

The background features a complex, abstract pattern of glowing white and light blue hexagons and lines on a dark background. Some hexagons are filled with a gradient, while others are just outlines. The lines connect the vertices of the hexagons, creating a network-like structure. The overall effect is a futuristic, digital aesthetic.

Socket Based Quiz Program

Presented By 2nd Team



OUR TEAM



David Neilleen Irvinne

23/517639/PA/22199

Nugroho Adi Susanto

23/520312/PA/22367

M. Dhiwaul Akbar

23/523237/PA/22513

Wibi Laksono Wijaya



23/512527/PA/21885

Ravie Arjun Nadhief

23/522765/PA/22491


Dzaky Rafiansyah

23/513862/PA/21961





Apa itu Quiz App?

- Aplikasi kuis berbasis terminal yang menghubungkan Host dan banyak Client.
 - Dibangun menggunakan Socket Programming di Python untuk komunikasi yang andal
 - Memfasilitasi tanya jawab secara real-time dan pembuatan leaderboard.
 - Dirancang untuk sesi kuis yang interaktif dan menarik.
- 

Why Use Our Quiz App?

1

Pembelajaran Interaktif

Melibatkan peserta dalam kuis real-time dengan komunikasi langsung.

2

Manajemen Efisien

Mengotomatisasi penilaian dan pembuatan leaderboard.

3

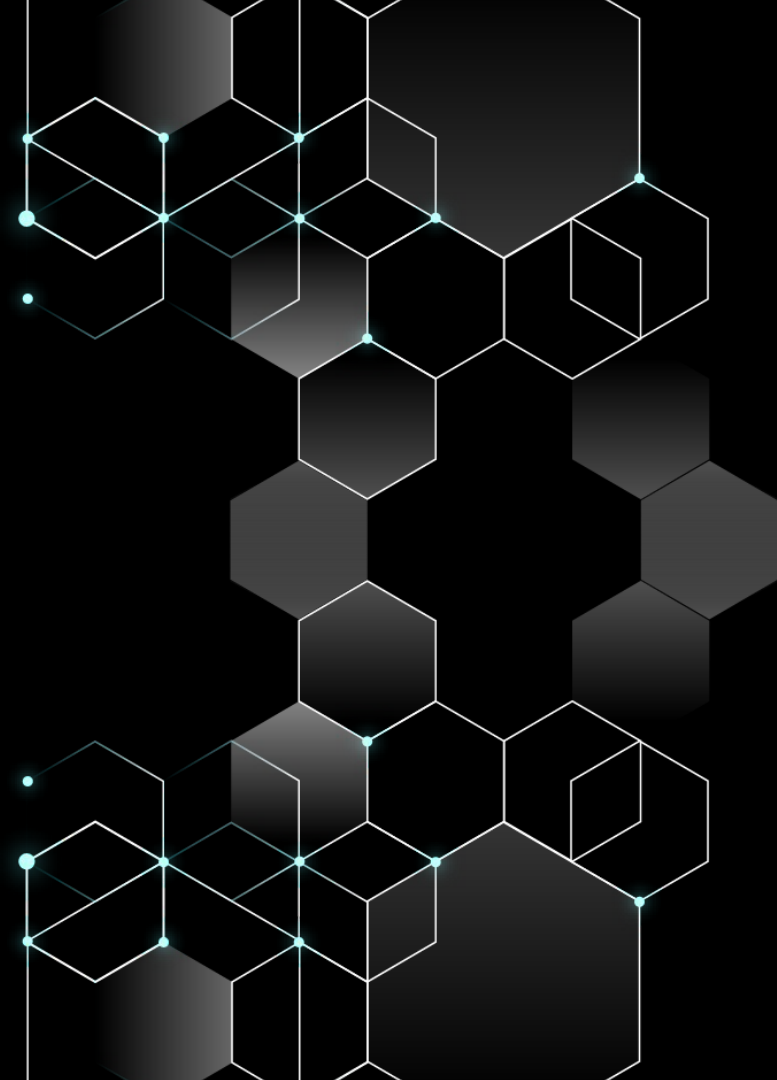
Platform Andal

Dibangun dengan socket module untuk memastikan pertukaran data yang stabil dan akurat.

4

Aplikasi Serbaguna

Cocok untuk kuis pendidikan, kompetisi, dan aktivitas team-building.





OUR PROGRAM

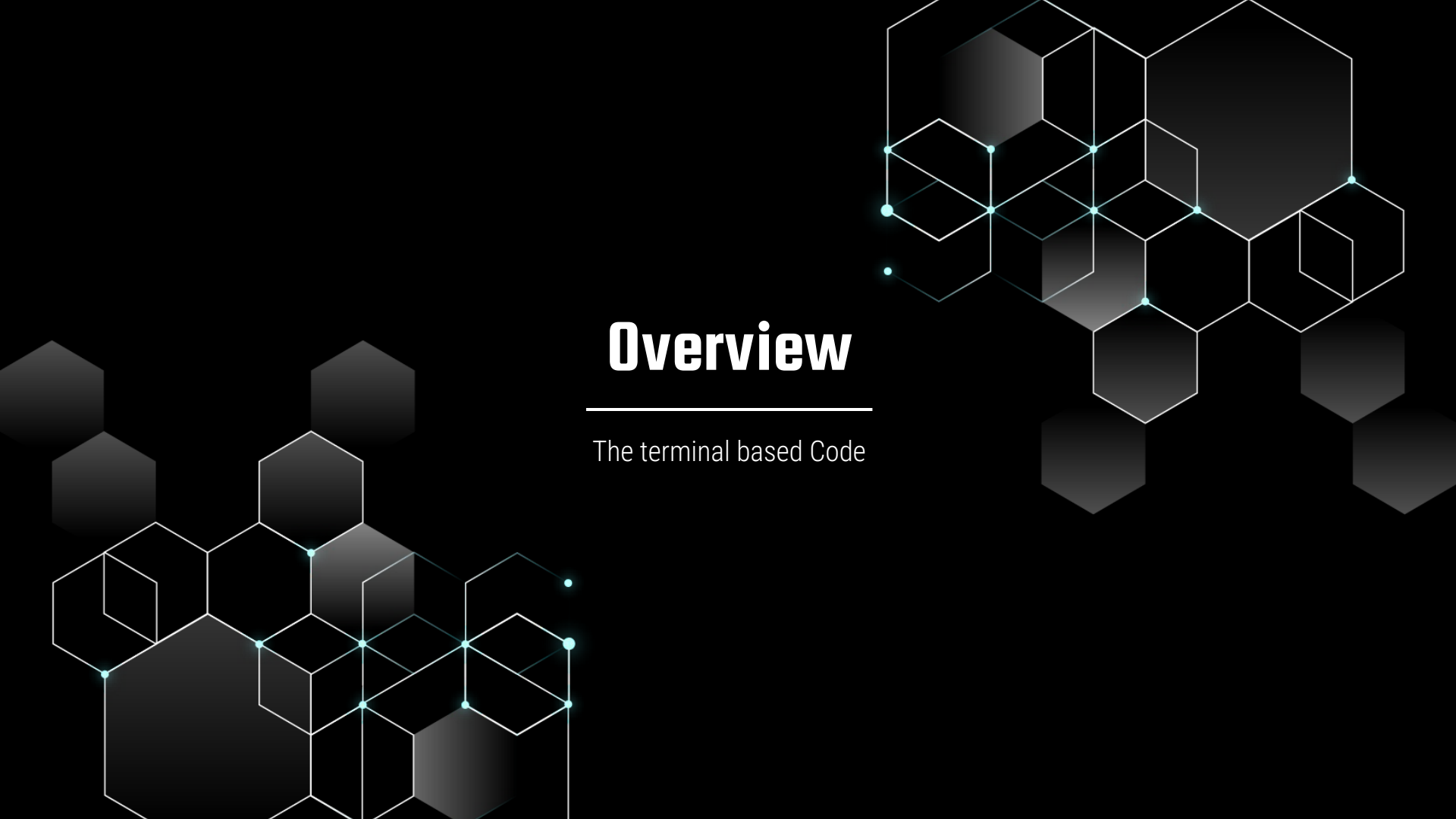
OVERVIEW

FUNCTIONALITY

DEMO

Overview

The terminal based Code



Overview

Server Quiz

Tempat di mana interaksi antara Host dan Client terjadi, seperti menerima koneksi, chatting, dan mencatat aktivitas pengguna.

Host

User yang mengelola kuis, mengumpulkan jawaban dari Client, mengevaluasi jawaban tersebut, dan membuat leaderboard berdasarkan hasilnya.

Client

User yang menjawab pertanyaan kuis, mengirimkan respons kepada Host, dan dinilai berdasarkan performanya.



Server Quiz

1. Inisialisasi

- Ketika server dinyalakan, server mendengarkan pada alamat IP tertentu dan menerima koneksi dari Host dan Client.

2. Pemantauan Aktivitas

- Server mencatat semua aktivitas interaksi, termasuk:
 - Peristiwa koneksi dan pemutusan koneksi.
 - Pesan obrolan yang dipertukarkan antara pengguna.
 - Pembaruan status pengguna secara real-time.



Host

1. Ruang Tunggu

Sebelum kuis dimulai, Host dapat mengobrol dengan Client di ruang tunggu untuk persiapan dan interaksi.

2. Inisiasi Kuis

- Host mengirimkan pertanyaan kuis dari file yang telah disiapkan ke semua Client dan memulai timer.
- Semua pesan yang diterima oleh Host selama waktu ini dianggap sebagai jawaban kuis.

3. Timer dan Akhir Kuis

- Ketika timer berakhir, kuis secara otomatis selesai.
- Server memberi tahu Client untuk berhenti mengirimkan jawaban.

4. Evaluasi Jawaban

- Host meninjau jawaban yang dikirimkan oleh setiap peserta.
- Skor dihitung berdasarkan respons.

5. Pembuatan Leaderboard

- Setelah skor dihitung, leaderboard dibuat, mengurutkan peserta berdasarkan skor mereka.
- Leaderboard kemudian dibagikan ke semua Client.



Client

1. Ruang Tunggu

- Ketika program Client dimulai, Client masuk ke ruang tunggu.
- Dalam mode ini, Client hanya dapat mengobrol dengan Host dan menunggu kuis dimulai.

2. Mulai Kuis

- Setelah Host memulai kuis, mode beralih ke Tanya Jawab (Q&A).
- Client menerima semua pertanyaan kuis yang dikirimkan oleh Host.

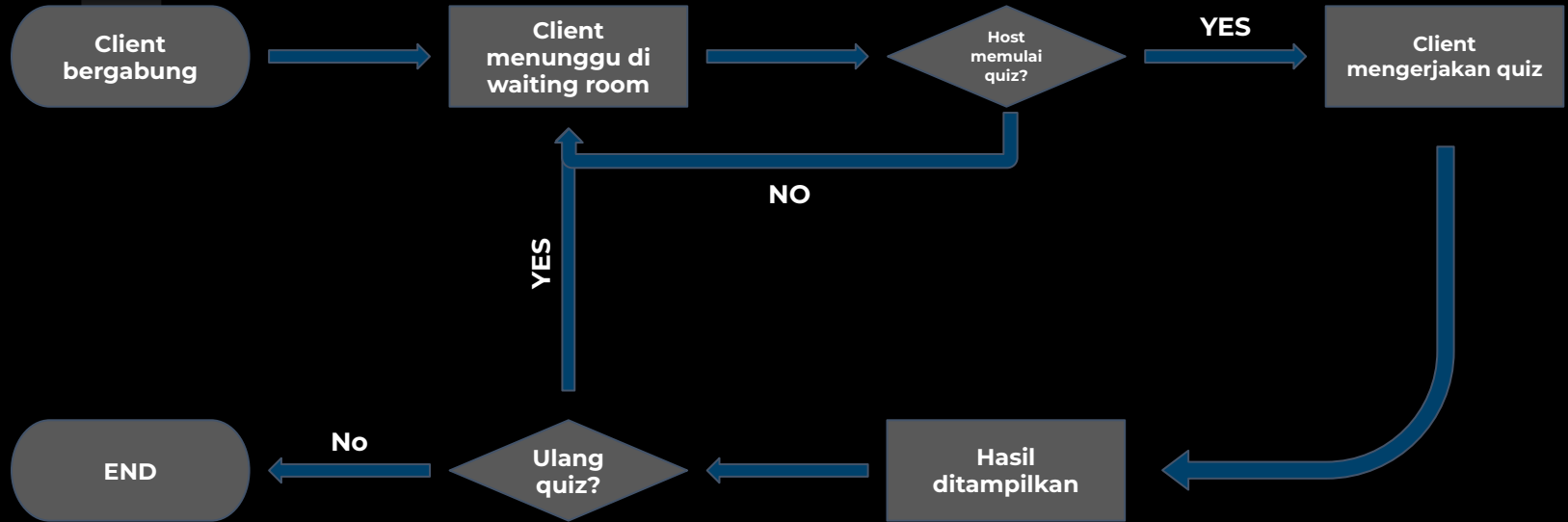
3. Pengumpulan Jawaban

- Pertanyaan ditampilkan satu per satu.
- Setiap pesan yang dikirim oleh Client selama sesi ini dianggap sebagai jawaban untuk pertanyaan tersebut.

4. Setelah Kuis

- Setelah kuis selesai, Client kembali ke ruang tunggu.
- Mereka dapat melanjutkan obrolan dengan Host dan peserta lainnya.

Flow Chart



Why Our Quiz App Stands Out

1

Interaksi Real-Time

2

Proses Otomatis

3

Andal dan Dapat Diskalakan

4

Mudah Digunakan



Demo



What's Next for Our Quiz App?



1

Graphical User
Interface (GUI)

2

Multimedia
Support

3

Integrasi Cloud

4

Kompatibilitas
Mobile



Thank You

