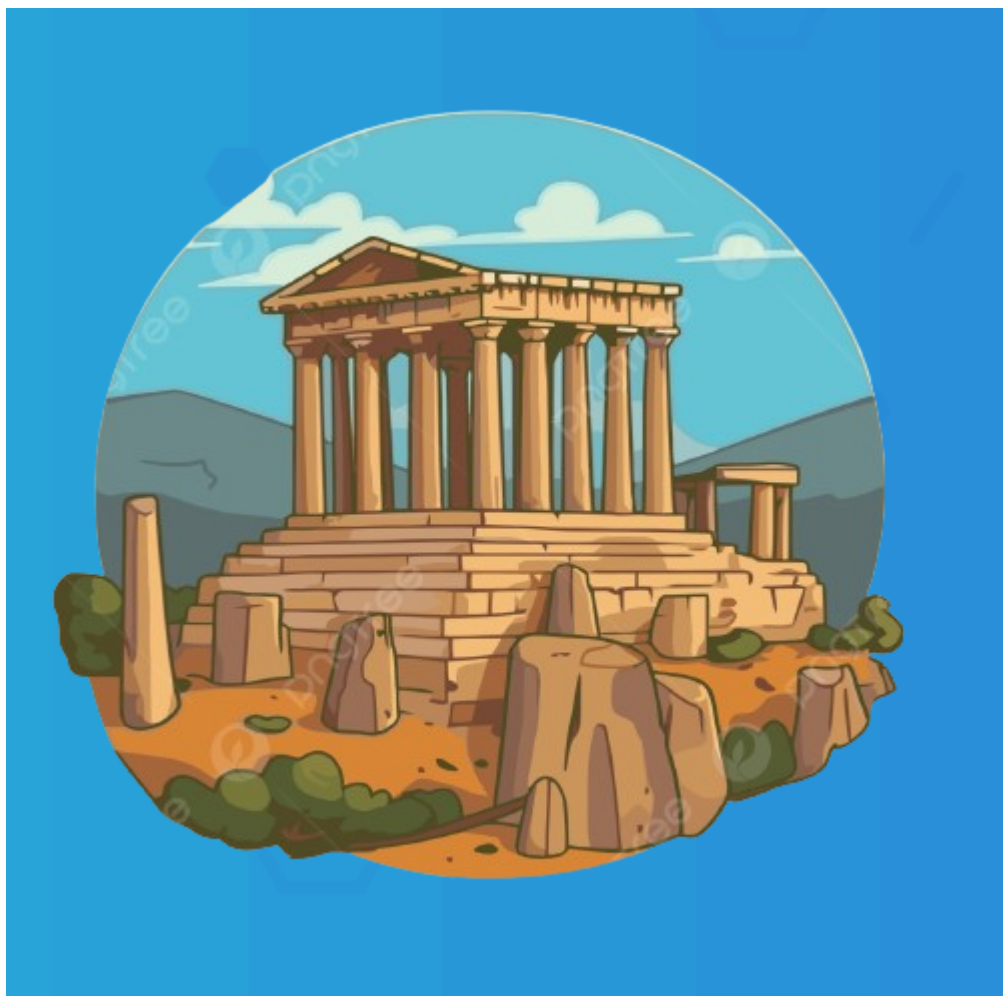


Εργασία Εκπαιδευτικού Λογισμικού

Νίκος Βασιλάκης Π17013, Παναγιώτης Ανδρέου Π17006, Γεωργιος Τσακίρης Π2

Ιούλιος 2024

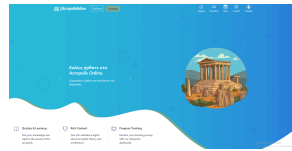


Περιεχόμενα

1	Παρουσίαση	4
2	Περιγραφή εργασίας	14
2.0.1	Εξυπηρέτηση πελάτη	14
2.0.2	Περιγραφή τέστ και ανάγνωσης . . .	14
2.0.3	Βαθμοί	15
2.1	Δομή εργασίας	16
2.1.1	Γενικά	16
2.1.2	Database	16
2.1.3	Html	16
2.1.4	Javascript	17
2.1.5	Css	17
3	Υλοποίηση	18
3.1	αδδ_βαλλοτ(στρινγκ μεμορφ χ)	18
4	Σκοποί εργασίας	19
5	Επίλογος	20

1 Παρουσίαση

λ0.41



Φρογ εατς μονκεψ

Καλώς π
Acropol

Εξερευνήστε, μ
Ακρόπολη.

5



Quizzes & Learning

Test your knowledge and explore the secrets of the Acropolis.



Rich Content

Dive into details about Acropolis architecture.

Εκμάθηση για τα βασικά στοιχεία της Ακρόπολης με τις α-

Ενότητα 1.1

Κεφάλαιο 2

Ενότητα 2.1

Ενότητα 2.2

Κεφάλαιο 3

Ενότητα 3.1

Ενότητα 3.2



Κεφό

Η Ακρό
τους π
ιστορία



3.1: Επ

Η Ακρό
είναι υ
Κληρον



νάλογξε εικόνες και κεφάλαια.⁹

Διαδρασικά παιχνίδια με τον χρήστη για την εξέτασή του δια-

Αρχά

Ερώτηση 1

Ποια είναι η κει
της Ακρόπολης

Ερώτηση 2

Ποιον τύπο κτι
περιλαμβάνει η

Ερώτηση 3

Πότε ξεκίνησε
Ακρόπολης;

Ερώτηση 4

Ποιο ήταν το κ
Ακρόπολης στη

Ερώτηση 5

Ποιο είναι το κ
Ακρόπολης?

Ολοκληρωμένα quiz
για αρχάριους:
4

Progression % Completed

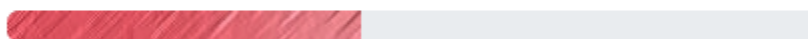
Novice



intermediate



Advanced



Total



Average Grade %

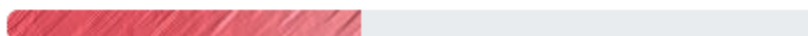
Novice



intermediate

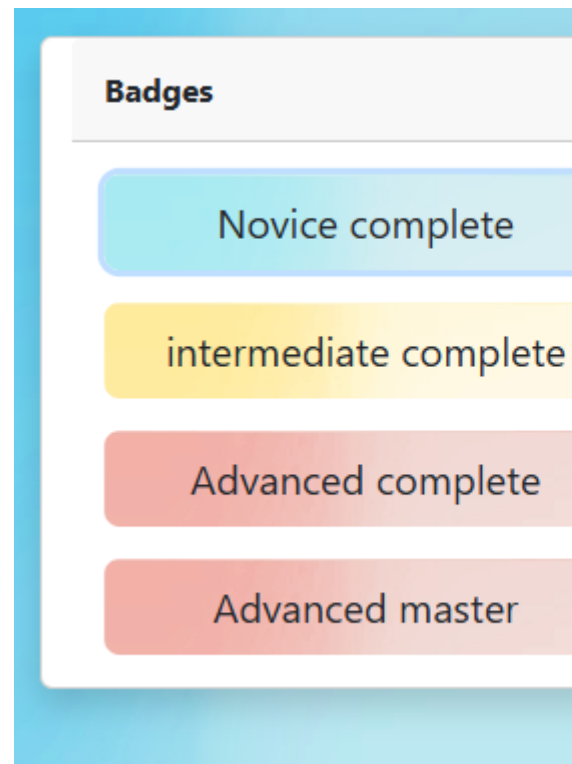


Advanced



Total

Μαζί και με τις κονγκάρδες που μπορεί να πάρει.



2 Περιγραφή εργασίας

Η εργασία βασίζεται στην δημιουργία ενός εκπαιδευτικού λογισμικού μέσω μίας τουριστικής ιστοσελίδας στην οποία ο χρήστης μαθαίνει γενικές πληροφορίες σχετικά με την Ακρόπολη και τα αξιοθέατά της. Μέσω αυτής της ιστοσελίδας , ο χρήστης μπορεί να διδαχθεί τα απαραίτητα πράγματα σχετικά με την περιοχή και τα τοπία της για να μπορέσει να επισκευτεί την περιοχή γνωρίζοντας βασικές πληροφορίες για αυτήν (την αρχιτεκτονική της , την επιρροή της στις τέχνες , το πως επιρρεάστηκε διαχρονικά , κλπ) .

2.0.1 Εξυπηρέτηση πελάτη

Αρχικά ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική σελίδα που αναφέρει τις απαραίτητες πληροφορίες για το site . Έπειτα ο κάθε χρήστης θα πρέπει να κάνει το δικό του λογαριασμό πριν προχωρήσει στα τεστ , όπου θα αποθηκεύονται οι βασικές πληροφορίες για την πρόοδο του στα διαγωνίσματα. Ο χρήστης θα έχει την δυνατότητα να δει απαραίτητο περιεχόμενο για την Ακρόπολη και με βάση αυτό να λύσει τα τεστ που υπάρχουν.

2.0.2 Περιγραφή τέστ και ανάγνωσης

Ο ιστότοπος περιέχει 3 επίπεδα δυσκολίας (Αρχάριο , Μεσαίο και Προχωρημένο επίπεδο) , όπου μπορεί ξεκινώντας από το πρώτο επίπεδο να λύσει κάποια τεστάκια (πολλαπλής επιλογής ή συμπλήρωσης κενών) και να ανεβαίνει επίπεδο αν ο χρήστης πήγε καλά στις ερωτήσεις. Τα επίπεδα έχουν 12 κουίζ το καθένα με 9 πολλαπλής επιλογής και 3 συμπλήρωσης κενών. Ο χρήστης ξεκινάει με το **πρώτο κουίζ του**

πρώτου επιπέδου ξεκλειδωμένο και θα ξεκλειδώνει το επόμενο κουίζ άμα απαντήσει νκαλά στο προηγούμενο (έχει καλό βαθμό). Για να μπορέσει να λύσει τα τεστ ο χρήστης , θα πρέπει να διαβάσει το απαραίτητο περιεχόμενο που του διατίθεται στην καρτέλα **Γνώση**; . Το διδακτικό περιεχόμενο χωρίζεται και αυτό σε 3 επίπεδα δυσκολίας που αντιστοιχούν στα επίπεδα των τεστ.Ο χρήστης θα πρέπει να διαβάσει από το κάθε επίπεδο για να μπορέσει επιτυχώς να λύσει τα τεστ.Κάθε επίπεδο εκμάθυνσης χωρίζεται και αυτό σε κεφάλαια τα οποία αντιστοιχούν σε κάποια τεστ ανα επίπεδο , γοα να το μάθετε αυτό θα πρέπει να βάλετε το ποντίκι πάνω από κάθε χυιζ και να διαβάσετε απο δίπλα σε πίο επίπεδο αντιστοιχεί.

2.0.3 Βαθμοί

Οι βαθμοί του χρήστη αποθηκεύονται σε μία βάση δεδομένων όπου μπορεί ο χρήστης με τον λογαριασμό του να πάει στην καρτέλα της Προόδου του και να δει αναλυτικά στοιχεία για τον κάθε βαθμό του σε κάθε πίστα που έπαιξε.Την σελίδα αυτή μπορεί να δει επίσης (είναι από κάτω και θέλει scroll) τα παράσημα που έχει αποκτήσει με την ολοκλήρωση των τεστ που έκανε. Τα χυιζ έχουν σκοπό την εκμάθυνση του χρήστη , κατατάσσοντας τον στο επίπεδο που ανοίκει.Αν ένας χρήστης απαντήσει λάθος και δεν περάσει το τεστ (**κάτω από την βάση ° 50**) τότε μπορεί απλά να πάει στο κεφάλαιο και το επίπεδο που ανοίκει το τέστ και μόλις το μάθει να ξξανακάνει το τέστ και να του αποθηκευτεί ο μεγαλύτερος βαθμός , ξεκλειδώνοντας το επόμενο επίπεδο.

2.1 Δομή εργασίας

2.1.1 Γενικά

Το site είναι κατασκευασμένο με ητμλ , θασσςριπτ και πηπ για την βάση δεδομένων. Η αρχική σελίδα βρίσκεται στο αρχείο index.html

2.1.2 Database

Για την βάση δεδομένων χρησιμοποιούμε το XAMPP για τον server και έπειτα phpMyAdmin για το database . Για την εκκίνησή του πρώτα χρειάζεται να πάτε στο Module – > Apache –> Config –> httpd.conf και να πειράξετε αυτές τις δύο σειρές με κείμενο ανάλογα την τοποθεσία του φακέλου με την εργασία μέσα στις αγγείλες: DocumentRoot "directory" &Directory "directory"&

Έπειτα όταν ανοίξετε τον localhost Θα σας εμφανήσει τους φακέλους της εργασίας. Άμα πάτε στον φάκελο /html , η εφαρμογή ανοίγει και μπαίνει το site . Έχουμε στον φάκελο database ένα αρχείο sql όπου πρέπει να ανεβάσετε (με import) στον phpMyAdmin (Από το XAMPP στο κουμπί Admin του MySQL) για να δημιουργηθούν οι πίνακες με κάποιες πληροφορίες τους.

2.1.3 Html

Η ιστοσελίδα υποστηρίζει αμιγώς την χρήση bootstrap , όπου μπορούμε με αχρετές επιλογές εμφάνισης να φιάζουμε ένα site με καλά γραφικά. Υπάρχουν αρκετές σελίδες html (ή php για την επεξεργασία δεδομένων) όπου ο χρήστης παρέχει πρόσβαση σε αυτές από την αρχική κάνοντας τα απαραίτητα βήματα. Αρχικά για να μπορεί ο χρήστης να μπει

σε μία άλλη σελίδα (πέρα από την main) Θα πρέπει να είναι συνδεδεμένος με λογαριασμό. Έπειτα μπορεί να μπει στις υπολοιπες σελίδες και να κάνει τα τεστ που θέλει.

2.1.4 Javascript

Η ιστοσελίδα χρησιμοποιεί επίσης και javascript . Με την javascript μπορέσαμε να εμφανήσουμε δυναμικά περιεχόμενα στον χρήστη αλλά και να δημιουργήσουμε τα ανάλογα buckets με ερωτήσεις στις οποίες ένα αρχείο html τις παίρνει και τις εμφανίζει στον χρήστη. Υπάρχει επίσης και κώδικας javascript ο οποίος αποθηκεύεται σε άλλουθς φακέλους (κυρίως /assets) και μπορούμε απο εκεί να χρησιμοποιήσουμε καλύτερο κώδικα για την σελίδα , όπως jquery και bootstrap plugins.

2.1.5 Css

3 Υλοποίηση

Το πρόγραμμα έχει φτιαχτεί σε solidity (.sol αρχείο) και για να τρέξει

3.1 αδδ_βαλλοτ(στρινγ μεμορψ χ)

4 Σκοποί εργασίας

5 Επίλογος

Αυτή ήταν η άσκηση και αυτά ήταν τα ερωτήματα.
(Το κείμενο έχει δημιουργηθεί σε L^AT_EX)