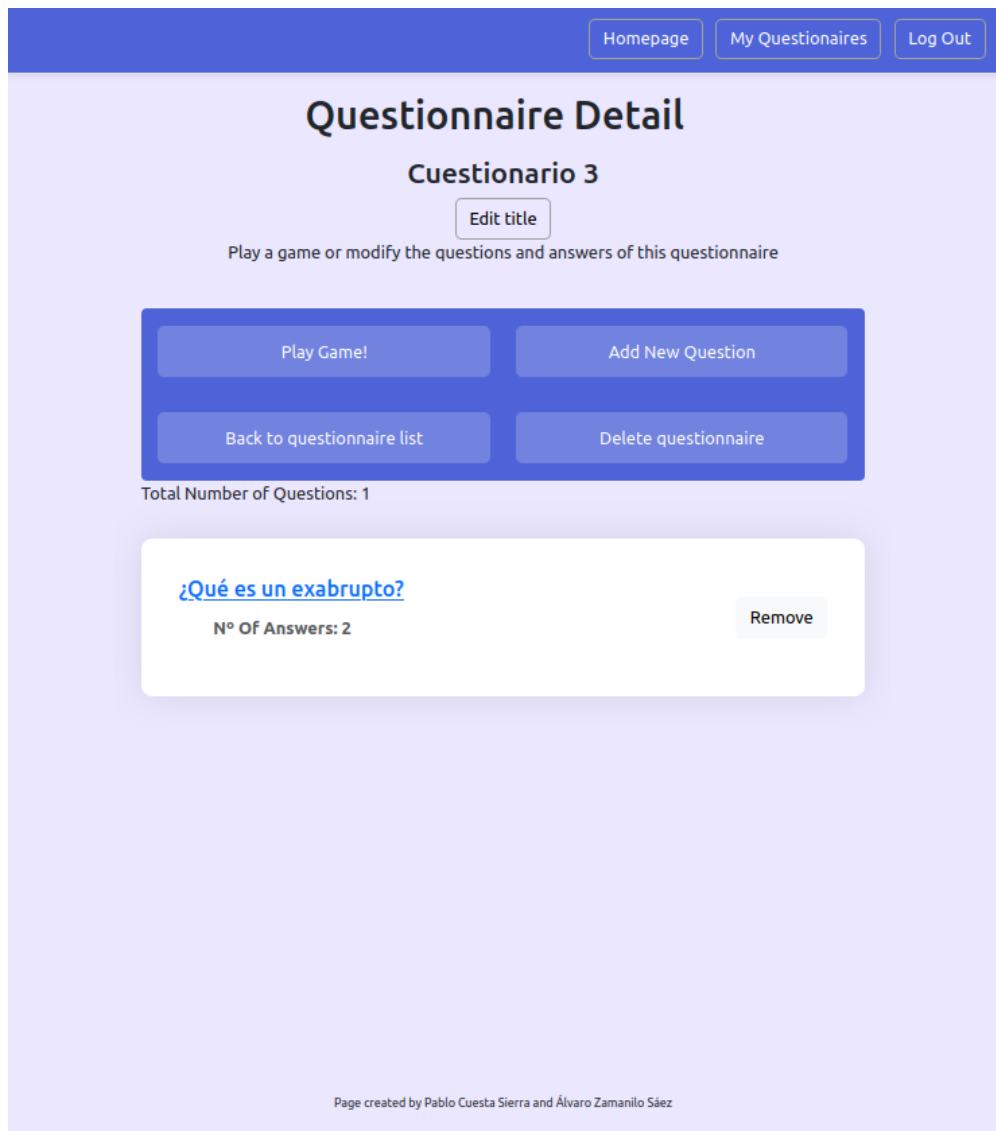


Figura 6: Página de detalles de un cuestionario.

3.2.2. Creación o actualización de un cuestionario

Se puede crear un cuestionario desde la [lista de cuestionarios del usuario](#) o desde la [página de inicio](#).

Se puede actualizar un cuestionario desde la página de [detalles del cuestionario a modificar](#).

La pantalla de creación/modificación contiene:

- Un campo de texto para el título del cuestionario.
- Dos botones:
 - “Submit” (crea o actualiza el título del cuestionario con el título introducido).
 - “Cancel” (anula la operación de crear o actualizar un cuestionario).

Homepage My Questionnaires Log Out

Title: Cuestionario 4

Submit Cancel

Page created by Pablo Cuesta Sierra and Álvaro Zamanilo Sáez

Figura 7: Página de creación/modificación de un cuestionario.

3.3. Preguntas

Las preguntas están asociadas a un único cuestionario. Se pueden añadir preguntas a un cuestionario desde la [página de detalles del cuestionario](#).

Las preguntas contienen a su vez [respuestas](#) (un máximo de 4 respuestas por pregunta), que se pueden añadir a la pregunta desde la [página de detalles de la misma](#). Además, de entre las respuestas contenidas en una pregunta, como máximo una de ellas podrá marcarse como “la correcta”.

3.3.1. Detalles de una pregunta

A esta página se puede acceder desde los [detalles de un cuestionario](#), o tras la creación de una pregunta dentro de un cuestionario.

En esta página se pueden ver los detalles de una pregunta:

- Título de la pregunta: texto o pregunta que se muestra para que los participantes respondan.
- Lista de respuestas de la pregunta:
 - Se puede eliminar una respuesta pulsando en la correspondiente casilla de “Remove”.
 - Se puede editar una respuesta pulsando en el botón de “Edit” correspondiente.

Además, se puede:

- Añadir una nueva respuesta: pulsando en “Add answer”. Redirige a [creación de una respuesta](#).
- Volver a la [página del cuestionario que contiene la pregunta](#): pulsando en “Back to questionnaire”.
- [Editar el título de la pregunta](#): pulsando en “Edit question”.
- Eliminar la pregunta: pulsando en “Delete question”.

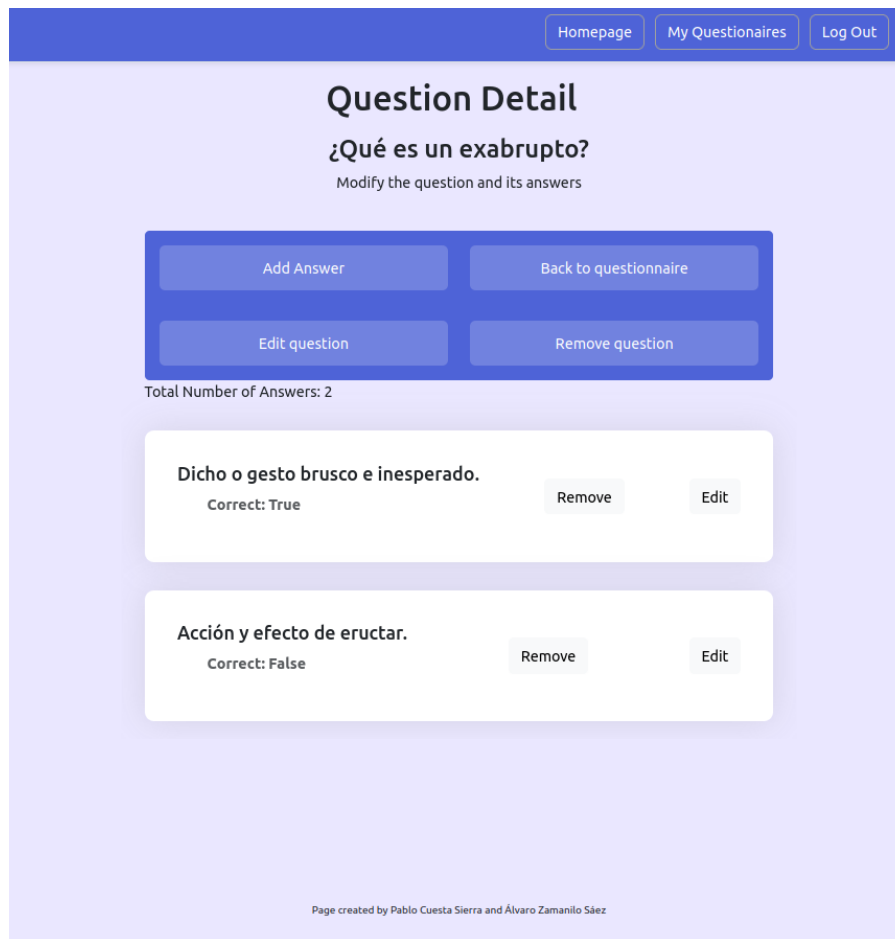


Figura 8: Página de detalles de una pregunta.

3.3.2. Creación o actualización de una pregunta

Se puede crear una pregunta dentro de un cuestionario desde la [página de detalles del mismo cuestionario](#).

Se puede actualizar una pregunta desde la [página de detalles de la pregunta](#).

La pantalla de creación/modificación contiene:

- Un campo de texto para el título de la pregunta.
- Un campo numérico para la cantidad de segundos disponibles para responder a la pregunta.
- Dos botones:
 - “Submit” (crea o actualiza el título de la pregunta con el título y el tiempo de respuesta introducidos).
 - “Cancel” (anula la operación de crear o actualizar una pregunta).

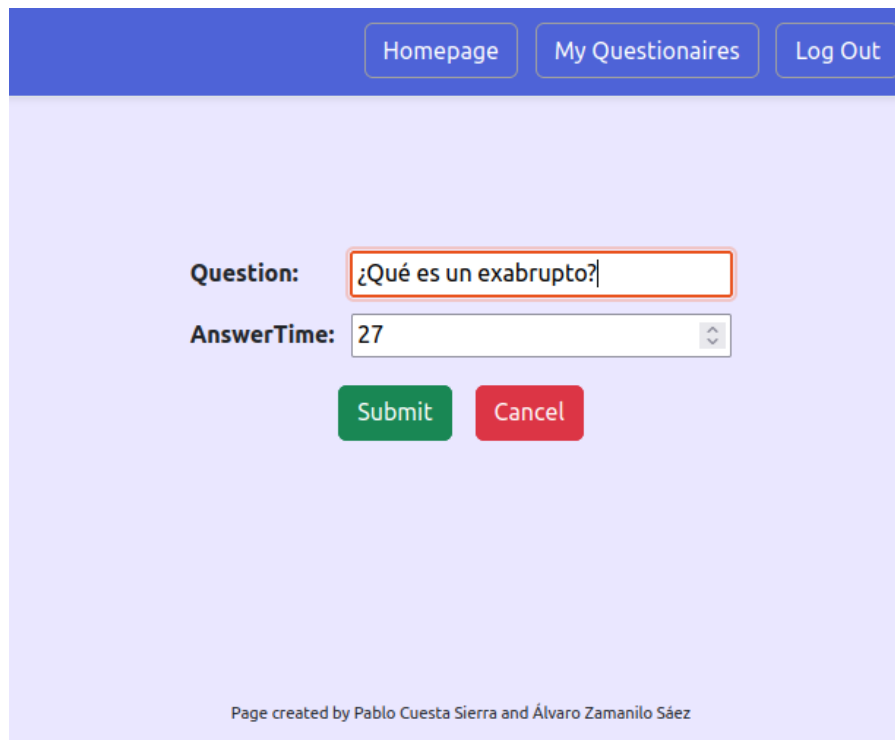


Figura 9: Página de creación/modificación de una pregunta.

3.4. Respuestas

Cada respuesta está asociada a una única [pregunta](#). Las respuestas son las opciones entre las que eligen los participantes para tratar de acertar las preguntas en un juego.

3.4.1. Detalles de una respuesta

Se pueden ver los detalles de una respuesta en la [página de detalles de la pregunta que la contiene](#).

Una respuesta tiene asociados:

- Título o respuesta: texto que los participantes leen para seleccionarlo como respuesta a una pregunta.
- Campo que indica si la respuesta es o no es correcta.

Desde la [página de detalles de una pregunta](#) se puede además eliminar una respuesta y [editarla o crear más respuestas](#).

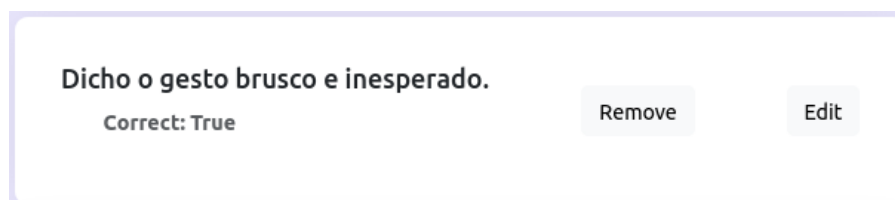


Figura 10: Detalles de una respuesta (imagen capturada desde la pantalla de detalles de la pregunta que contiene esta respuesta).

3.4.2. Creación o actualización de una respuesta

Se puede crear una respuesta a una pregunta desde la [página de detalles de dicha pregunta](#), siempre que no haya ya 4 respuestas creadas para una pregunta, que es el máximo de respuestas que admite una pregunta.

Se puede actualizar una respuesta ya creada dentro de una pregunta también desde la [página de detalles de dicha pregunta](#).

La pantalla de creación/modificación contiene:

- Un campo de texto: el título de la respuesta;
- Un *checkbox*: indica si la respuesta se marca como correcta o no. Este campo solamente aparece si no existe ya otra respuesta correcta a esta pregunta;
- Dos botones:
 - “Submit” (crea o actualiza la respuesta con los datos introducidos).
 - “Cancel” (anula la operación de crear o actualizar una respuesta).

Nota: la aplicación no permite que, simultáneamente, haya dos respuestas correctas a una misma pregunta. En caso de que se quiera cambiar cuál es la respuesta correcta en una pregunta, será necesario (en orden):

1. Desmarcar como correcta la respuesta que se encuentra marcada como correcta.
2. Editar la respuesta que se quiere que sea la nueva correcta. Ahora sí se dará la opción de marcarla correcta.

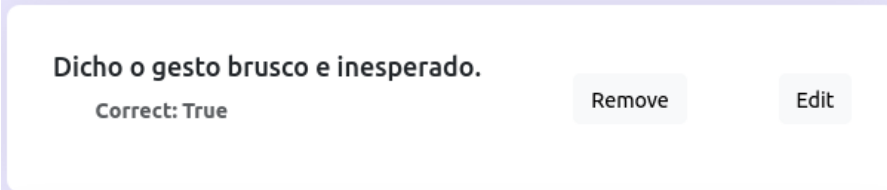


Figura 11: Página de creación/modificación de una respuesta.

4. Crear un juego

Para crear un juego es necesario haber creado antes el [cuestionario](#) que se va a jugar, con sus respectivas [preguntas](#) y [respuestas](#).

Para iniciar un juego basta pulsar el botón “Play Game!” en la [página de lista de cuestionarios del usuario](#) o en la [página de detalles del cuestionario](#). El juego que se creará de esta manera consistirá de las preguntas del cuestionario desde donde se haya creado el juego.

4.1. Pantalla de espera

Una vez pulsado el botón “Play Game!” se mostrará una pantalla de espera con el identificador del juego (**Game ID**). Este código es el que usarán los participantes para [unirse al juego](#).

A medida que los participantes vayan uniéndose, se mostrarán sus nombres (*alias*) en la pantalla de espera. Si el creador del juego lo desea, puede **expulsar a un participante** pulsando sobre el alias del participante a eliminar.

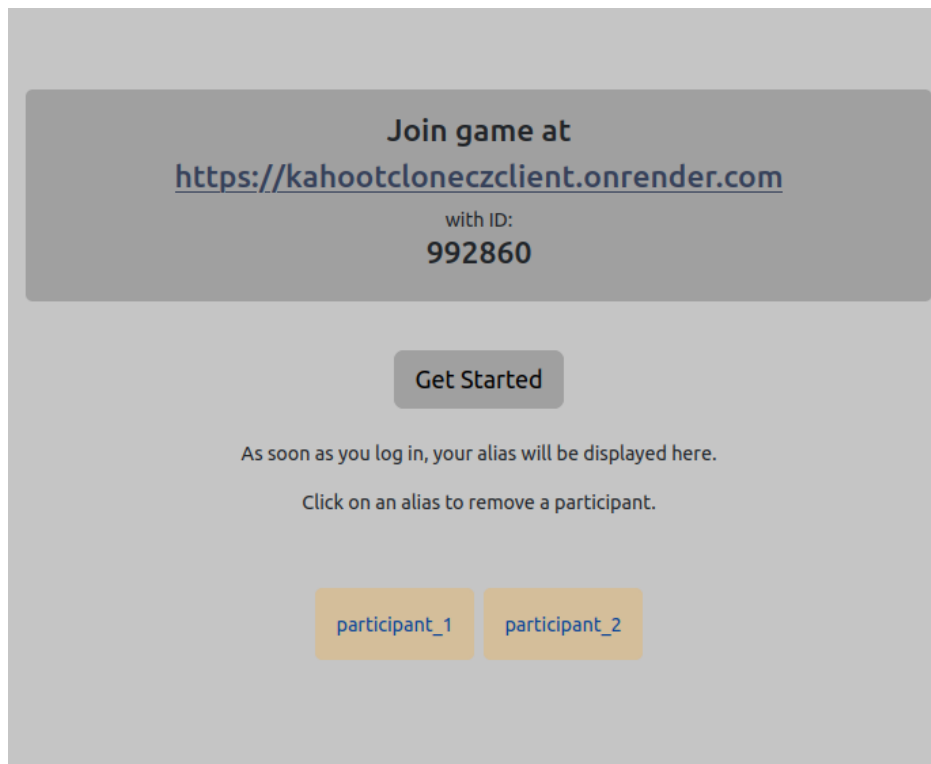


Figura 12: Pantalla de espera de un juego con **Game ID** 99286 y dos participantes.

4.2. Cuenta atrás

Para comenzar el juego, estando en la [pantalla de espera](#) el creador debe pulsar el botón “Get Started”. Después de una cuenta atrás de 5 segundos, comenzará el juego.

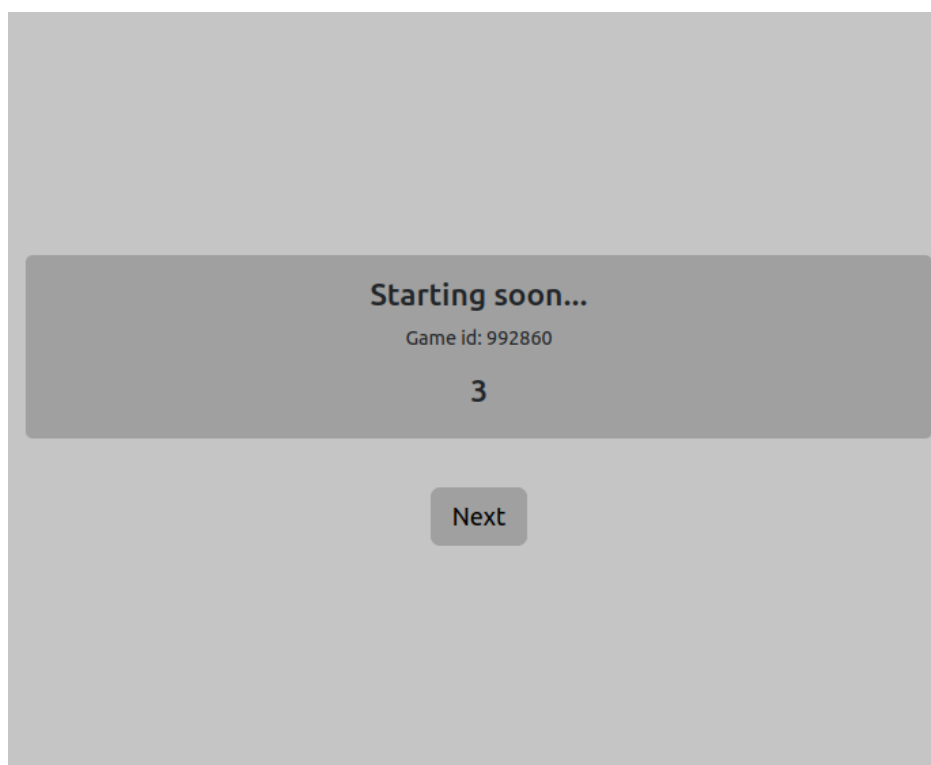


Figura 13: Pantalla de cuenta atrás previa al comienzo de las preguntas.

4.3. Mostrar preguntas y respuestas

La dinámica de un juego a partir de la cuenta atrás es la siguiente:

1. Se muestra una pregunta y las posibles respuestas. Cada pregunta tiene asociada una cuenta atrás: durante este tiempo, la pregunta se muestra en pantalla junto a las respuestas y los participantes podrán responder a la pregunta mostrada.
2. Cuando acabe la cuenta atrás **o todos los participantes hayan respondido**, se mostrará la respuesta correcta, estadísticas sobre los *guesses* realizados y la puntuación actual de los participantes.
3. El organizador del juego ha de pulsar el botón “Next” para mostrar la siguiente pregunta y pasar de nuevo al paso 1.
4. En caso de que no haya más preguntas, se muestra una pantalla con la [clasificación final](#).

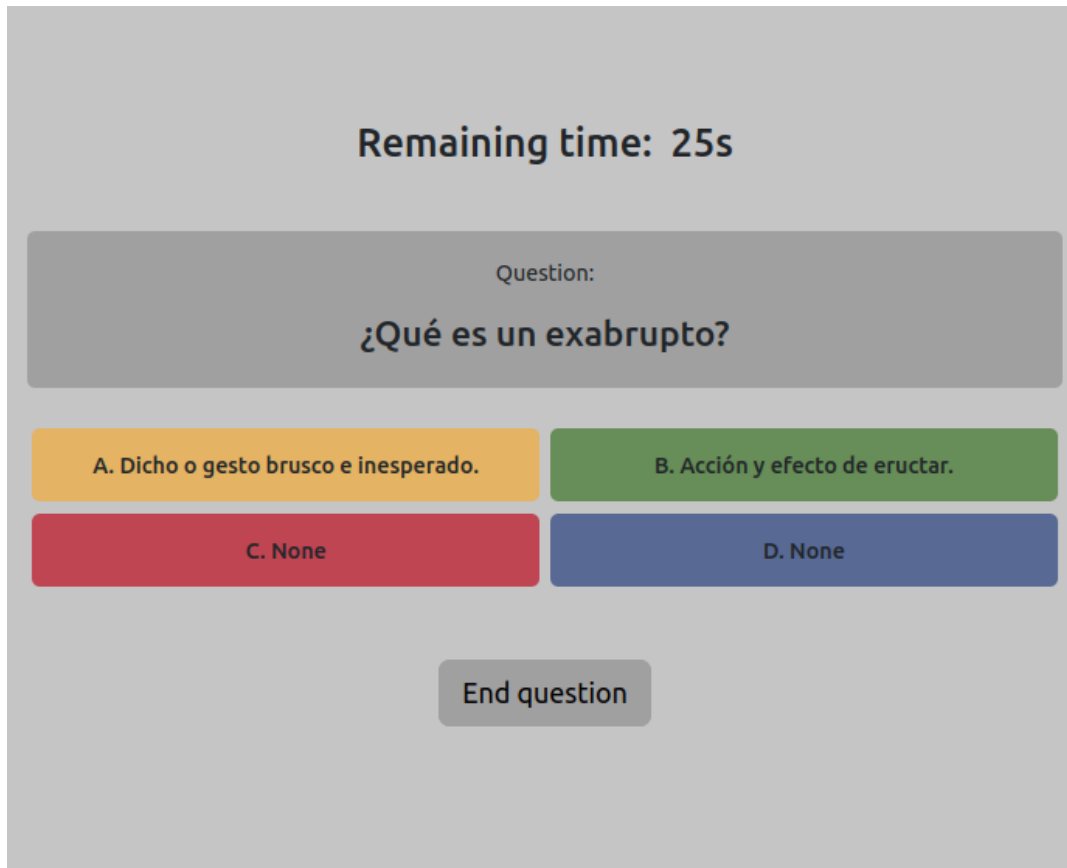


Figura 14: (Paso 1) se muestra en pantalla la pregunta y sus respuestas para que los participantes respondan.

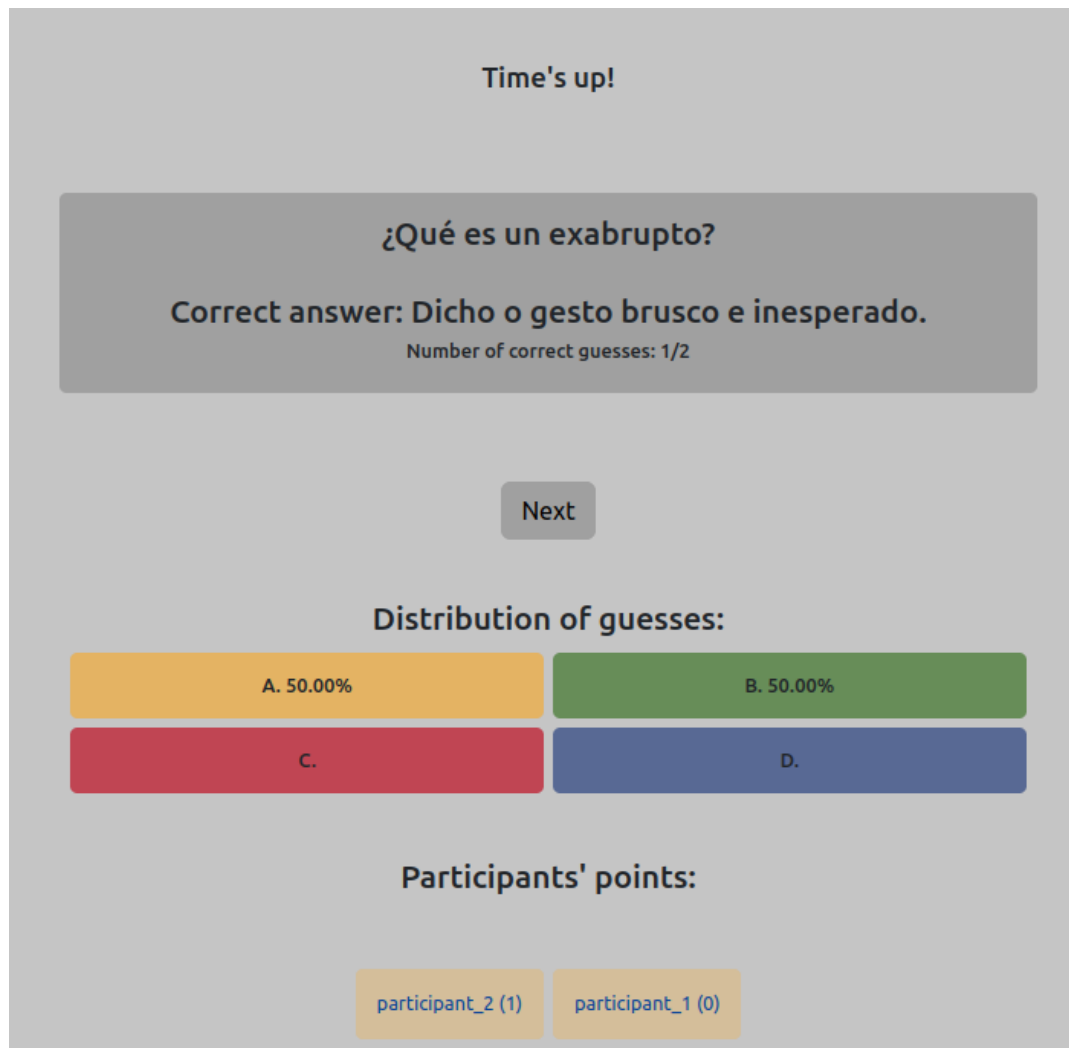


Figura 15: (Paso 2) se muestra en pantalla la respuesta correcta y puntuaciones de los participantes.

4.4. Clasificación final

En esta pantalla se muestra la lista de todos los participantes que han jugado al juego, ordenados por su puntuación. El juego ha finalizado. Pulsando el botón "End game", se sale de las pantallas de juego a la aplicación.

Nota: Los participantes que fueran expulsados en la pantalla de espera no aparecerán en la clasificación final.

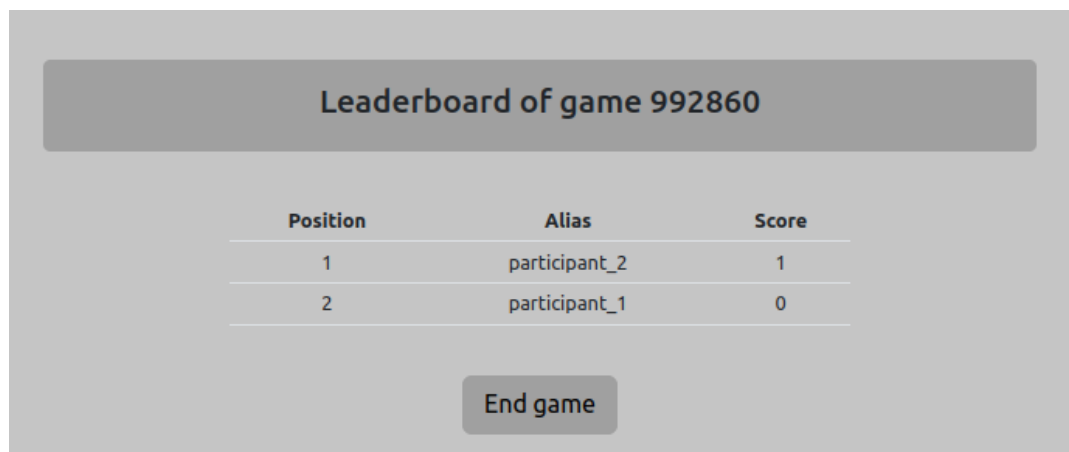


Figura 16: Clasificación final del juego

5. Unirse a un juego como participante

Para unirse a un juego como participante, se ha de acceder a <https://kahootcloneczclient.onrender.com>. A esta página la denominaremos *página del participante*, mientras que a las pantallas del creador del cuestionario (descritas en la sección de [creación de un juego](#)) las llamaremos *pantallas del juego*.

Inicilamente, en esta página del participante se muestra un formulario para introducir el **Game ID** del juego al que se desea unir y un alias.



Join game

In this page, you can join KahootClone games as a participant.
Enter the Game ID of the game you want to join and a unique Alias to identify you.

Game ID:
992860

Alias:
participant_1

Submit

Figura 17: Formulario para unirse a un juego como participante.

Importante: no puede haber dos participantes con el mismo alias en un mismo juego. En caso de intentar unirse con un alias ya existente, se mostrará un mensaje de error.

Una vez unido al juego, las pantallas del participante irán cambiando coordinadas con las pantallas del juego explicadas anteriormente en [mostrar preguntas y respuestas](#):

1. El participante, mientras se muestra la pregunta en pantalla del juego, puede hacer clic en una de las cuatro respuestas disponibles. Una vez respondida, se le dirige a una pantalla de espera hasta que finalice el tiempo de la pregunta.
2. Una vez finalizada la pregunta, se muestra la respuesta correcta en la pantalla del juego.
3. Si hay más preguntas, se pasa de nuevo al paso 1 cuando el creador del juego de comienzo a la siguiente pregunta.
4. En caso de que se hayan terminado todas las preguntas, el participante será redirigido a la página de registro en un nuevo juego, pues ya se ha terminado su participación en el juego actual. En la pantalla del juego puede ver [la posición en la que ha quedado](#).

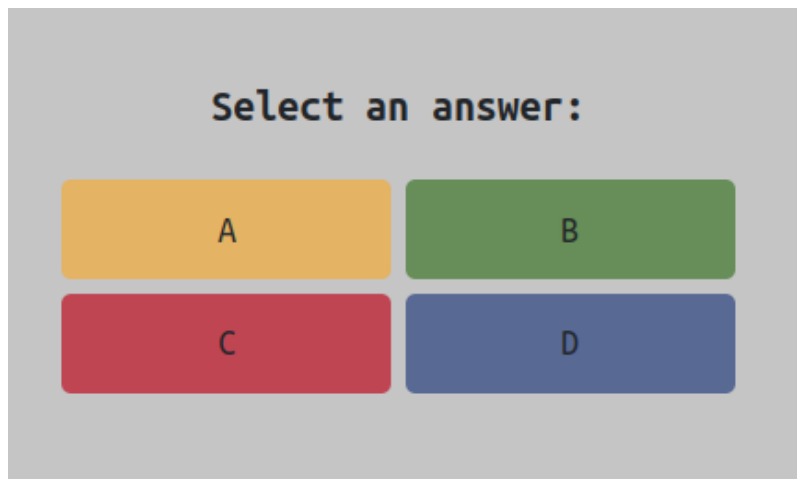


Figura 18: Pantalla del participante para responder a una pregunta (paso 1).

En caso de que el organizador del juego elimine a un usuario del mismo, tal usuario no podrá responder a ninguna pregunta. Si lo intenta, recibirá un mensaje de error indicándoselo.