

| | |
|--|--|
| Sprawozdanie 2 | |
| Projekt 3 | |
| <i>Frankiewicz Paweł</i> Grupa 1 - poniedziałek 8 ¹⁵ Rok akademicki 2018/2019 | <i>Informatyka geodezyjna</i> <i>II</i> |

1. Instrukcja obsługi aplikacji

Aplikacja zawiera quiz składający się z 10 pytań. Po uruchomieniu programu, użytkownik zostaje przywitany po czym może przystąpić do rozpoczęcia quizu. Klikamy przycisk "rozpocznij quiz", następnie przytrzymując lewy przycisk myszy (na mapie świata), użytkownik powinien nakierować marker na miejsce na mapie, w którym jego/jej zdaniem znajduje się miejsce przedstawione na obrazku (pomocne mogą okazać się obecne współrzędne znacznika wyświetlane poniżej mapy). Gdy użytkownik jest pewien swojej odpowiedzi należy kliknąć przycisk "CHECK" w celu sprawdzenia poprawności. UWAGA! Przy każdym obrazku istnieje tylko jedna szansa odpowiedzi! Jeśli odpowiedź jest poprawna, program dodaje 1pkt, jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, użytkownik dostaje 0pkt (w obu przypadkach nie istnieje możliwość ponownego kliknięcia przycisku "CHECK", dopóki nie przejdzie się do następnego pytania). Aby przejść do następnego pytania należy kliknąć przycisk "NEXT". Quiz kończy się gdy zauważymy dwie biało-czarne flagi oraz gdy przycisk "NEXT" zamieni się w zablokowany przycisk "QUIZ SKOŃCZONY".

2. Krótki opis kodu

Program został zbudowany na podstawie kodu z zajęć. W liniach od 10 do 21 znajduje się lista obiektów wraz z dokładnymi współrzędnymi ϕ , λ . W liniach od 24 do 38 znajduje się kod odpowiadający za marker na mapie oraz za wyświetlanie współrzędnych. Kod w liniach od 40 do 51 odpowiada za prawidłowe funkcjonowanie przycisku check oraz za liczenie odległości między wskazanym punktem, a punktem docelowym (na podstawie równania okręgu). Stworzony został też margines błędu do prawidłowego wskazania miejsca. W liniach od 53 do 62 kod odpowiada za prawidłowe funkcjonowanie przycisku next (przycisku "rozpocznij quiz"). Plik z rozszerzeniem .kv zawiera elementy graficzne aplikacji takie jak rozmiar i tekst wyświetlany na przyciskach, ale też odpowiada za prawidłowe przesuwanie markera oraz kolejnych etapów quizu.