

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Wydział Matematyki i Informatyki

Zespół TSR:
Damian Tomczak
Dominik Słodkowski
Bartosz Rybiński

Block-based programming language

Praca zaliczeniowa napisana
napisana pod kierunkiem
mgr inż. Tomasza Żmijewskiego

Olsztyn 2022

Spis treści

1	OPIS FIRMY	4
2	SŁOWNIK POJEĆ.....	6
3	ZAKRES ORGANIZACJI, DZIEDZINY PROBLEMOWEJ, AKTORZY.....	6
4	MODEL BIZNESOWY	7
4.1	BIZNESOWY DIAGRAM PRZYPADKÓW UŻYCIA.....	7
4.2	AKTORZY.....	7
4.3	PRZYPADKI UŻYCIA.....	7
4.3.1	UCZ SIĘ W PROGRAMIE	7
4.3.2	UDOSTĘPNIANIE DANYCH.....	8
4.3.3	RANKING	8
4.3.4	ADMINISTROWANIE SYSTEMEM.....	10
4.3.5	ZARZĄDZAJ KADRĄ.....	10
4.3.6	ZARZĄDZAJ MATERIAŁAMI EDUKACYJNYMI	11
5	MODEL SYSTEMOWY	14
5.1	USTALENIE ZAKRESU DPU SYSTEMOWEGO.....	14
5.2	SYSTEMOWY DIAGRAM PRZYPADKÓW UŻYCIA.....	15
5.3	AKTORZY.....	15
5.4	PRZYPADKI UŻYCIA	15
5.4.1	WYBIERZ ZADANIE	15
5.4.2	BUDUJ PROGRAM.....	16
5.4.3	KOMPILUJ PROGRAM	17
5.4.4	OCEŃ ZADANIE.....	18
5.4.5	DOSTOSUJ PROGRAM.....	19
5.4.6	AUTORYZUJ UŻYTKOWNIKA	20
5.4.7	PRZYDZIEL ZADANIA	20
6	DOKUMENTY WYSTĘPUJĄCE W RAMACH DZIEDZINY PROBLEMOWEJ	21
7	LISTA KLAS, ATRYBUTÓW, ZWIĄZKÓW.....	25
8	DIAGRAM KLAS – KONCEPTUALNY	26
9	DIAGRAM KLAS - IMPLEMENTACYJNY	27
10	DIAGRAM OBIEKTÓW.....	28
11	LISTA FUNKCJI	29
12	ASPEKT UX.....	32
12.1	TYP INTERFEJSU	32
12.2	WYMAGANE URZĄDZENIA.....	32
12.3	GRUPY UŻYTKOWNIKÓW	32
12.4	TYPOWE ZADANIA	32
12.5	SCENARIUSZE DO ZADANIA.....	32
12.6	PROJEKTY EKRAŃÓW.....	33
12.6.1	SZABLON	33
12.6.2	EKRAN WYBORU ZADAŃ.....	34
12.6.3	EKRAN SCHEMATU Z KONSOLĄ.....	35
12.6.4	EKRAN SCHEMATU Z ROZWIJANĄ LISTĄ.....	35

12.6.5	EKRAN SCHEMATU ŁĄCZENIA BLOKÓW	36
12.6.6	EKRAN SCHEMATU Z KOMUNIKATEM O WYKONANIU ZADANIA	37
13	<u>TESTOWANIE INTERFEJSU</u>	38
14	<u>RELACYJNA BAZA DANYCH.....</u>	44
15	<u>DIAGRAM KOMPONENTÓW.....</u>	45
16	<u>DIAGRAM ROZŁOKOWANIA.....</u>	45
17	<u>SPIS DIAGRAMÓW</u>	46
18	<u>SPIS ILUSTRACJI.....</u>	46

1 Opis firmy

TSR School jest franczyzodawcą o zasięgu ogólnokrajowym, który swoje placówki ma zlokalizowane w średnio zaludnionych polskich aglomeracjach powyżej 50 tys mieszkańców, oraz większych miastach. Poza tym firma dostarcza narzędzia do nauczania zdalnego w języku angielskim oraz kursy online, jak również ‘bootcampy’ programistyczne i szkolenia z zakresu kompetencji cyfrowych.

Przedsiębiorstwo jest akademią IT z prawie 10-letnim doświadczeniem proponującym nieszablonowane rozwiązania w zakładaniu innowacyjnego biznesu w sektorze edukacyjnym. Korzystając z doświadczenia, „know-how”, materiałów edukacyjnych i platform do zarządzania.

Główna siedziba firmy zlokalizowana jest w Olsztynie na ulicy Słonecznej 54, 10-561 i otwarta jest w godzinach 8-16 (pomoc telefoniczna dla franczyzobiorców oraz student jest otwarta w godzinach pracy placówki). Preferowana metoda komunikacji ze szkołą odbywa się za pośrednictwem poczty elektronicznej pod adresem contact@tsr.edu.pl.

Firma zajmuje się nauką programowania i posiada system zarządzający przydzielaniem i oceną zadań. Umożliwia on autoryzację użytkownika oraz komunikację ze studentami i nauczycielami. Zadania są realizowane przez uczniów w postaci napisanego kodu, który jest wykonywany na urządzeniu użytkownika a informacja o wykonaniu zadania zostaje przekazana do systemu zarządzającego gdzie jest to zapisywane po stronie serwera firmy. Efekty działania oceniane są poprzez system rankingowy, posiadający publicznie dostępną tablicę wyników z najlepszymi studentami w danej grupie.

System to cała platforma nauczania, która oprócz przydzielania i oceny zadań dostarcza narzędzia do nauczania dla poszczególnych grup w zależności od zaznajomienia się z informatyką.

Istnieje luka w systemie nauczania którą TSR School chce załatać. Nauka programowania za pomocą kodu jest przystępna dla osób, które miały już styczność z komputerami oraz znają język angielski. Problemem są dzieci i osoby o niskich zdolnościach cyfrowych, w którym wypadku nauczanie przebiegało za pomocą pisanie i analizowania skryptów w pythonie. Osoby te, które dopiero uczą się pisać na klawiaturze, nie są w stanie efektywnie pisać kodu.

Z komentarzy osób prowadzących oraz uczniów pilotażowej grupy uczącej się poprzez pisanie skryptów pythona wynikało, że materiał jest zbyt skomplikowany. Pierwsze 3 zajęcia poświęcali na naukę wprowadzania danych do systemu, wizualizacja za pomocą rysunków nie była wystarczająca dla uczniów, a język angielski wprowadzał dodatkowe obciążenie dla studentów.

Firma podejmowała się, również prób nauki poprzez fizyczne obiekty służące za analogi elementów wykorzystywanych do stworzenia programu:

- drewniane bloczki o różnych kształtach – podstawowe operacje warunkowe oraz arytmetyczne, pętle.

- karteczki samoprzylepne – zmienne
- deska do krojenia – podstawa programu, funkcji.

Ta metoda nauki, wymagała dużego zaangażowania ze strony wysoko płatnych prowadzących. Wykonywali oni kompilacje w głowie żmudnie analizując krok po kroku program napisany przez ucznia w trakcie zajęć. Brakowało również ujednoliconej składni, oraz informacji o błędach które normalnie świadczą o złym działaniu programu. To wszystko przy jednoczesnym pilnowaniu uczniów którzy ze względu na młody wiek, zachowywali się często niestosownie.

Forma nauki poprzez drewniane klocki analogiczne do elementów programu była atrakcyjna dla uczniów, rozwiązanie to jednak było nieefektywne. Wymagania wobec prowadzących początkowo skutkowały wymogiem posiadania więcej niż jednego nauczyciela przy realizacji zajęć grup najsłabszych pod względem umiejętności cyfrowych i programistycznych.

Spowodowało to znaczący wzrost kosztów operacyjnych firmy, która w ostatnim kwartale zanotowała niższy niż przewidywany wzrost zysków. Zmusiło to do wycofania się z przystępnej formy nauki na rzecz mniej intuicyjnych klasycznych rozwiązań programistycznych. Firma jest jednak świadoma luki w obszarze nauczania programowania i przewiduje wzrost konkurencji w następujących latach. Sprawia to, że jest zainteresowana rozwojem nowatorskich narzędzi nauczania.

Po konsultacjach z firmą okazało się, że bardzo dobrym rozwiązaniem, który pokryłby lukę w nauczaniu w prosperującej gałęzi nauczania niezaznajomionych z technologią, jest narzędzie, które przeniosłoby poprzednie doświadczenie z grupą testową do systemu informatycznego oraz bazując na badaniach uniknęłoby wcześniej wymienionych wzrostów kosztów operacyjnych lecz nadal przybliżałoby te osoby do obsługi komputera. Okazało się również, że pomimo początkowej łatwości w poruszaniu się podczas zabawy w języku ojczystym dla studentów, podczas dalszych etapów nauki stanowiło to problem, dlatego interfejs użytkownika powinien być w języku angielskim.

2 Słownik Pojęć

Użytkownik = Osoba korzystająca z systemu zapisana w bazie danych, posiada login i hasło.

Student = Użytkownik zapisany w rankingu posiadający możliwość budowania schematów oraz wybierania i rozwiązywania przydzielonych zadań.

Nauczyciel = Użytkownik posiadający możliwość przydzielania zadań dla studentów, mający dostęp do schematów studentów oraz możliwość monitorowania postępu ich nauki.

Blok = Podstawowa część schematu, mogąca realizować tworzenie i zmianę zmiennych, operacje warunkowe i arytmetyczne oraz pętle warunkowe, mogący wchodzić z interakcją z innymi blokami.

Schemat = Algorytm stworzony za pomocą bloków i relacji między nimi, którego wynik wypisywany jest na konsole.

Ranking = Lista prezentująca postęp nauki studenta z porównaniem do innych studentów, na podstawie ukończenia zadań dla nich przydzielonych.

Zadanie = Przydzielony przez prowadzącego zajęcia problem algorytmiczny, który jest rozwiązywany budując schemat.

Konsola = Standardowe wyjście tekstowe w dostępnym systemie, na którym wyświetlane są wyniki działania schematu.

Platforma nauczania = Należące do firmy multifunkcjonalne oprogramowanie dostarczające systemowi możliwość autoryzacji, informacji o studentach jak przydzielonych do nich zadaniach oraz zestaw narzędzi do nauki programowania. Przechowuje też informacje o postępie nauki studentów.

System = Jedno z narzędzi do nauki programowania z którego korzysta student. Do jego działania niezbędne są informacje dostarczane przez platformę nauczania.

Materiały edukacyjne = systemy wchodzące w skład platformy nauczania

3 Zakres organizacji, dziedziny problemowej, aktorzy

Firma TSR School

- Organizacja – TSR/TSR School zwany również franczyzodawca zajmujący się organizacją usług w dziedzinie edukacji w branży IT
- Otoczenie organizacji – firmy rekrutujące specjalistów IT, inne szkoły programowania
- Intersariusze organizacji - dzieci i nastolatki, human resource teams
- Dziedzina problemowa – nauka programowania i problem solving
- Intersariusze dziedziny problemowej - firmy technologiczne
- Aktorzy biznesowi - student
- Pracownicy biznesowi – główna siedziba firmy, nauczyciele

4 Model Biznesowy

4.1 Biznesowy Diagram Przypadków Użycia

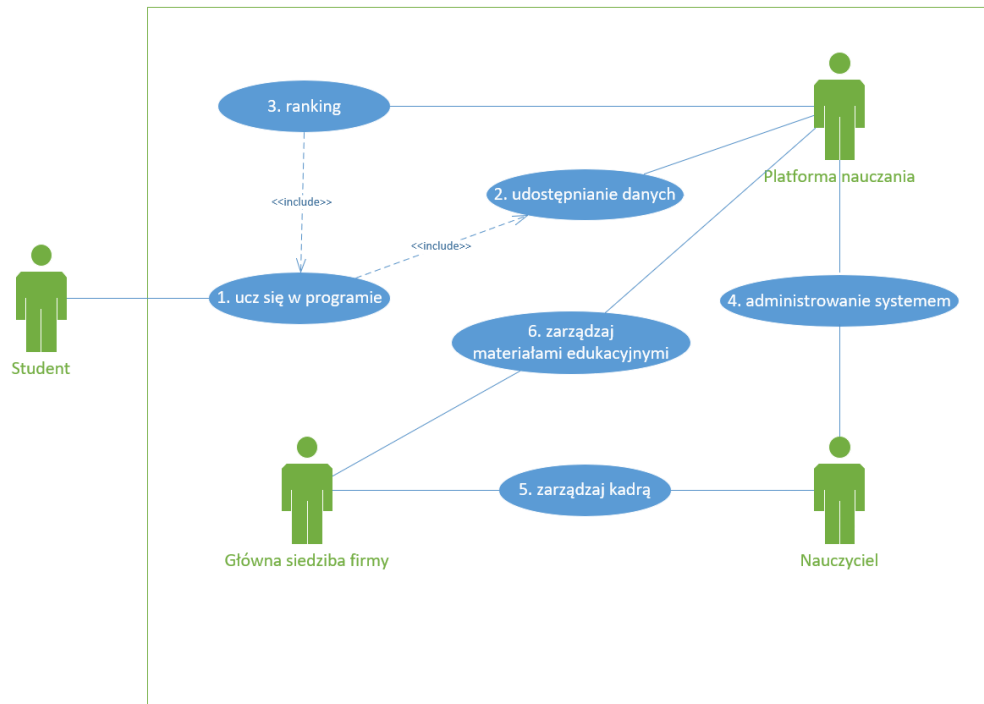


Diagram 1 Biznesowy Diagram Przypadków Użycia

4.2 Aktorzy

- Student
- Główna siedziba firmy
- Nauczyciel
- Platforma nauczania

4.3 Przypadki użycia

4.3.1 Ucz się w programie

Student nabywa nowych umiejętności w programie, a jego obsługa sprowadza się do: dostosowaniu preferencji obsługi, wybieraniu przydzielanych zadań oraz tworzeniu skryptu za pośrednictwem bloków oraz sprawdzaniu i analizie wyników.

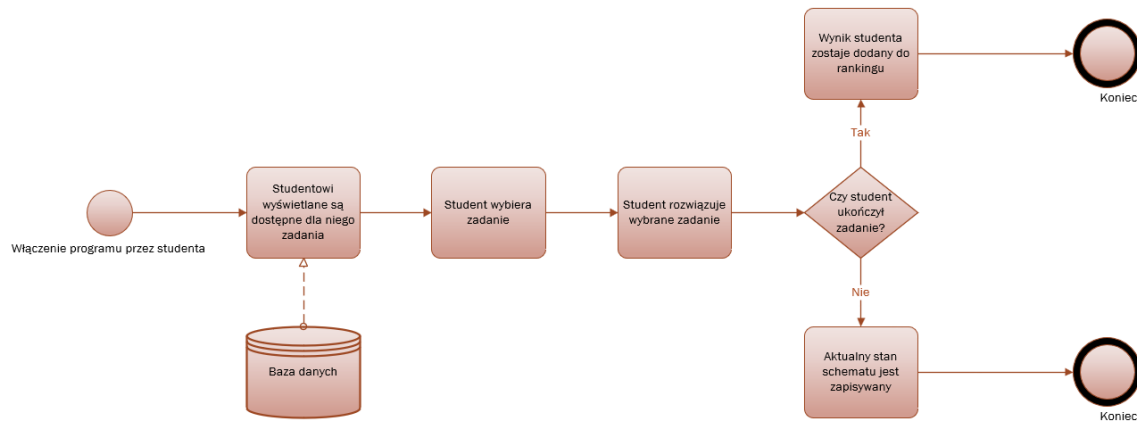


Diagram 2 BPMN – ucz się w programie

4.3.2 Udostępnianie danych

Program do swojego działania potrzebuje możliwości autoryzacji użytkownika, pobierania zadań dla zalogowanego użytkownika.

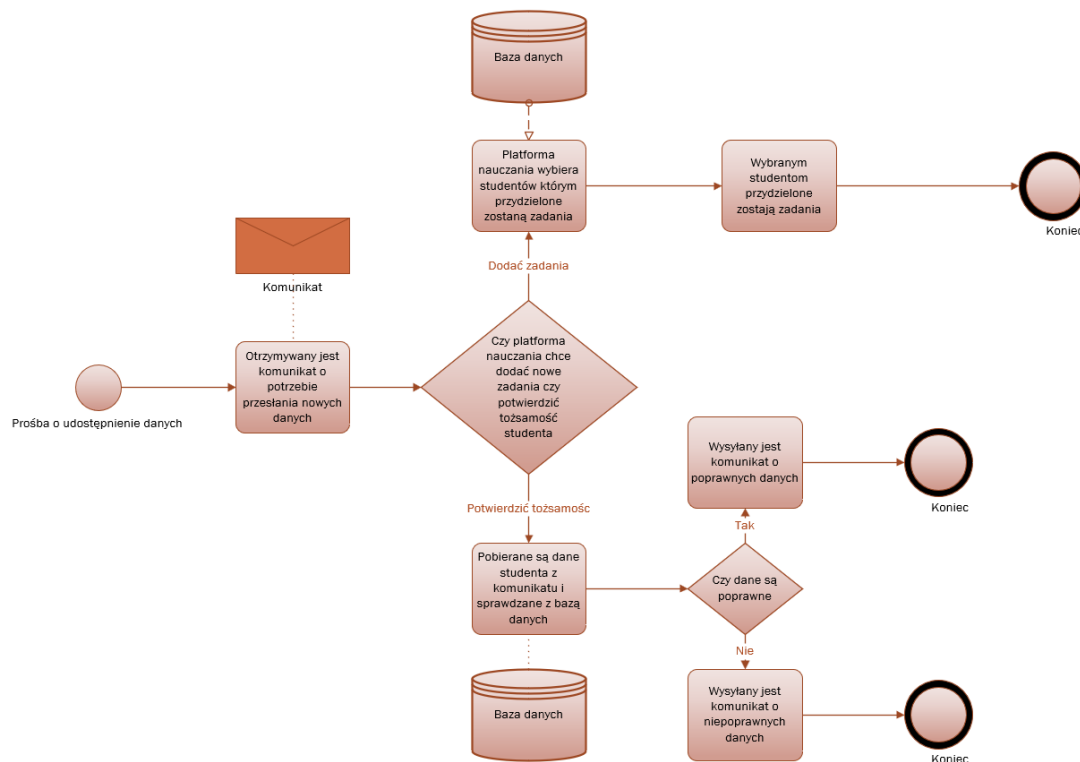


Diagram 3 BPMN – Udostępnianie danych

4.3.3 Ranking

Student w systemie ma możliwość monitorowania swoich osiągnięć oraz motywowania się dysponując możliwością porównaniu swoich wyników z rówieśnikami z grupy. System

dostarcza informacji o wyniku zadania, aby platforma nauczania mogła sprawdzić te dane i odnotować to studentowi i rankingowi.

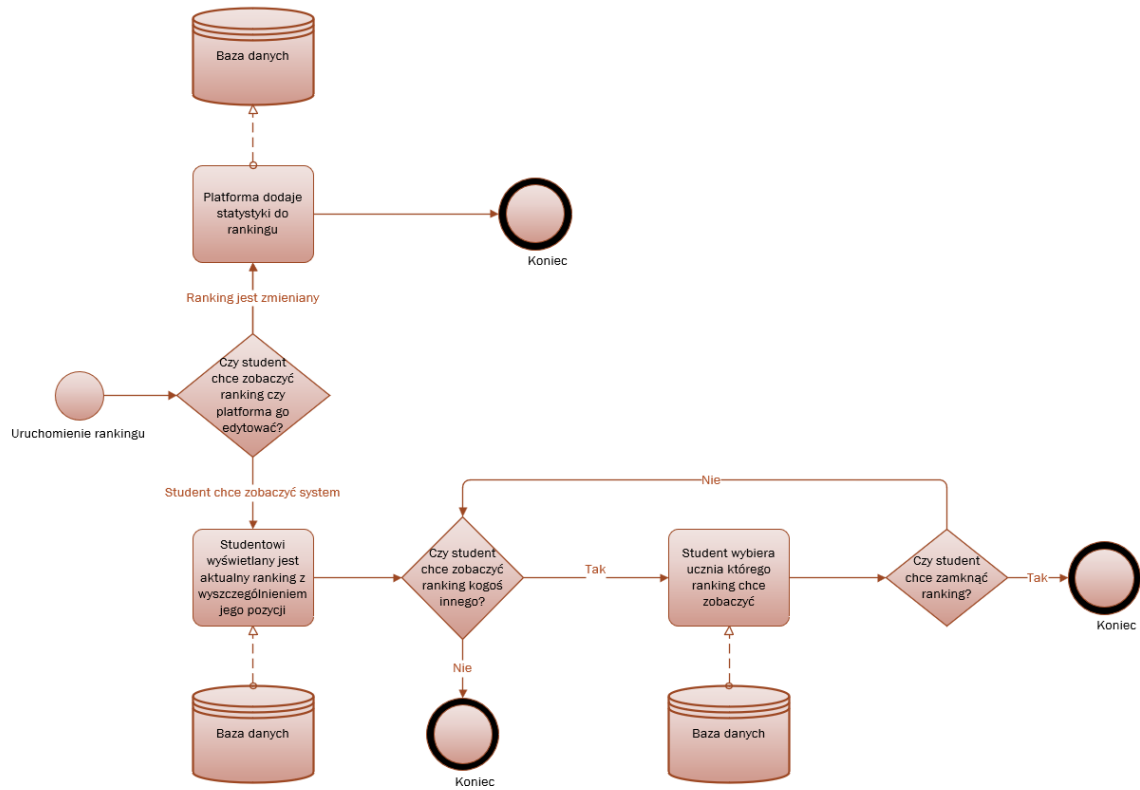


Diagram 4 BPMN – Ranking

4.3.4 Administrowanie systemem

Nauczyciel w platformie nauczania monitoruje swoich studentów oraz grupę, zarządza dostępnymi zadaniami oraz ich przydziałem, ma możliwość tworzenia również zadań.

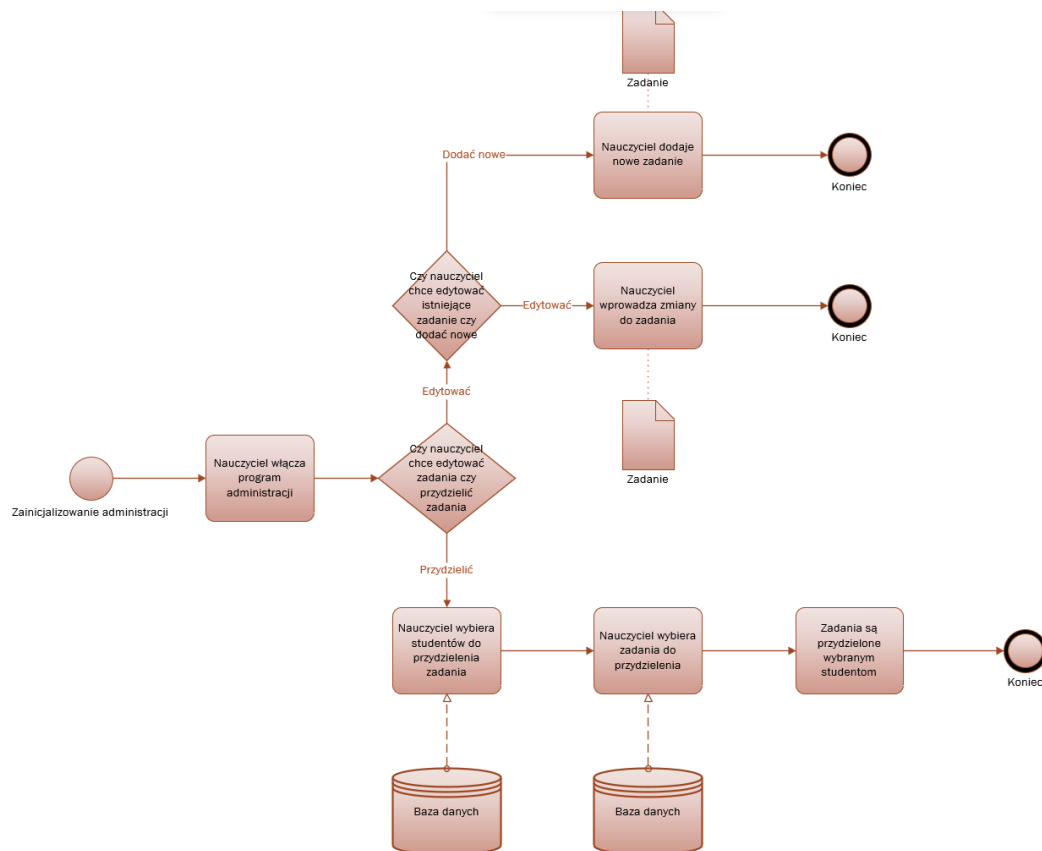


Diagram 5 BPMN – Administrowanie systemem

4.3.5 Zarządzaj kadrą

Główna siedziba firmy umożliwia zakładanie placówek korzystających z ich brandingu, materiałów szkoleniowych. Monitoruje zadowolenie studentów oraz postępy placówek jak i pracowników.

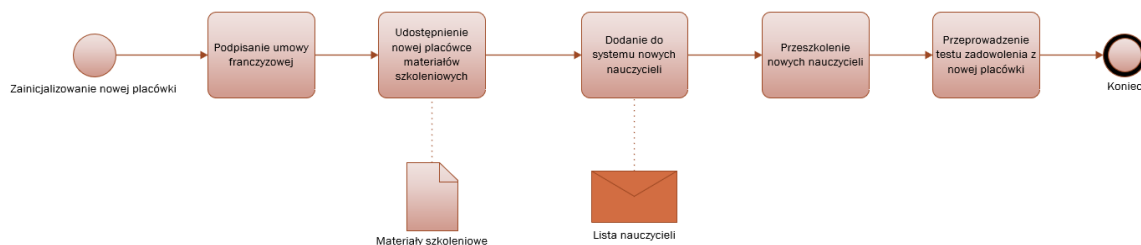


Diagram 6 BPMN – Zarządzaj kadrą

4.3.6 Zarządzaj materiałami edukacyjnymi

Główna siedziba firmy udostępnia materiały edukacyjne wchodzące w skład platformy nauczania.

Dotyczy to również rozwijanie i wsparcie systemów wchodzących w skład platformy nauczania.

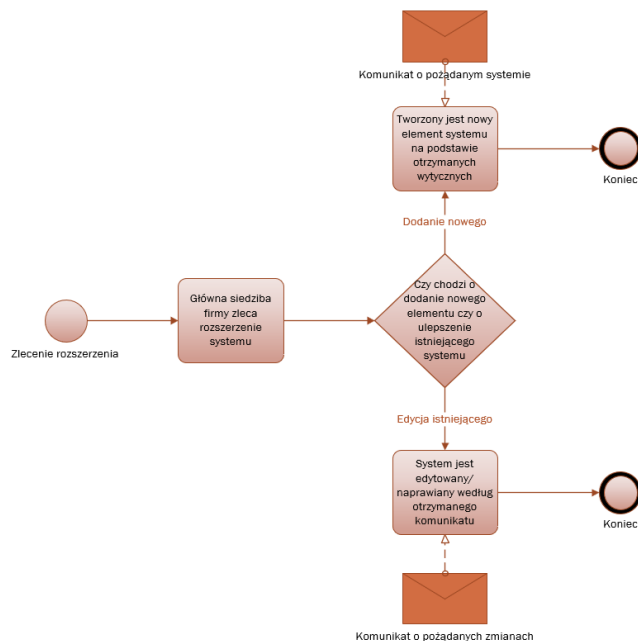


Diagram 7 BPMN – Zarządzaj materiałami edukacyjnymi

1)

Przykład:

Student Milena Samsel wybiera dostępne dla niej zadanie o nazwie „dzielenie z resztą” a następnie rozwija bazowy schemat składających się z dwóch bloków typu zmienna o wartościach 2 i 3 o odpowiednie bloki, aby osiągnąć wymieniony cel – „osiągnij resztę z dzielenia 5”. Przyciskiem Start student prosi system o wykonanie schematu, następnie program prezentuje na konsoli wynik działania schematu.

Specyfikacja:

- student wybiera zadanie
- student rozwija schemat
- program wykonuje schemat
- program prezentuje wynik działania schematu

2)

Przykład:

Student Milena Samsel próbuje się zalogować w programie. Dane uwierzytelniania (milena.samsel1 password123) są przetwarzane przez system. Zalogowanie kończy się prawidłowo, program następnie prosi system o dostarczenie zadań, które zostały przypisanego do wykonania dla studenta: <https://www.gov.pl/tasks/task1.json> (nazwa zadania to *dzielnie i mnożenie*) #id0 <https://www.gov.pl/tasks/task2.json> (nazwa zadania to *dodawanie i odejmowanie*) #id1.

Specyfikacja:

- autoryzacja użytkownika
- pobieranie zadań

3)

Przykład:

Student Milena Samsel uruchamia wykonanie schematu dla zadania *dzielenie i mnożenie*. Program przekazuje wynik działania schematu (5) do Systemu, gdzie jest on porównywany z pożądanym wynikiem 5. Wynik jest prawidłowy, dlatego informacja o prawidłowym wykonaniu zadania wraca do programu. A prawidłowe wykonywanie zadania dla studenta jest zapisywane w rankingu.

Specyfikacja:

- sprawdzenie wyniku
- aktualizacja rankingu

4)

Przykład:

Tydzień przed rozpoczęciem semestru zimowego 2022-2023 nauczyciel Zbigniew Zengota otrzymuje listę studentów przypisanych do jego grupy (milena.samsel1, jarek.warchulski1, weronika.traba1, dominik.solniski1). Tworzy im konta po czym przypisuje po trzy przykładowe zadania (#1 dodawanie, #2 odejmowanie, #3 reszta z dzielenia); Po miesiącu sprawdza postęp wykonania zadań przez studentów.

Specyfikacja:

- tworzenie zadań
- przydzielanie zadań
- monitorowanie postępów
- tworzenie kont studentów

5)

Przykład:

Nowa placówka w Ostrołęce jest zainteresowana podjęciem współpracy z firmą. Po dokonaniu niezbędnych formalności (umowa franczyzowa). Placówce udostępniany jest dostęp do platformy nauczania oraz materiałów szkoleniowych („jak dbać o studenta”). Pracownicy Zbigniew Zengota oraz Jarosław Chrostek są szkoleni z korzystania z platformy nauczania. Pod koniec semestru główna siedziba firmy prowadzi test zadowolenia ze szkoły (wynik to 95%).

Specyfikacja:

- tworzenie nowej placówki
- udostępnianie materiałów szkoleniowych
- szkolenie kadry pracowniczej
- monitorowanie placówek

6)

Przykład:

W wyniku zapotrzebowania rynku, bazując na przeprowadzonych badaniach i poprzednim doświadczeniu, główna siedziba firmy wprowadza nowy system przystosowany dzieciom i młodzieży.

Po miesiącu od wprowadzenia nowego systemu wykryto w nim błąd (komunikat błędu 666), który uniemożliwiał dalszą pracę, potrzebny fix (potrzebna była zmiana systemu odbioru danych o zadaniach, po zmianie w bazie danych).

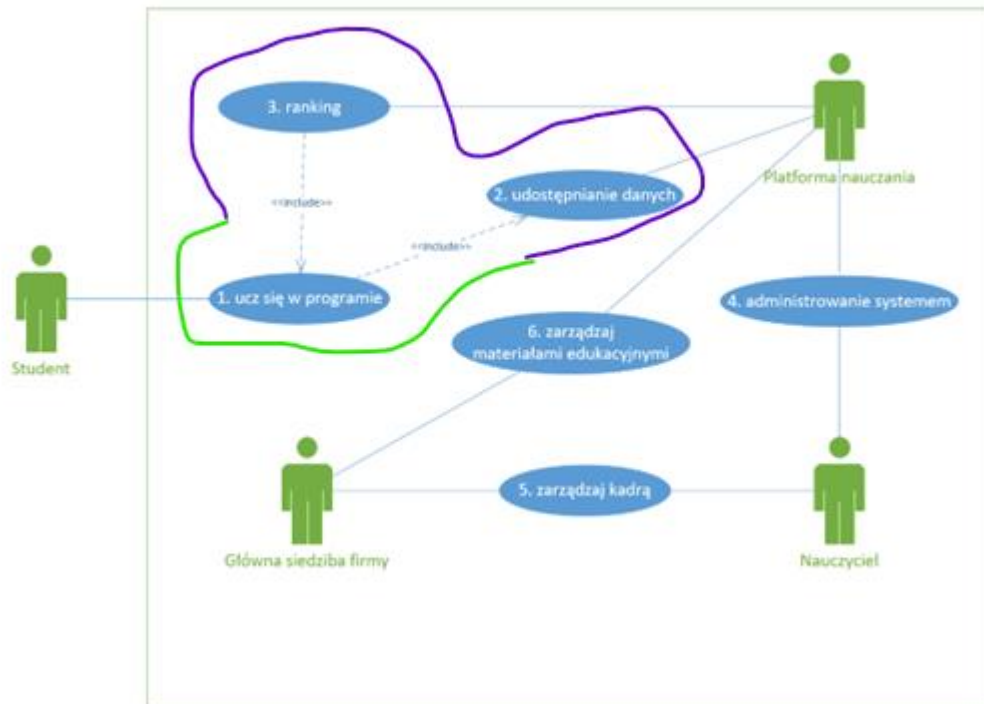
Specyfikacja:

- dodanie nowego systemu nauczania
- utrzymanie platformy nauczania

5 Model systemowy

5.1 Ustalenie zakresu DPU systemowego

Zieloną linią zaznaczony jest zakres w pełni realizowany w systemowym diagramie przypadków użycia. Fioletową obwódką niepełna realizacja: sprawdzenie wyniku(ranking), pobieranie zadań(udostępnianie danych).



5.2 Systemowy diagram przypadków użycia

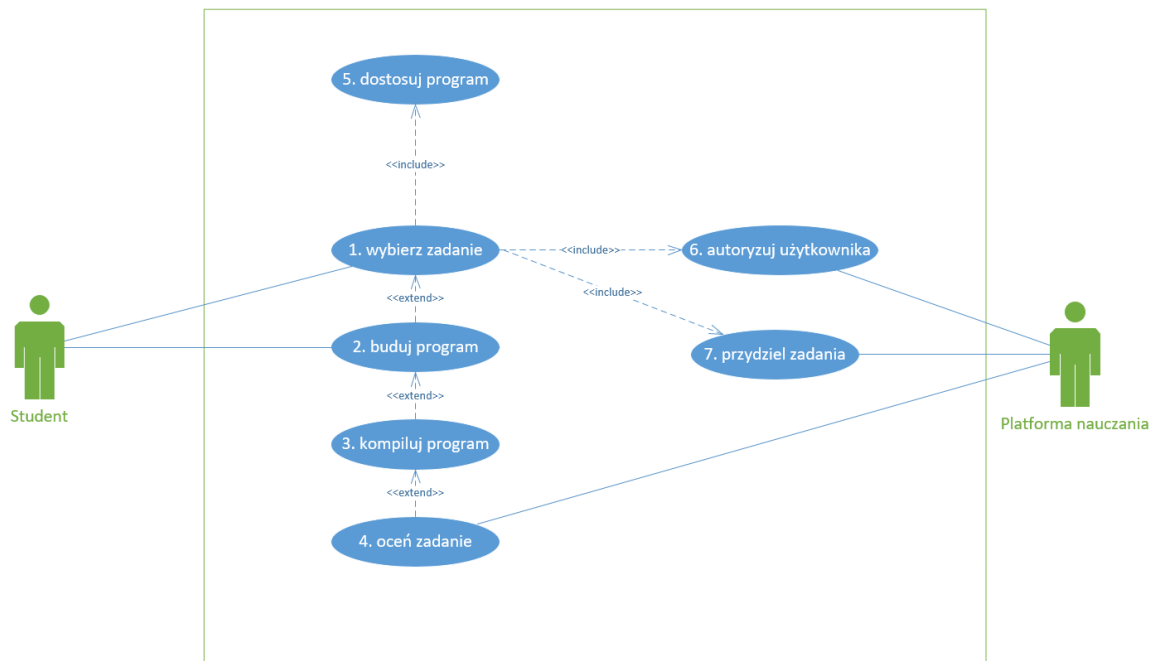


Diagram 8 Systemowy Diagram Przypadków Użycia

5.3 Aktorzy

- Student
- Platforma nauczania

5.4 Przypadki Użycia

5.4.1 Wybierz Zadanie

Student po zalogowaniu i pobraniu przez program informacji o podzielonych do niego zadań widzi ekran z możliwymi do wyboru zadaniami przypisanymi mu przez nauczyciela.

Wybiera konkretne zadanie i przechodzi do budowania programu.

1. Wykonaj 6. Autoryzuj użytkownika
2. Wykonaj 7. Przydziel zadania
3. System wyświetla listę zadań dostępnych dla studenta
 - 2a. System wyświetla komunikat o braku dostępnych zadańZakończ
4. Student wciska przycisk „wybierz”
5. Wykonaj 2. Buduj Program

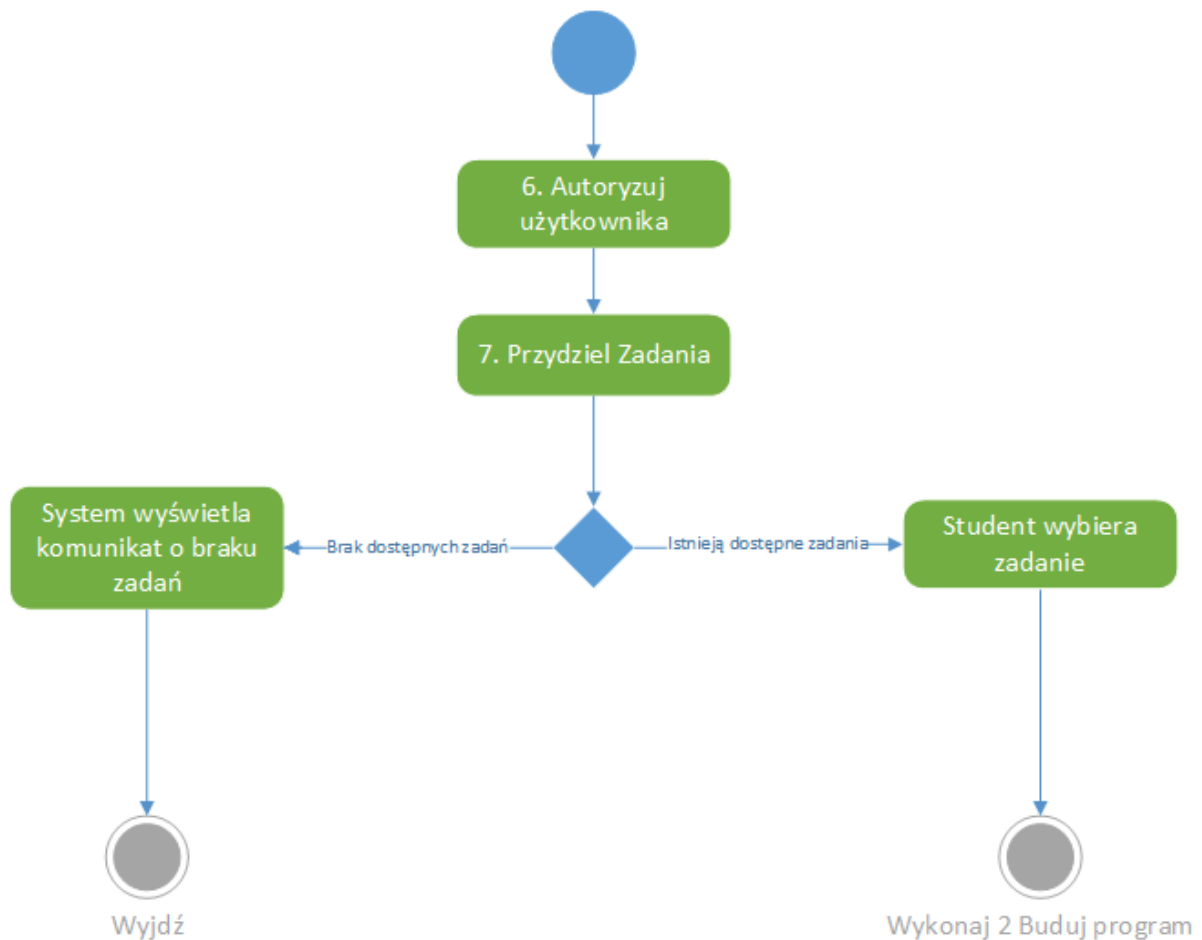


Diagram 9 Sekwencji – Wybierz Zadanie

Studentowi Karolowi Tuskowi po zalogowaniu system prezentuje wertykalną listę przypisanych do jego zadań w postaci identyfikator oraz nazwa (#1 Dzielenie z resztą, #2 Dodawanie, #3 Równanie kwadratowe). Karol zaznacza zadanie o identyfikatorze #2 i wybiera wciska przycisk „wybierz”.

5.4.2 Buduj Program

Student za pomocą bloków(zestaw instrukcji bądź instrukcja do wykonania przez procesor) które są układane przez niego w wybranej kolejności tworzy algorytm po czym może wcisnąć przycisk Start.

1. System wyświetla planszę budowania
2. System wyświetla listę bloków
 - 2a.Student wybiera blok
 - 2.a.1.Student umieszcza blok na planszy
 - 2b.Student postanawia opuścić zadanie
 - 2b. Wykonaj 1. Wybierz Zadanie
 - 2c.Student modyfikuje blok
 - 2c.1 Student Wprowadza Modyfikacje
 - 2d. Student Wciska Start

2d. Wykonaj 3. Kompiluj program

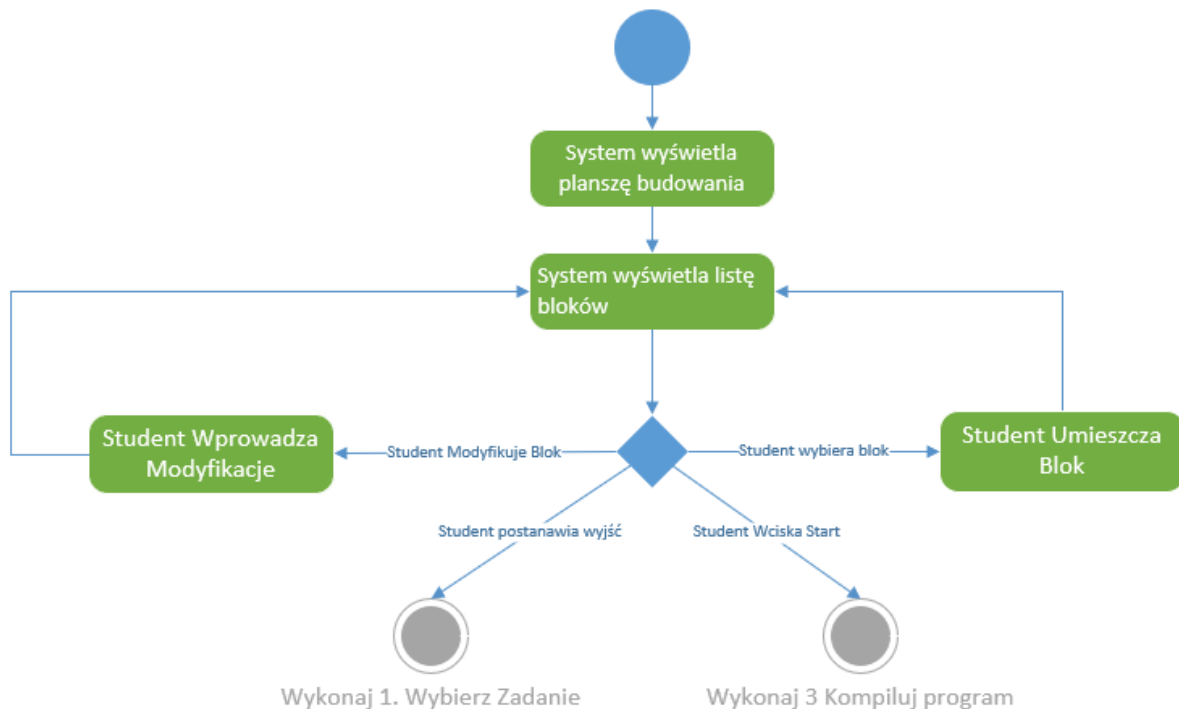


Diagram 10 Sekwencji – Buduj Program

Student Karol Tusk po zalogowaniu i wybraniu zadania „#2 Dodawanie” wyświetlana jest przez system plansza do budowania. Użytkownik zapoznaje się z istniejącymi blokami (blok typu zmienna int z wartością 1, blok typu zmienna int z wartością 2 oraz blok output) oraz celem działania programu „uzyskaj wynik na wyjściu 3”. karol.tusk1 następnie otwiera menu wyboru bloków i z kategorii działania arytmetyczne wybiera addition. Kolejną czynnością studenta jest połączenie wejść bloku addition do zmiennych typu int wartością 2 oraz 1, wyjście bloku addition łączy z blokiem output. Aby sprawdzić rezultat student wciska przycisk „start”.

5.4.3 Kompiluj program

Po wciśnięciu przycisku start program blokowy jest parse’owany do pythona i jest interpretowany przez interpreter. Jeżeli program jest napisany poprawnie jego wynik jest wyświetlany studentowi na konsoli, jeżeli nie zwracany jest błąd.

1. System parsuje schemat blokowy na kod pythona
2. System wykonuje kod pythona
 - 2a. System zwrócił błąd podczas interpretowania kodu
 - 2a.1. System wyświetla błąd w konsoli
 - 2a.2. Wykonaj 2. Buduj program
3. System wyświetla wynik działania kodu na konsoli
4. Wykonaj 4. Oceń zadanie

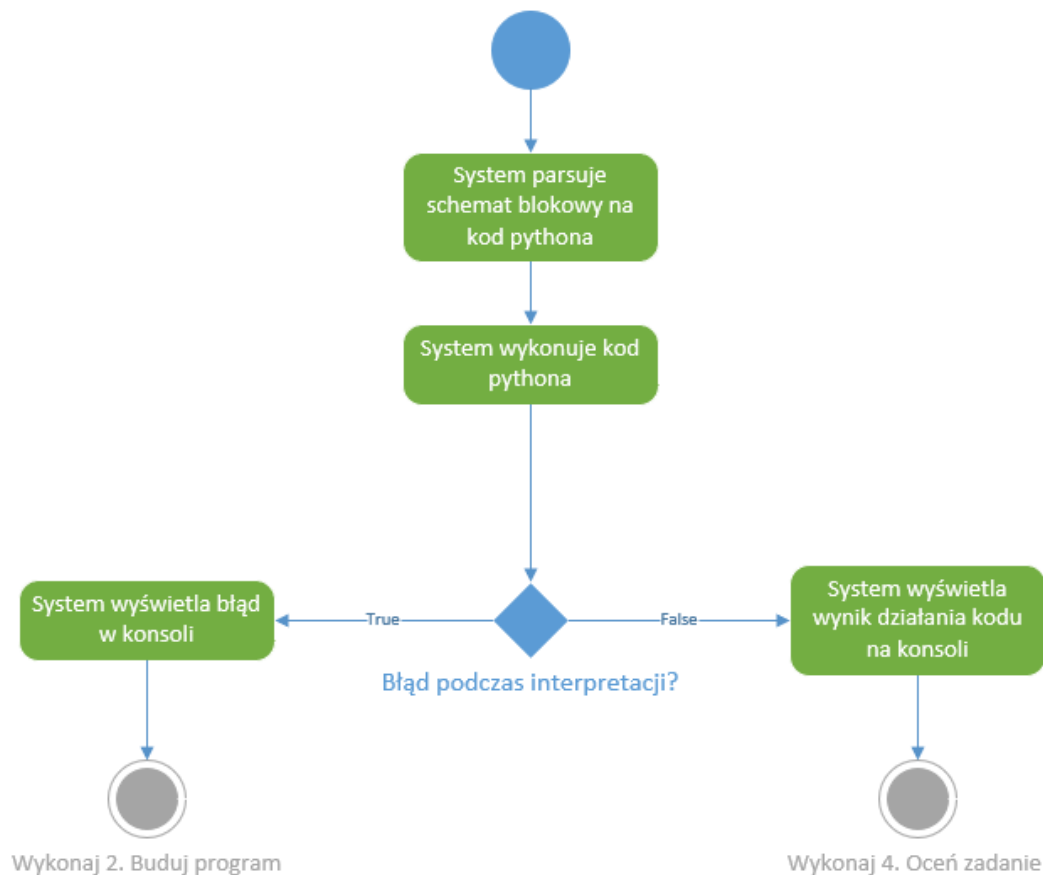


Diagram 11 Sekwencji – Kompiluj Program

System otrzymuje listę bloków w aplikacji wraz z ich stanem i relacjami między nimi. Bloki to zmienna typu int z wartością 2, zmienna typu int z wartością 1, operacja arytmetyczna addition, blok output. Wejścia bloku addition zawierają relacje z blokami zmiennych z wartościami 1 oraz 2, natomiast wyjście zawiera relacje z outputem. System parsuje schemat na kod pythona. Wynik jego działania jest prawidłowy i wyświetla komunikat 3. Komunikat z wartością 3 jest prezentowany na konsoli studenta i przekazywany do oceny przez system.

5.4.4 Oceń zadanie

System po wykonaniu schematu porównuje rezultat z oczekiwanym rezultatem potem wyświetla stosowny komunikat w zależności od wyniku porównania, a uzyskanie prawidłowego zapisuje do bazy.

1. System odbiera wynik
2. System sprawdza wynik
 - 2a. Jeśli wynik prawidłowy
 - 2a.1. System aktualizuje wykonanie zadanie
 - 2a.2 Program wyświetla komunikat o prawidłowym wykonaniu na konsoli
 - 2a.3 Wykonaj 2. Buduj program
 - 2b. Jeśli wynik nieprawidłowy
 - 2b.1 Program wyświetla komunikat o nieprawidłowym wykonaniu na konsoli

2b.2 Wykonaj 2. Buduj program

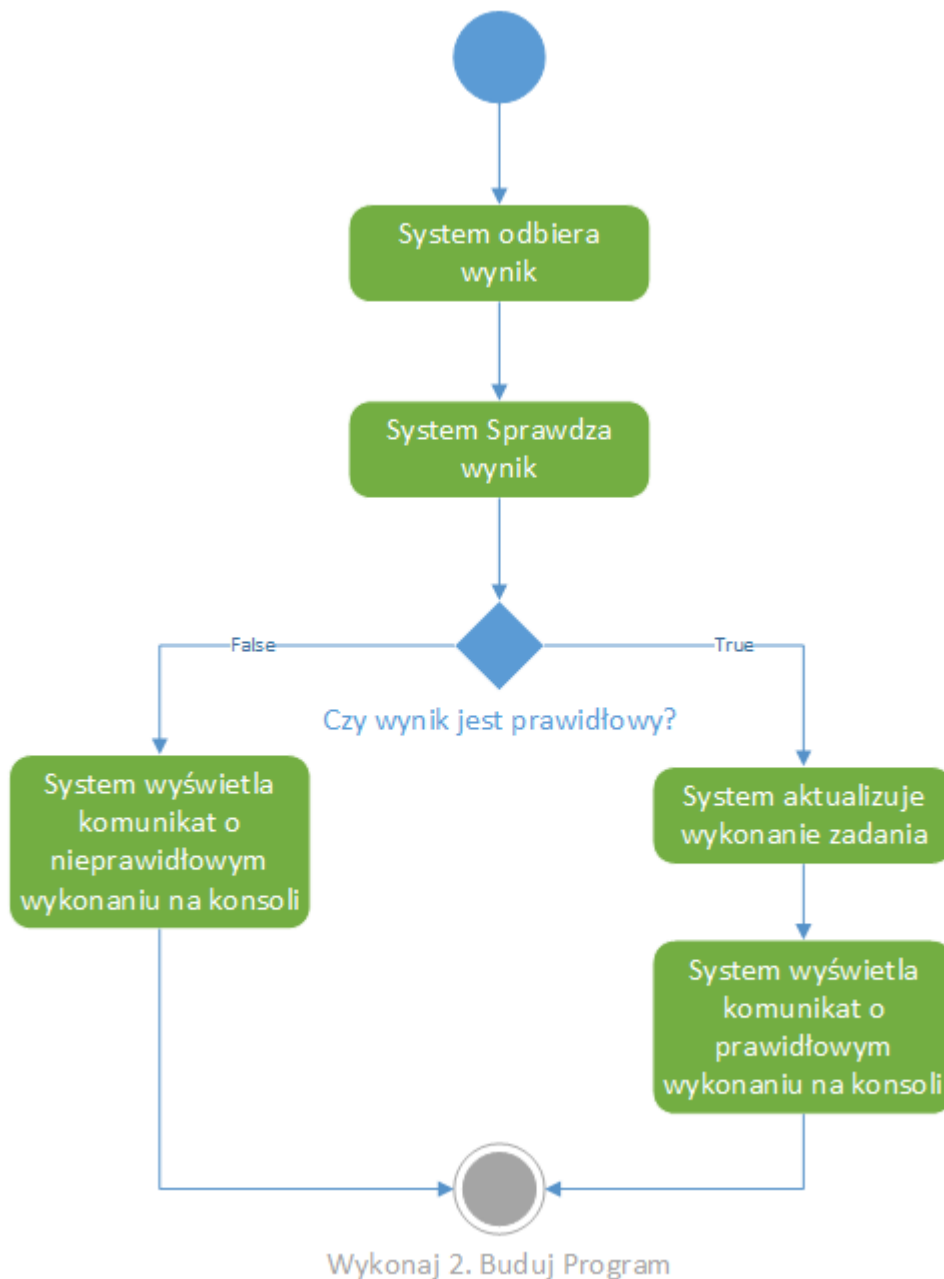


Diagram 12 Sekwencji – Oceń zadanie

System odbiera wynik działania schematu studenta Karola Tuska w postaci stringu „3”, jego wartość jest porównywana z oczekiwaną wartością przypisaną do zadania „3”. Wynik to prawda, dlatego na konsoli studenta pojawia się komunikat o prawidłowym wykonaniu zadania, a wykonanie zadania rejestrowane jest w bazie danych.

5.4.5 Dostosuj program

Użytkownik i prowadzący ma możliwość podstawowej możliwości dostosowania programu do własnych preferencji za pośrednictwem paska zadań (m.in. tryb nocny).

1. System odbiera żądanie personalizacji

2. System obsługuje żądanie personalizacji

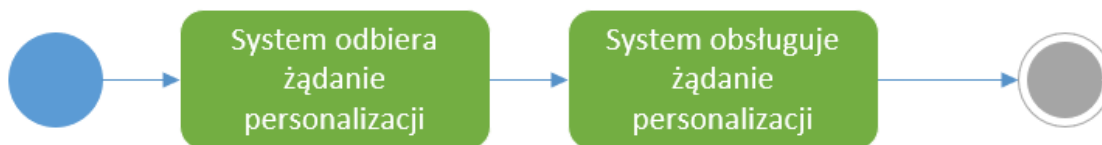


Diagram 13 Sekwencji – Dostosuj Program

Użytkownik Jarosław Kaczyński naciska przycisk „inne” na pasku zadań, system rozwija opcje ukryte spod tej opcji, które składają się z informacji o programie i pomocy. Następnie użytkownik naciska opcję „pomoc”. System prezentuje mu pomoc w obsłudze programu. Użytkownik zapoznaje się i zamyka okno.

5.4.6 Autoryzuj użytkownika

Student wpisuje login i hasło w aplikacji. Jeżeli wprowadził prawidłowe dane przechodzi do przeglądu zadań. Jeśli wpisał złe informacje proszony jest o ponowne wpisanie hasła i loginu. Wprowadzone dane są później wykorzystywane w celu weryfikacji dostępu do danych.

5.4.7 Przydziel Zadania

Nauczyciel tworzy nowe zadanie dla studentów w systemie z przykładowymi niekompletnymi rozwiązaniami, po czym umieszcza je w bazie danych i przypisuje wybrane z bazy danych zadania wybranym studentom. Następnie o te dane prosi program podczas pracy.

1. Program prosi o dane przypisane dla zalogowanego studenta
2. System zwraca przypisane zadania dla zalogowanego studenta

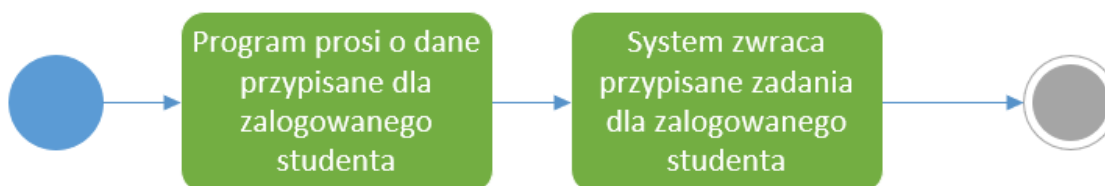


Diagram 14 Sekwencji – Przydziel Zadania

Program z zalogowanym studentem Stanisławem Kowalskim o identyfikatorze #666 prosi o przypisane dla niego zadania. System zwraca, że przypisane dla niego zadania znajdują się pod adresami <https://www.gov.pl/tasks/task1.json> (nazwa zadania to *dzielnie i mnożenie*) <https://www.gov.pl/tasks/task2.json> (nazwa zadania to *dodawanie i odejmowanie*).

6 Dokumenty występujące w ramach dziedziny problemowej

* Wybierz rodzaj kursu

* Podaj e-mail

* Podaj telefon kontaktowy

* Podaj Imię i Nazwisko uczestnika

Indywidualny e-mail uczestnika do zaproszeń na e-kurs:

* Podaj e-mail uczestnika

Podaj rok urodzenia uczestnika

* Podaj Imię i Nazwisko opiekuna

* Podaj kod pocztowy

* Skąd o nas wiesz?

* Podaj uwagi i oczekiwania

☐ Zapoznałem się z [regulaminem](#) i akceptuję jego warunki
 ☐ Zgadzam się na przetwarzanie moich danych osobowych zgodnie z polityką prywatności dostępną na stronie.
 ☐ Wyrażam zgodę na otrzymywanie informacji marketingowych i promocyjnych od "TSR School" dostarczanych w postaci wiadomości informacyjnych o nowościach i promocjach.

Podane w formularzu kontaktowym dane osobowe będą przetwarzane przez firmę TSR School Damian Tomczak z siedzibą w Olsztyn, Słoneczna 54, 10-561. Podane dane osobowe będą używane do przetwarzania zapytań, reklamacji oraz pytań technicznych zgłaszanych za pomocą powyższego formularza na podstawie naszego uzasadnionego interesu jako Administratora Danych. Przysługuje Pani/Panu prawo do niewyrażenia zgody na przetwarzanie danych na podstawie uzasadnionego interesu Zaprogramowani.com., chyba że będziemy w stanie znaleźć zgodne z prawem uzasadnienie tego procesu, które unieważni Pani/Pana interes lub prawa; albo z powodu roszczeń prawnych. Rejestry wiadomości e-mail będą przechowywane przez 6 miesięcy, dane potrzebne do zarządzania sprawami przez okres 18 miesięcy, a w przypadku reklamacji przez okres 24 miesięcy. Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, a także prawo wniesienia skargi do PUODO w przypadku podejrzenia, iż przetwarzanie Pani/Pana danych osobowych narusza przepisy RODO. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do realizacji celów: przetwarzania zapytań, reklamacji oraz pytań technicznych. W razie pytań dotyczących zasad prywatności i przetwarzania danych należy kontaktować się pod adresem email: contact@tsr.edu.pl z dopiskiem polityka prywatności w temacie.

wyślij

Rysunek 1 Formularz rejestracji

formularz_rejestracji = rodzaj_kursu + { dane_uczestnika } + { dane_opiekuna } + skad_wiesz + uwagi

rodzaj_kursu = [on-site | remote]

dane_uczestnika = email + rok_urodzenia + imie_i_nazwisko

dane_opiekuna = email + nr_telefonu + imie_nazwisko + kod_pocztowy



Rysunek 2 Dyplom

dypłom = imie_nazwisko_uczestnika + prowadzacy_zajecia + data

Załącznik 1.

Zgoda na przetwarzanie danych osobowych

Oświadczenie

w sprawie wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych

Ja niżej popisaną/podpisaną na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a, art. 9 ust. 2 lit. a rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) Dz. Urz. UE L 119/1, z 4.5.2016, zwanego dalej „RODO” wyrażam zgodę na przetwarzanie następujących kategorii moich danych osobowych (imię, nazwisko, telefon, mail, adres, miejsce pracy, zajmowane stanowisko, pełnione funkcje, wybitne osiągnięcia naukowe, dziedzina i dyscyplina naukowa, tytuł lub stopień naukowy, tytuł zawodowy), w zakresie (wyboru członka zespołu doradczego przez Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego, ul. Wspólna 1/3, 00-529 Warszawa.

Podanie przeze mnie danych osobowych jest dobrowolne.

Podane przeze mnie dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celu wyboru i powołania członka zespołu doradczego zgodnie z artykułem 341 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. poz. 1668).

Jest mi wiadomym, że posiadam prawo do:

- 1) żądania od wskazanego w niniejszym oświadczeniu administratora danych osobowych:
 - a) dostępu do moich danych osobowych;
 - b) sprostowania moich danych osobowych;
 - c) usunięcia moich danych osobowych, jeżeli zachodzi jedna z okoliczności wskazanych w art. 17 ust. 1 RODO i jeżeli przetwarzanie moich danych osobowych nie jest niezbędne w zakresie wskazanym w art. 17 ust. 3 RODO;
 - d) ograniczenia przetwarzania moich danych osobowych w przypadkach wskazanych w art. 18 ust. 1 RODO,
- 2) wniesienia do wskazanego w niniejszym oświadczeniu administratora danych osobowych sprzeciwu wobec przetwarzania moich danych osobowych:
 - a) na potrzeby marketingu bezpośredniego, w tym profilowania, w zakresie, w jakim przetwarzanie jest związane z takim marketingiem bezpośrednim,
 - b) do celów badań naukowych lub historycznych lub do celów statystycznych na mocy art. 89 ust. 1 RODO, z przyczyn związanych z moją szczególną sytuacją, chyba że przetwarzanie jest niezbędne do wykonania zadania realizowanego w interesie publicznym.
- 3) przenoszenia moich danych osobowych,

- 4) wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, w przypadku uznania, że przetwarzanie moich danych osobowych narusza przepisy RODO,
- 5) wycofania w dowolnym momencie zgody na przetwarzanie moich danych osobowych.

Zapoznałam/em się z informacjami dotyczącymi przetwarzania moich danych osobowych zgodnie z art. 13 i 14 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej: RODO), zamieszczonymi na stronie internetowej MNiSW w zakładce Komunikaty.

.....
Data, miejsce i podpis osoby wyrażającej zgodę

zgoda_przetwarzania_danych_osobowych = data + podpis

Data wystawienia: 10.10.2022

Data sprzedaży: 10.10.2022

FAKTURA
NR 2022/10/15627

Sprzedawca: [REDACTED]
Adres: [REDACTED]
NIP: [REDACTED]
VAT UE: [REDACTED]

Nabywca: Damian Tomczak
Adres: [REDACTED]

Zapłacono: Płatność online

Nazwa	Ilość	Cena netto	Wartość netto	Stawka VAT	Kwota VAT	Wartość brutto
[REDACTED]	1	40,65 PLN	40,65 PLN	23.0000%	9,35 PLN	50,00 PLN
RAZEM:			40,65 PLN		9,35 PLN	50,00 PLN

Razem do zapłaty: 50,00 PLN
Słownie: pięćdziesiąt złotych zero groszy

Uwagi:

Rysunek 4 Faktura

faktura_za_serwer = data_wystawienia + data_wystawienia + nr_faktury +
nazwa_sprzedawcy + adres_sprzedawcy + nip_sprzedawcy + vat_ue + nabywca +
adres_nabywcy + platnosc + zamowienie + pelna_cena + uwagi

platnosc = [kart--a | przelew | przelewy24]

zamówienie = { usługa }

usługa = nazwa_serwera + ilosc + cena_netto + vat + warto_brutto

7 Lista klas, atrybutów, związków

Klasy:

Użytkownik

- Metody komunikacji

Student, dziedziczy po użytkowniku

- Postęp nauki studenta

Zadanie

- Określony cel
- Zadane warunki początkowe
- Nazwa

Blok

- Rodzaj działania

Połączenie

- Wejścia
- Wyjścia

Schemat

- Bloki
- Warunki początkowe

8 Diagram klas – konceptualny

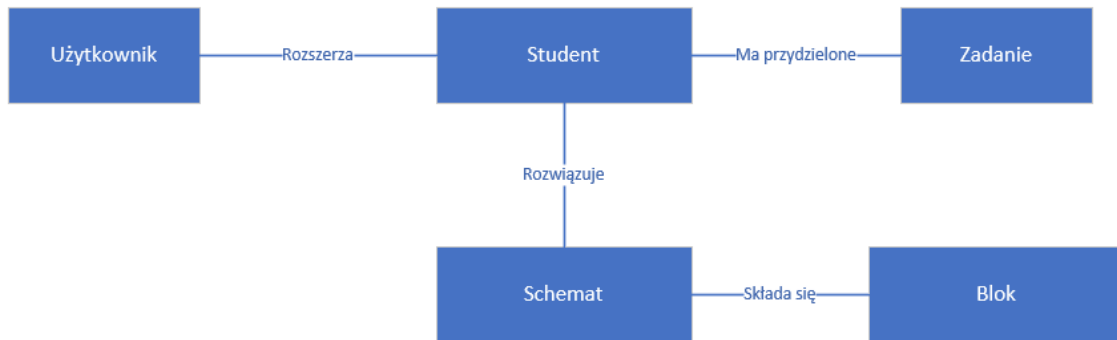


Diagram 15 Konceptualny Diagram Klas

9 Diagram Klas - implementacyjny

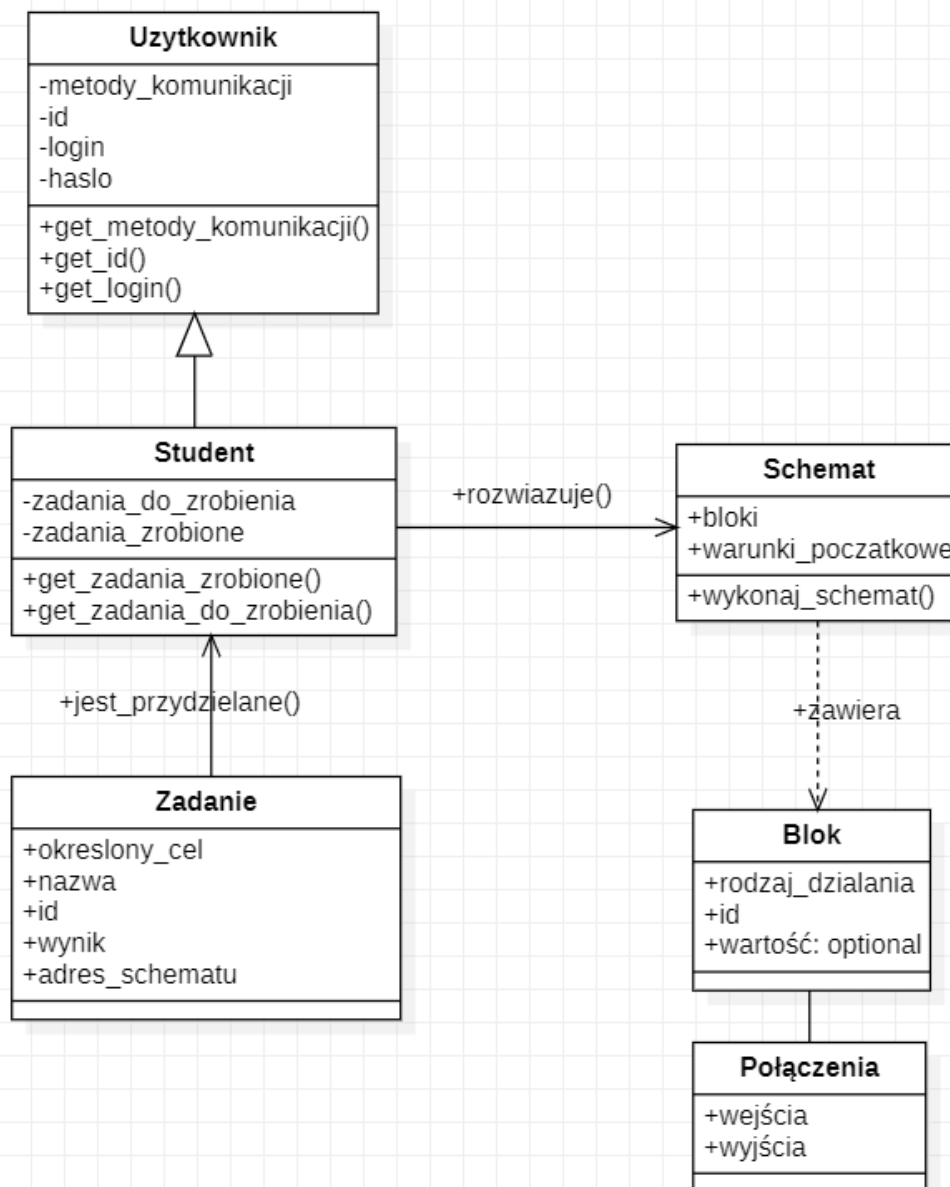


Diagram 16 Implementacyjny Diagram Klas

10 Diagram obiektów

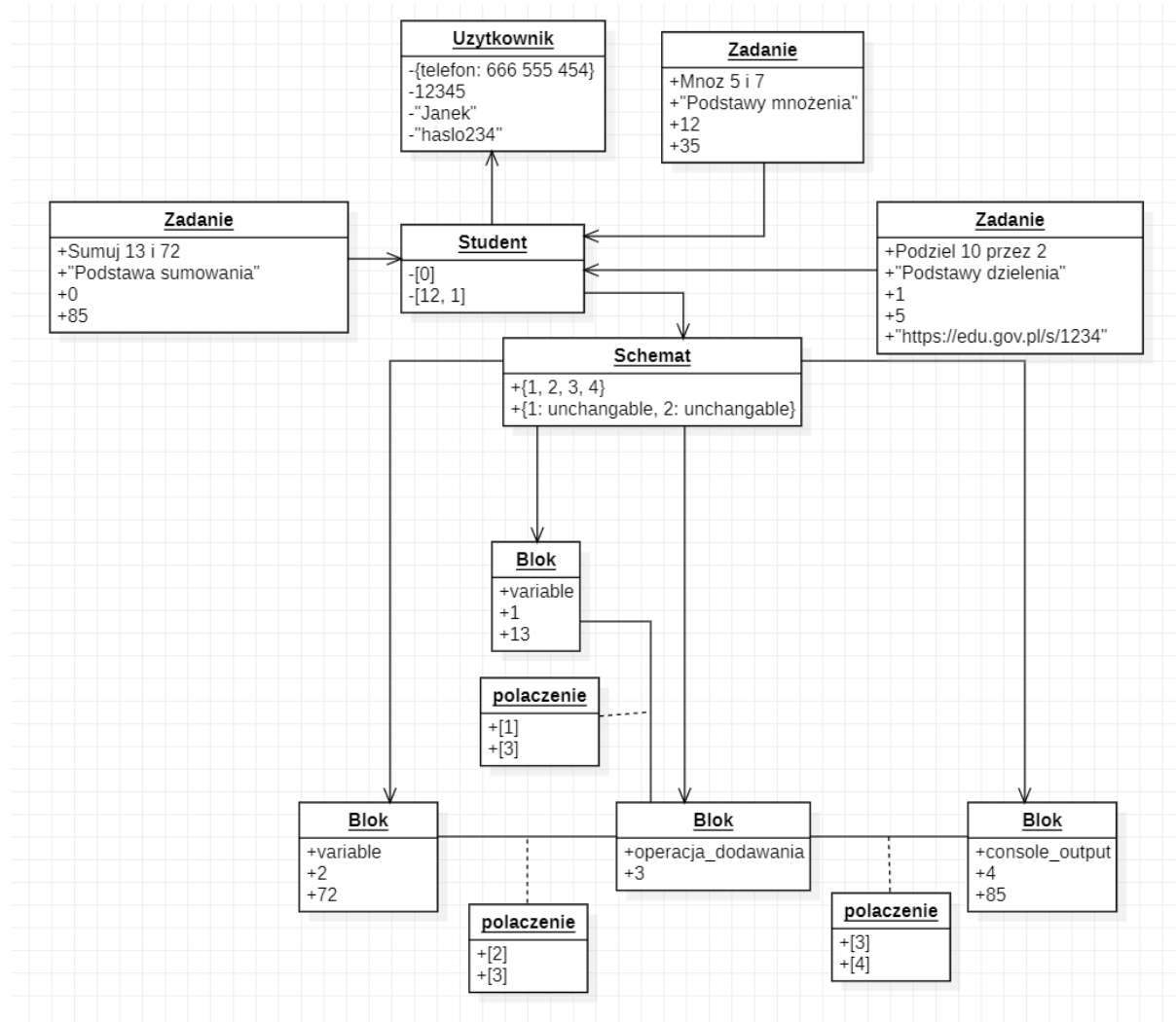


Diagram 17 Diagram Obiektów

Uzasadnienie prawidłowości użycia link object

11 Lista funkcji

- wybór zadania
- przydziel zadania
- dodaj blok do schematu
- edytuj zawartość bloku
- edytuj połączenia
- sparsuj schemat na kod
- interpretuj kod
- wyświetl wynik na konsoli
- zweryfikuj wynik
- dostosuj program
- autoryzuj użytkownika

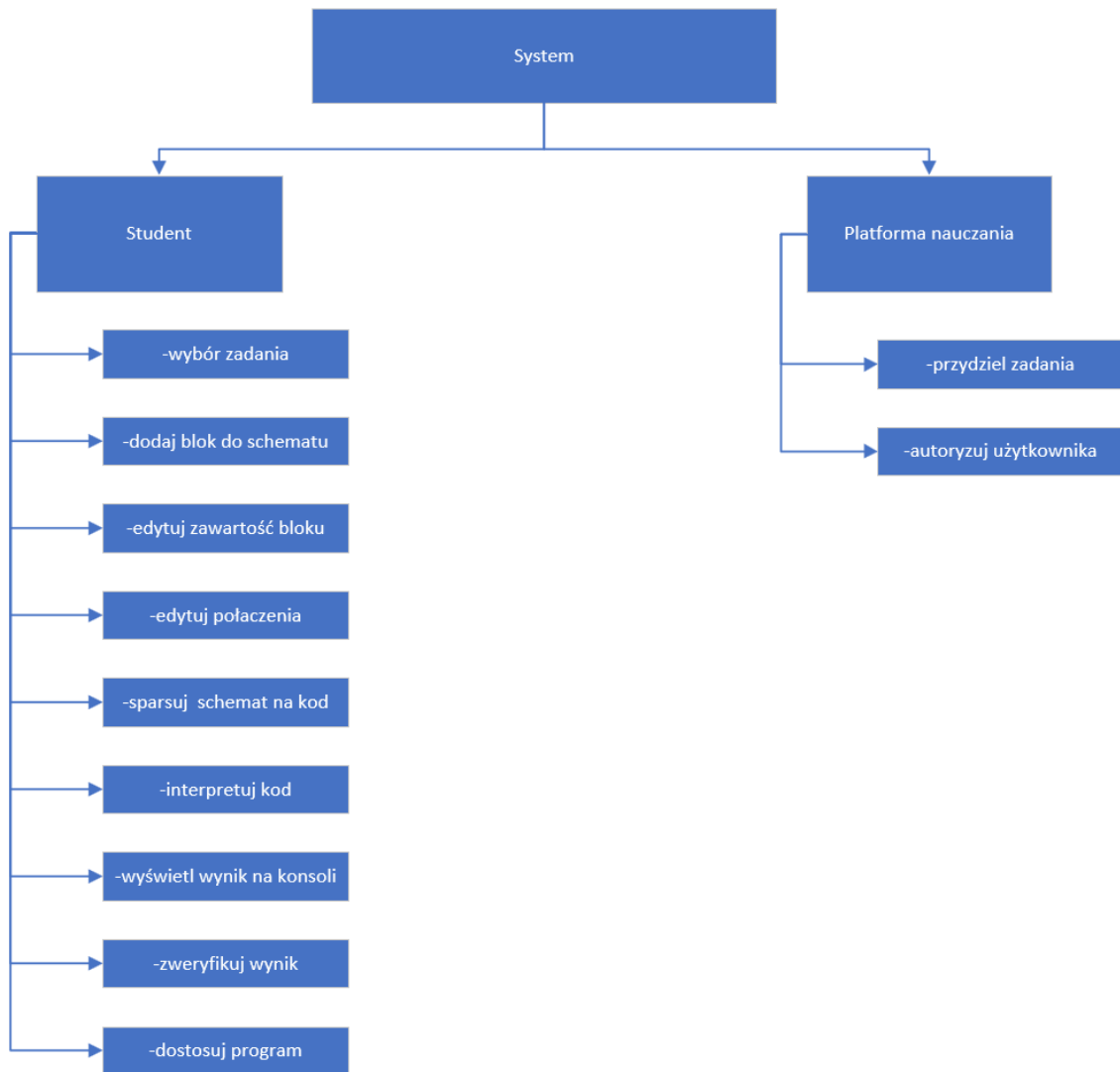


Diagram 18 Diagram FHD

		Wynikające z tego wymagania do interfejsu
Wiek	6-18	Blokowy
Wykształcenie i inteligencja	Podstawowe	Czytelny
Zdolności językowe	Język polski	W języku polskim
Zdolności manualne	Widzący, sprawny manualnie	Maksymalna prostota
Częstość użycia	Bardzo często	Standardowość
Wiedza o zadaniach	Niska	Blokowy
Obycie komputerowe	Użycie myszy, słabe zdolności pisania na klawiaturze	Prosta obsługa, mało lub brak pisania

Wymagania wobec interfejsu:

Przydatność – aplikacja ma na celu zaznajomienie młodych ludzi z podstawami programowania, co jest przydatne dla użytkowników

Użyteczność – aplikacja ma być przeznaczona dla osób niezaznajomionych z komputerem więc musi być łatwa w użyciu

Łatwość opanowania – jako aplikacja edukacyjna, korzystanie z niej powinno być intuicyjne, możliwe do opanowania w krótkim czasie

Estetyka – aplikacja ma trafiać w gusta estetyczne osób młodszych, być wizualnie zachęcająca dla dzieci, a jednocześnie czytelna

Kryteria oceny:

Przydatność – czy aplikacja uczy użytkowników podstaw programowania

- metryka: bierzemy 5 kandydatów na studentów: dwóch uczniów szkoły podstawowej, dwóch uczniów liceum, jeden uczeń technikum i korzystają ze systemu przez semestr.

- miara: ilość wykonanych zadań w rankingu

Użyteczność – czy studenci byli w stanie przynajmniej raz uruchomić schemat

- metryka: bierzemy grupę studentów

- miara: platforma nauczania odnotowuje sprawdzenie wyniku(TAK/NIE)

Łatwość opanowania – w jakim średnio czasie wykonywano jedno zadanie

- metryka: bierzemy grupę nowych studentów

- miara: średni czas wykonania od pierwszego zalogowania do wykonania pierwszego zadania(czas)

Estetyka – średnia ilość dokonanych dostosowań systemu

- metryka: bierzemy grupę studentów

- miara: ilość zmian w dostosuj program(ilość)

12 Aspekt UX

12.1 Typ interfejsu

Interfejs systemu należy do kategorii WIMP (windows, icons, menus, pointer), oznacza to, że środowisko graficzne przypomina to z którego korzystają systemy takie jak Windows i Linux oraz programy z rodziny Office. Wybór został dokonany, ponieważ jest to standardowe rozwiązanie na które decydują się środowiska do wytwarzania oprogramowania, jaki jest również nasz system (np. Visual Studio). Zaletą takiego rozwiązania nad interfejsami WWW jest możliwość skupienia użytkownika na systemie oraz nieodciąganie go od przydzielonych zadań. Środowisko tekstowe natomiast wykluczyło by niezaznajomione osoby z technologią, takie jakie dotyczy nasz system.

12.2 Wymagane urządzenia

Do obsługi naszego systemu niezbędna jest klawiatura oraz mysz.

12.3 Grupy użytkowników

Aktorzy: Student

- Studenci:

Wiek: 8-18 lat,

Wykształcenie podstawowe lub w trakcie

Obycie z komputerem: słabe

Znajomość tematyki SI: słaba

Język: j. polski B1, j. angielski A1

12.4 Typowe zadania

1-student:

Student (imię: Władysław, nazwisko: Jagiełło, login: wladyslaw.jagiello1) wybiera zadanie (nazwa: dodawanie zmiennych, id: 1). Wykonuje i uruchamia schemat(operacja dodawania, dwie zmienne niezmiennie, console output).

12.5 Scenariusze do zadania

Dla grupy studenci:

USTALENIA – Student jest zalogowany.

1. Student wybiera zadanie (nazwa: dodawanie zmiennych, id: 1)

Ekran wyboru zadań

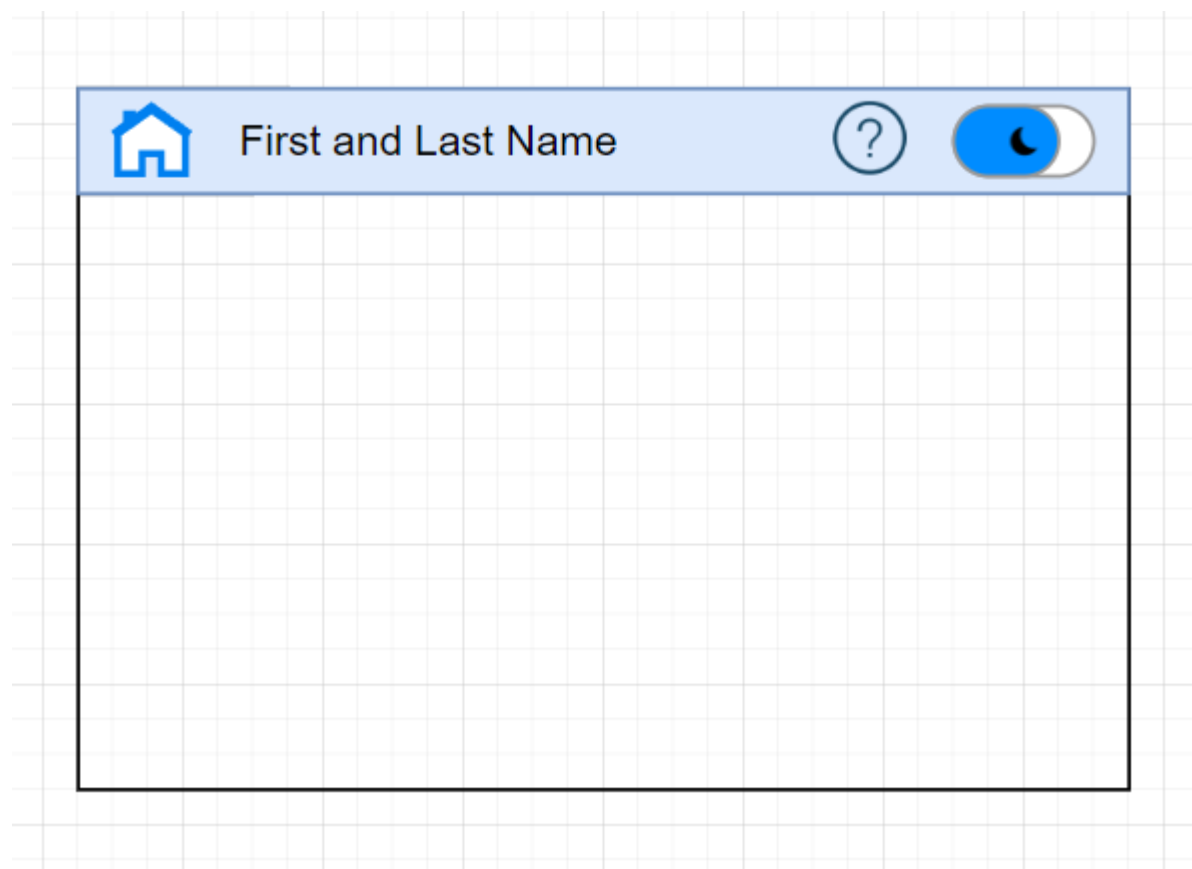
2. System wyświetla początkowy schemat zadania

Ekran schematu z konsolą

3. Student wyświetla rozwijaną listę z dostępnymi blokami.
Ekran schematu z rozwijaną listą
4. Student łączy bloki
Ekran schematu łączenia bloków
5. System wyświetla wynik pracy schematu
Ekran schematu z konsolą
6. System wyświetla komunikat o poprawnym wykonaniu zadania
Ekran schematu z komunikatem o wykonaniu zadania
7. Student wraca do wyboru zadań
Ekran wyboru zadań

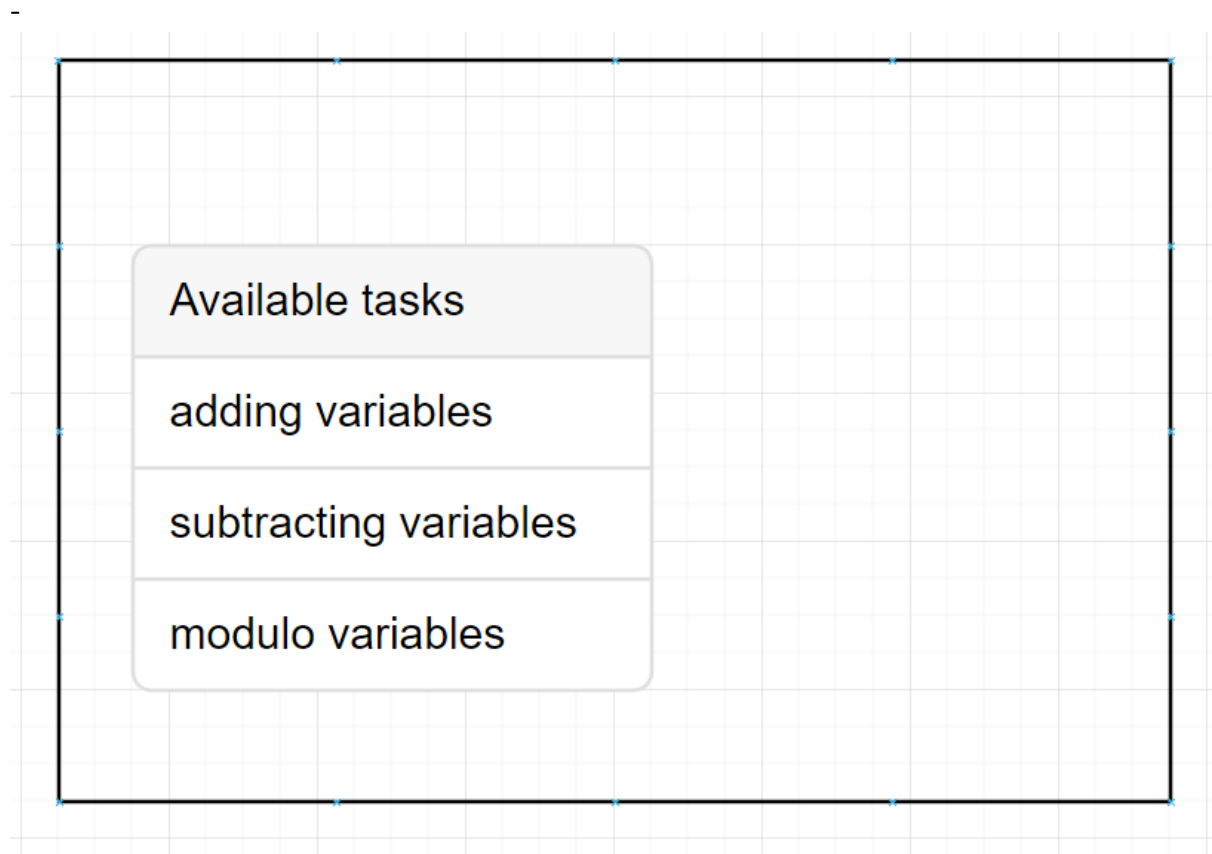
12.6 Projekty Ekranów

12.6.1 Szablon



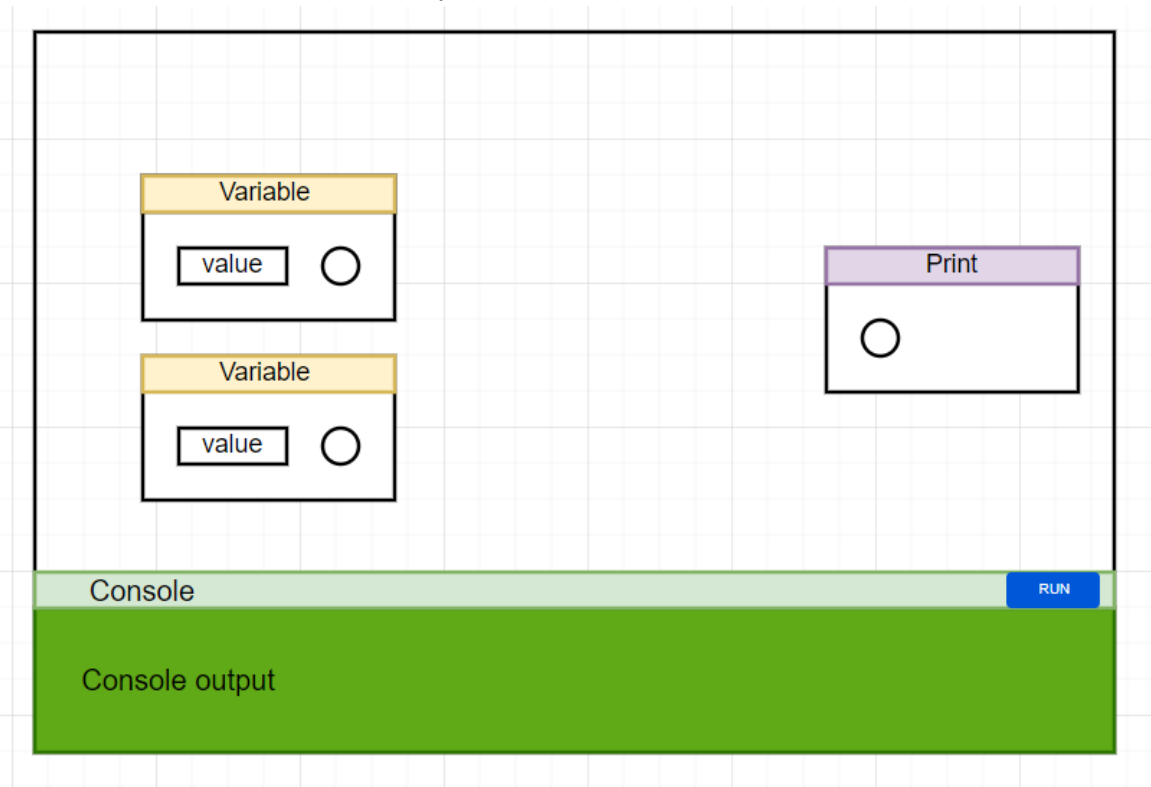
Rysunek 5 Ekran Szablonu

12.6.2 Ekran wyboru zadań



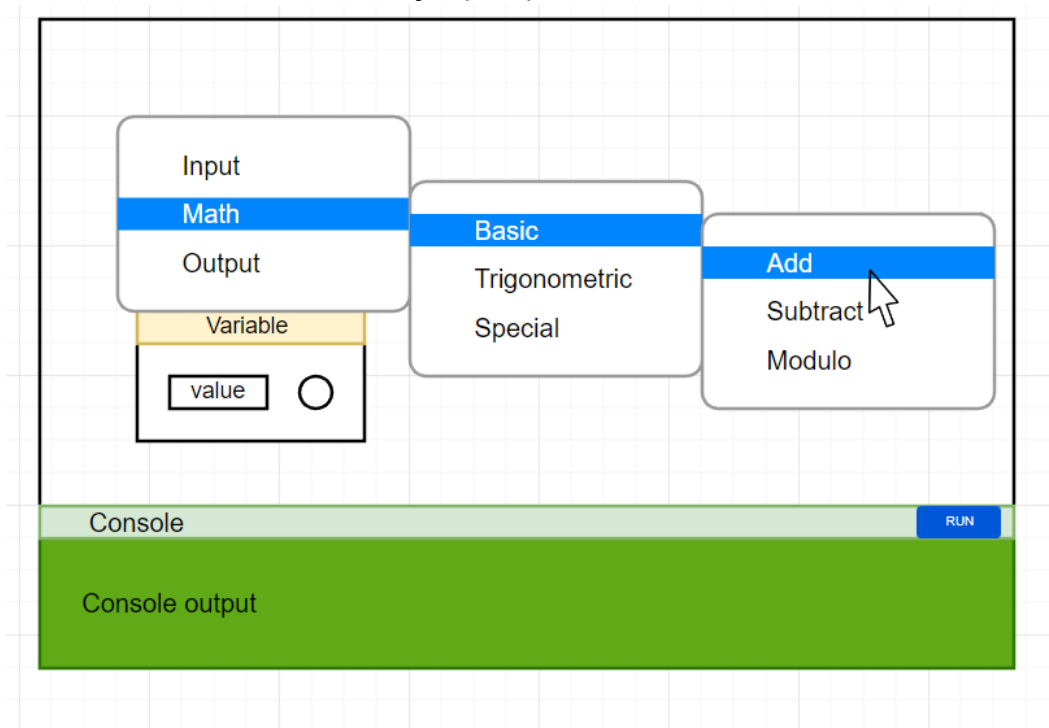
Rysunek 6 Ekran wyboru- zadań

12.6.3 Ekran schematu z konsolą



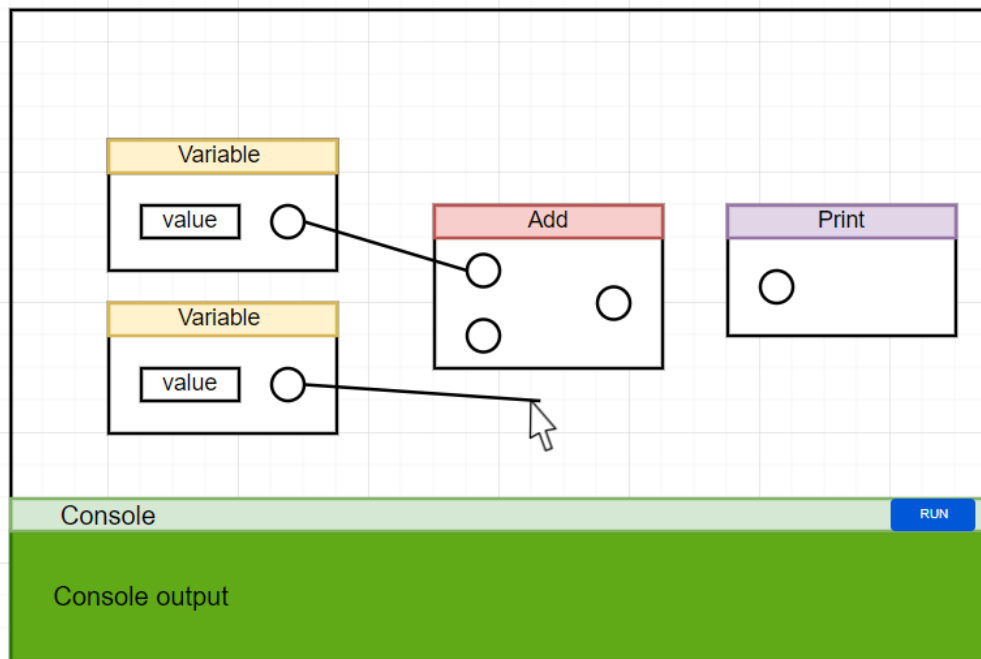
Rysunek 7 Ekran schematu z konsolą

12.6.4 Ekran schematu z rozwijaną listą



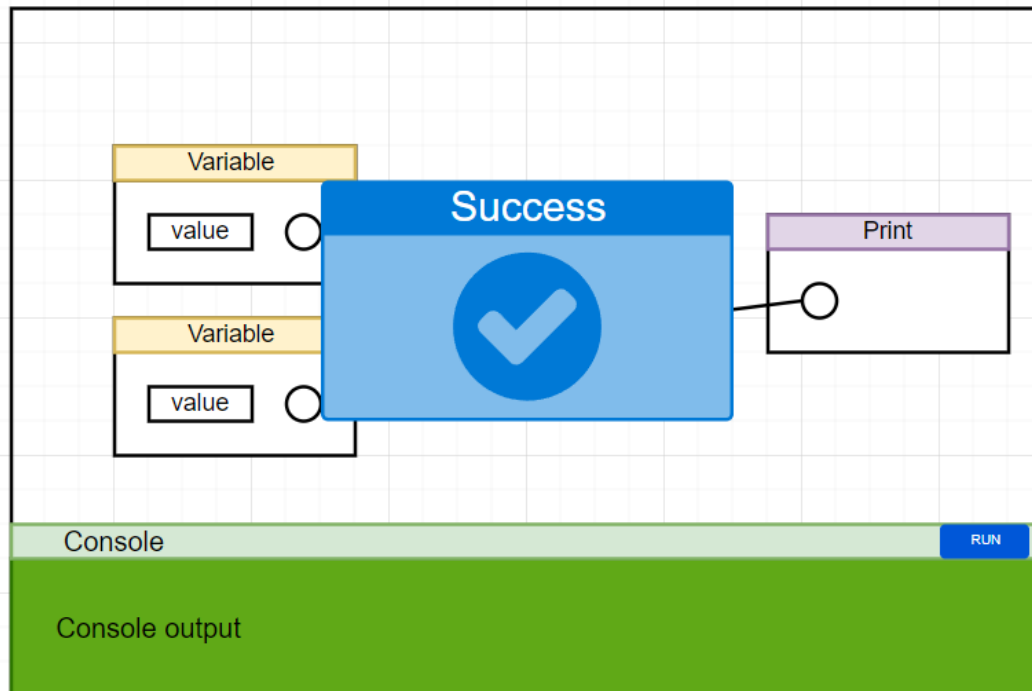
Rysunek 8 Ekran schematu z rozwijaną listą

12.6.5 Ekran schematu łączenia bloków



Rysunek 9 Ekran schematu łączenia bloków

12.6.6 Ekran schematu z komunikatem o wykonaniu zadania



Rysunek 10 Ekran schematu z komunikatem o wykonaniu zadania

13 Testowanie interfejsu

Do testowania interfejsu zastosowaliśmy metodę z udziałem użytkownika polegającą na głośnym mówieniu. Do testów została wybrana 19 letnia osoba płci żeńskiej z niewielką wiedzą techniczną.

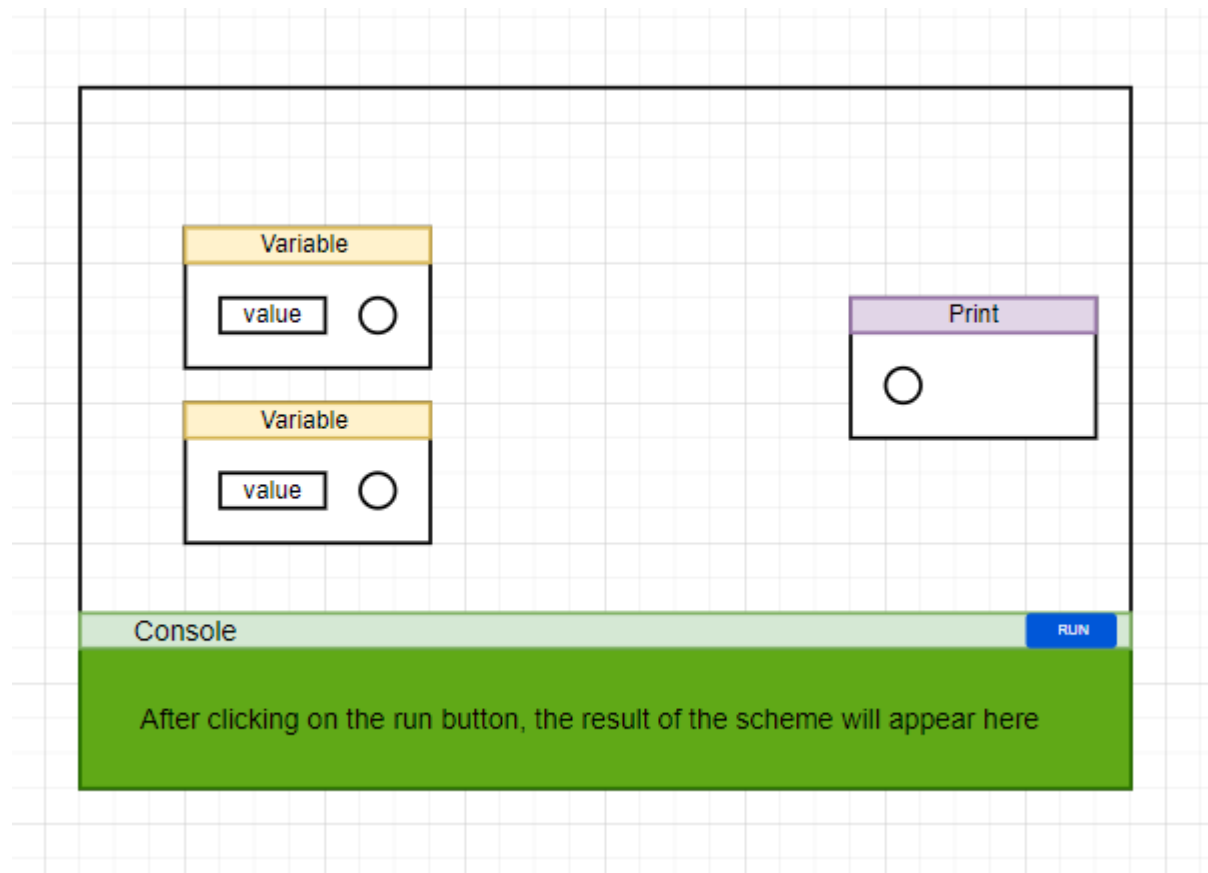
Scenariusz

- 1) Zapoznanie użytkownika z pojęciem blokowych języków programowania za pośrednictwem systemu blueprint w Unreal Engine, komentarz użytkownika: „wyglądają jak połączone komórki w organizmie”, oraz przypomnienie definicji zmiennej.
- 2) Użytkownikowi wyświetlony zostaje **ekran wyboru zadań** – użytkownik wybiera ikonkę domu, ponieważ „kursor miałam najbliższej tego”. Użytkownik sugerujemy wybór zadania – wybiera zadanie.
- 4) Użytkownikowi zostaje wyświetlony **ekran schematu z konsolą** – naciska przycisk znaku zapytania („nie wiedziałam co zrobić”), dowiaduje się, że pod prawym przyciskiem myszy kryje się ekran schematu z rozwijaną listą – zamyka okno pomocy.
- 5) Użytkownik podświetla kolejne (w **ekranie schematu z rozwijaną listą**) opcje z kolumny z pierwszej, aby następnie sprawdzać kolejne warstwy. Użytkownik wybiera jeden z bloków
- 6) Użytkownikowi ponownie **pojawia się ekran schematu z konsolą** zmodyfikowaną poprzez pojawienie się bloku. Użytkownik przesuwając blokiem po planszy oraz bawi się przybliżeniem i oddaleniem mapy. Użytkownik wyrzuca przypadkowo blok z polu widoku, nie domyśla się aby przesunąć widok w kierunku wyrzutu. Porównuje zachowanie interfejsu do działania programu „blender”.
- 7) Użytkownik naciska na wejścia bloku, naciska wyjście bloku i przytrzymuje (**ekran schematu łączenia bloków**) i próbuje połączyć wyjście z wejściem bloku. Nie wie co dalej, użytkownik otrzymuje propozycje dodania więcej bloków. Dodaje 3 kolejne bloki operacji dodawania (ekran schematu z rozwijaną listą), łączy bloki. Użytkownik otrzymuje poradę o dodanie zmiennych i outputu – użytkownik wykonuje propozycje. Prawidłowo wykonuje połączenia bloków, a następnie naciska przycisk „RUN”. Na konsoli pojawia się informacja, że „SI wykonało się” – użytkownik tego nie zauważa, zostaje poinstruowany o wyniku swojego działania. Użytkownik wprowadza inne wartości do bloków „5” i „3”, na konsoli pojawia się komunikat „SI wykonało się”.

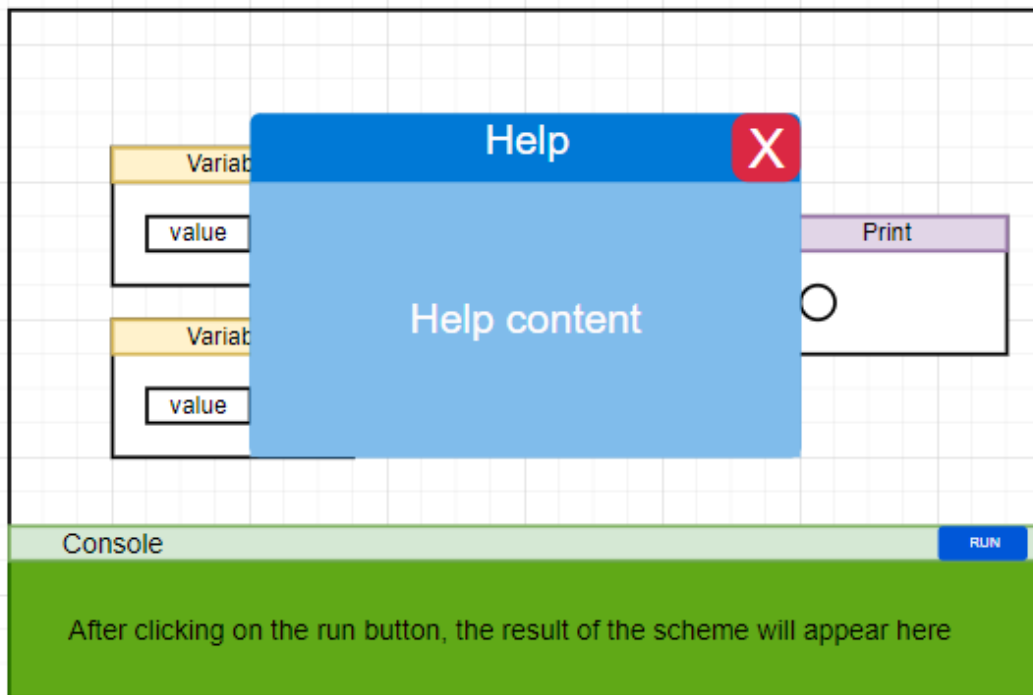
Wnioski

Testowanie interfejsu ujawniło potrzebę zmiany domyślnego komunikatu w konsoli podczas ekranu ekranu schematu z konsolą (poniekąd również ekranu schematu z rozwijaną listą i łączenia bloków) na „Tutaj pojawiają się wyniki działania schematu, po naciśnięciu przycisku RUN”. Ponieważ wynik wykonania schematu często będzie wartością jedno cyfrową łatwą do przeoczenia.

Dodatkowo zorientowaliśmy, że nie zdefiniowaliśmy ekranu schematu z oknem pomocy.

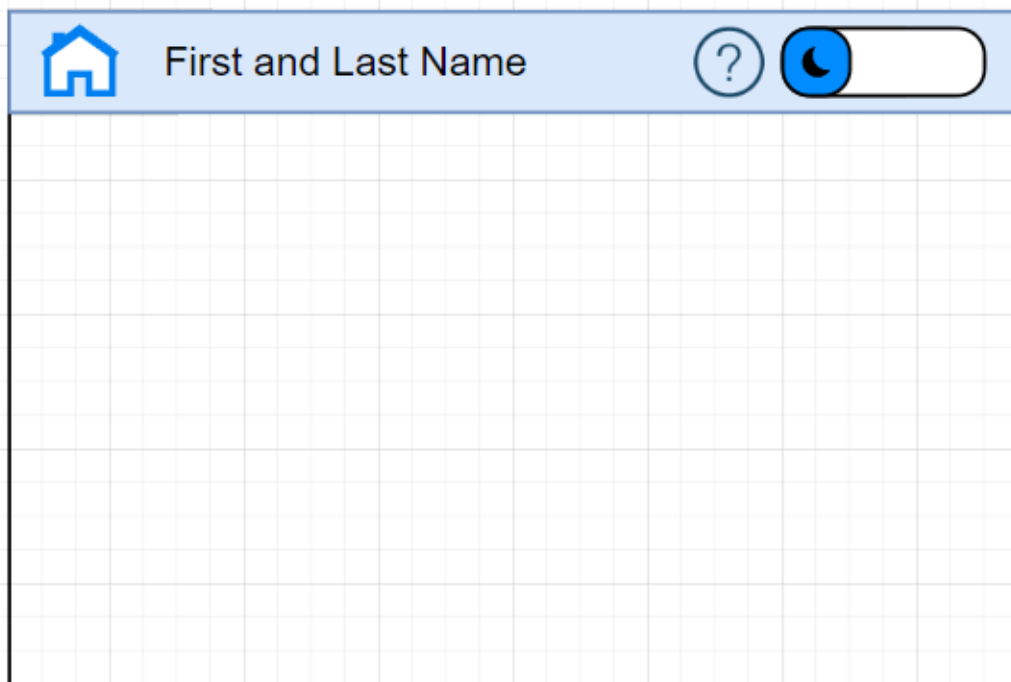


Rysunek 11 Ekran schematu z konsolą poprawiony

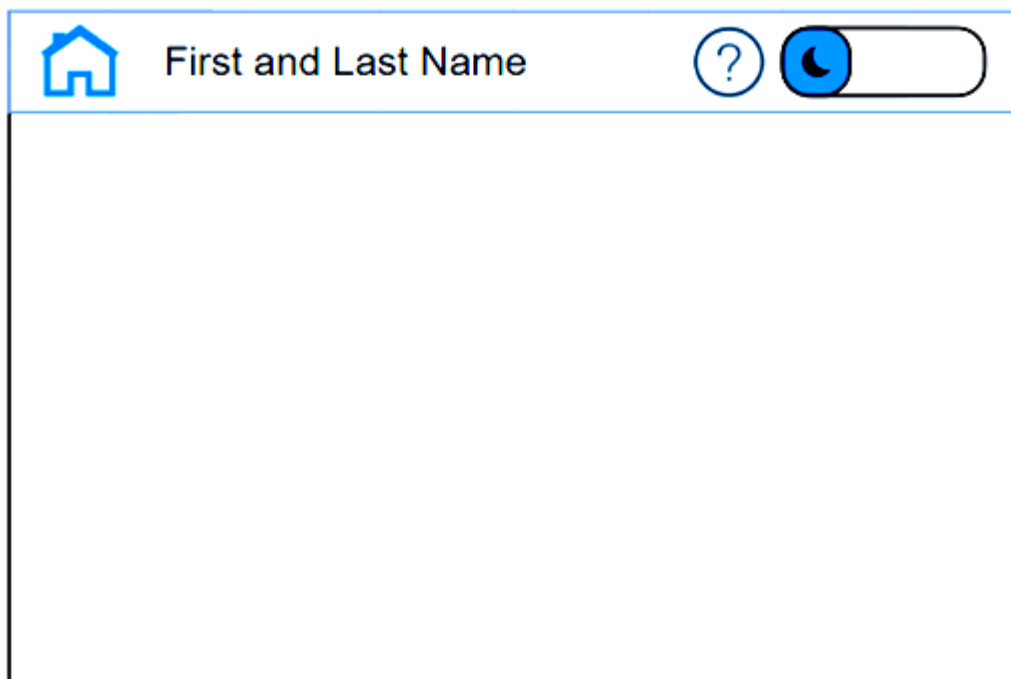


Rysunek 12 Ekran schematu z pomocą

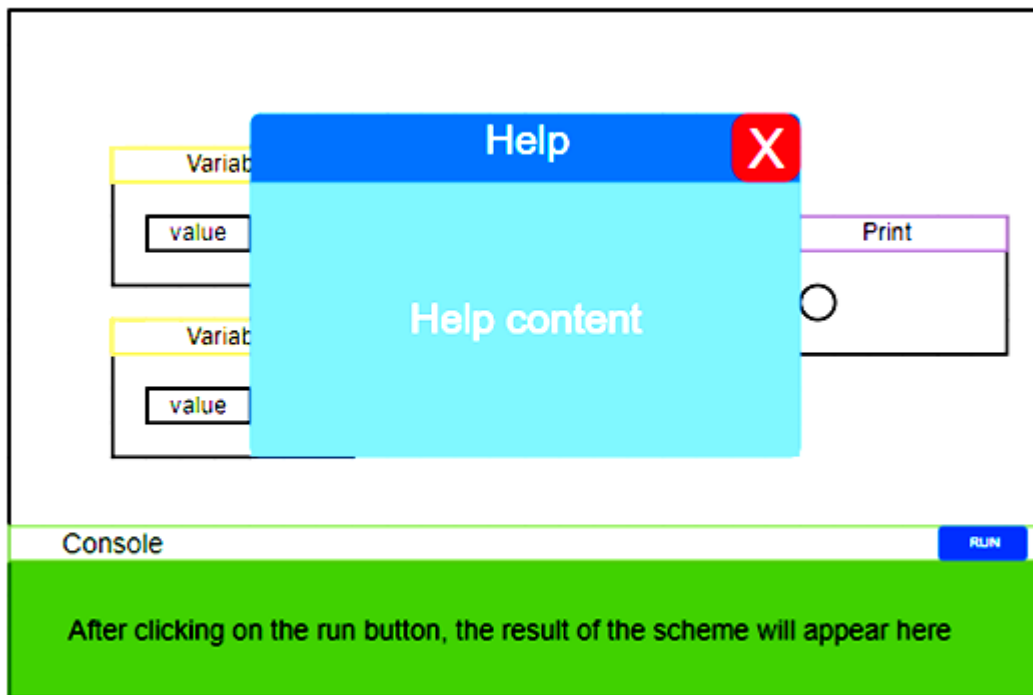
Kierując się strukturą WCAG 2.1 i zasadą postrzegalności proponujemy wprowadzenie udogodnienia w postaci rozbudowania toggle'a i oprócz możliwości przełączania pomiędzy motywem ciemnym i jasnym umożliwić uruchomienie trybu wysokiego kontrastu. Zmiana ta pomogłaby w korzystaniu z interfejsu osobie niedowidzącej.



Rysunek 13 Ekran szablonu z udogodnieniem dla niepełnosprawnych

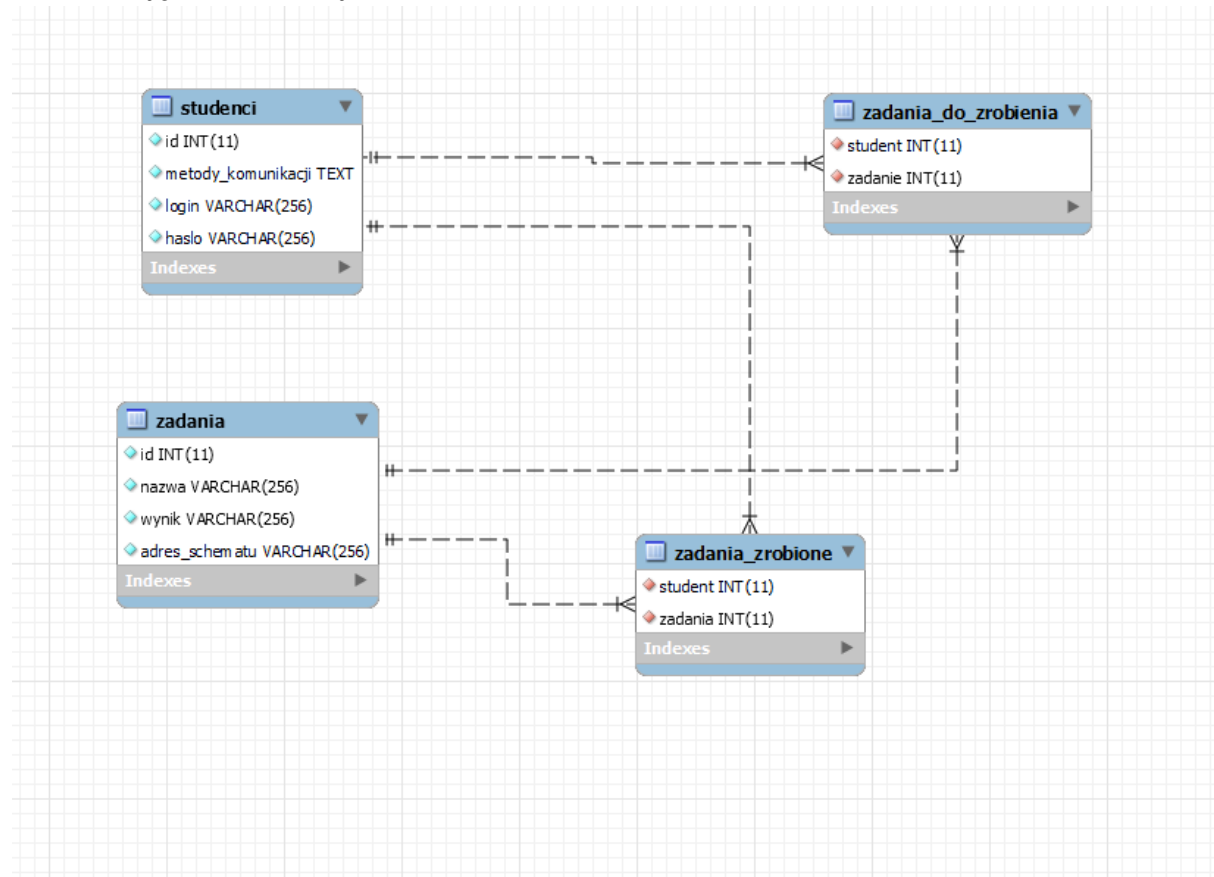


Rysunek 14 Ekran szablonu z wysokim kontrastem



Rysunek 15 Ekran schematu z pomocą z wysokim kontrastem

14 Relacyjna baza danych



Rysunek 16 graficzne przedstawienie relacyjnej bazy danych

15 Diagram komponentów

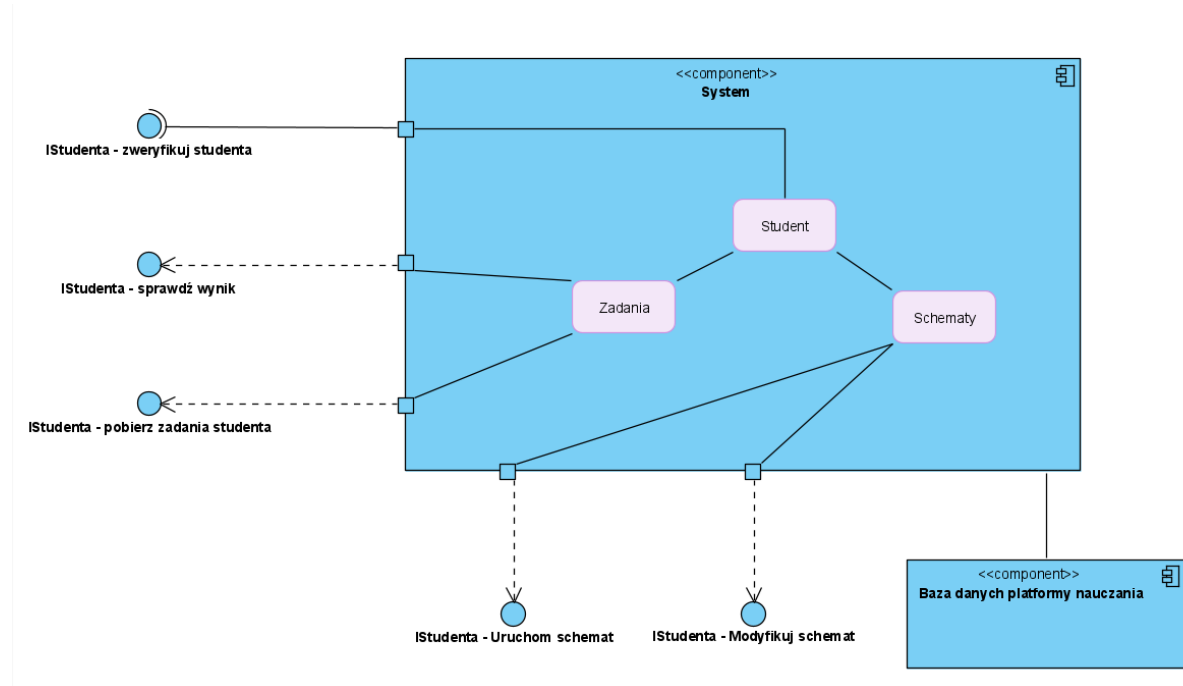


Diagram 19 komponentów

16 Diagram rozlokowania

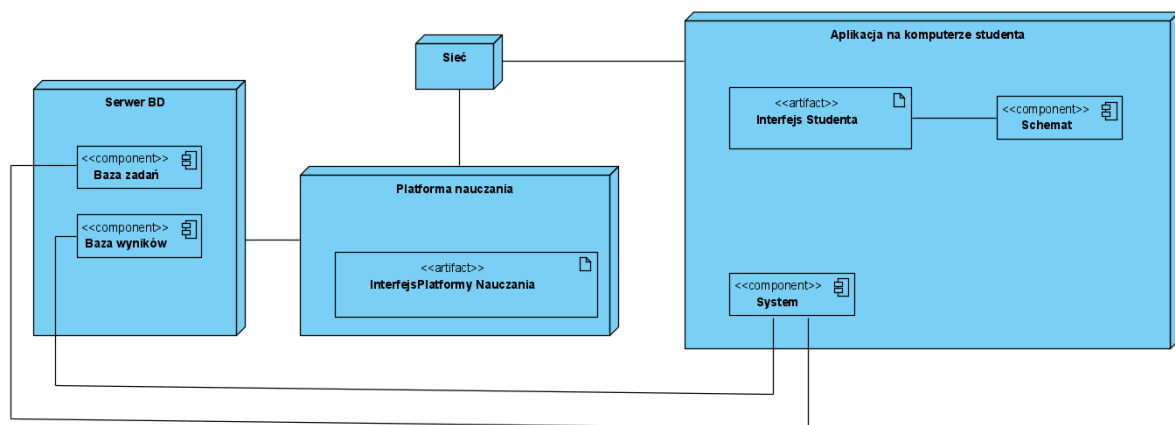


Diagram 20 Rozlokowania

17 Spis Diagramów

DIAGRAM 1 BIZNESOWY DIAGRAM PRZYPADKÓW UŻYCIA	7
DIAGRAM 2 BPMN – UCZ SIĘ W PROGRAMIE	8
DIAGRAM 3 BPMN – UDOSTĘPNIANIE DANYCH	8
DIAGRAM 4 BPMN – RANKING	9
DIAGRAM 5 BPMN – ADMINISTROWANIE SYSTEMEM	10
DIAGRAM 6 BPMN – ZARZĄDZAJ KADRĄ	10
DIAGRAM 7 BPMN – ZARZĄDZAJ MATERIAŁAMI EDUKACYJNYMI	11
DIAGRAM 8 SYSTEMOWY DIAGRAM PRZYPADKÓW UŻYCIA	15
DIAGRAM 9 SEKWENCJI – WYBIERZ ZADANIE	16
DIAGRAM 10 SEKWENCJI – BUDUJ PROGRAM	17
DIAGRAM 11 SEKWENCJI – KOMPILUJ PROGRAM	18
DIAGRAM 12 SEKWENCJI – OCEŃ ZADANIE	19
DIAGRAM 13 SEKWENCJI – DOSTOSUJ PROGRAM	20
DIAGRAM 14 SEKWENCJI – PRZYDZIEL ZADANIA	20
DIAGRAM 15 KONCEPTUALNY DIAGRAM KLAS	26
DIAGRAM 16 IMPLEMENTACYJNY DIAGRAM KLAS	27
DIAGRAM 17 DIAGRAM OBIEKTÓW	28
DIAGRAM 18 DIAGRAM FHD	30
DIAGRAM 19 KOMPONENTÓW	45
DIAGRAM 20 ROZŁOKOWANIA	45

18 Spis Ilustracji

RYSUNEK 1 FORMULARZ REJESTRACJI	21
RYSUNEK 2 DYPLÓM	22
RYSUNEK 3 OŚWIADCZENIE RODO	23
RYSUNEK 4 FAKTURA	24
RYSUNEK 5 EKRAN SZABLONU	33
RYSUNEK 6 EKRAN WYBORU- ZADAŃ	34
RYSUNEK 7 EKRAN SCHEMATU Z KONSOLĄ	35
RYSUNEK 8 EKRAN SCHEMATU Z ROZWIJANĄ LISTĄ	35
RYSUNEK 9 EKRAN SCHEMATU ŁĄCZENIA BŁOKÓW	36
RYSUNEK 10 EKRAN SCHEMATU Z KOMUNIKATEM O WYKONANIU ZADANIA	37
RYSUNEK 11 EKRAN SCHEMATU Z KONSOLĄ POPRAWIONY	39
RYSUNEK 12 EKRAN SCHEMATU Z POMOCĄ	40
RYSUNEK 13 EKRAN SZABLONU Z UDOGODNIENIEM DLA NIEPEŁNOSPRAWNYCH	41
RYSUNEK 14 EKRAN SZABLONU Z WYSOKIM KONTRASTEM	42
RYSUNEK 15 EKRAN SCHEMATU Z POMOCĄ Z WYSOKIM KONTRASTEM	43
RYSUNEK 16 GRAFICZNE PRZEDSTAWIENIE RELACYJNEJ BAZY DANYCH	44