

Ghid al panoului de control „InfoCuza”

Panoul de control reprezinta locul in care adminii website-ului „InfoCuza” pot gestiona datele aflate pe paginile principale, destinate elevilor. El poate fi accesat prin apasarea butonului „Panou de control”, aflat in meniul paginilor mentionate mai sus. Dupa ce va veti loga cu numele de utilizator si cu parola contului dumneavoastra, veti fi redirectionat catre pagina de administrare a datelor.

Aceasta este formata din tab-uri, cu urmatoarele intrebuintari:

- **GENERAL:** sunt prezentate date statistice despre website-ul InfoCuza, pot fi editate date de pe paginile destinate elevilor, adaugati alti admini, se poate schimba background-ul si se pot activa animatiile
- **LISTARE:** sunt listate materialele puse la dispozitia elevilor si se pot efectua operatii asupra lor: editare, resetare contoare(vizualizari si aprecieri) si stergere completa din baza de date
- **EDITARE:** poate fi accesata numai prin apasarea unui butonului de editare, de aici se pot edita materialele
- **ADAUGARE:** pot fi adaugate materiale
- **ALTE DATE:** sunt prezentate ultimele 5 mesaje trimise de pe pagina „Contact”, cat si ultimele 5 camere de chat create

Observatii:

- Logarea pe pagina se mentine pana la inchiderea browser-ului. La urmatoarea vizita, veti fi nevoiti sa va relogati.
- Adaugarea adminilor se va face numai cu acordul directorului. In caz contrar, conturile nou adaugate vor fi sterse, iar dreptul dumneavoastra de a intra pe „Panoul de control” va fi reziliat.
- Stergerea unui material se va face cu mare atentie, deoarece, odata cu apasarea butonului „Stergere”, el va fi sters complet din baza de date, neputand fi recuperat.
- Editarea/adaugarea unui material de tip „Test” se va face conform cu **ANEXA 1**.
- Datele din tab-ul „ALTE DATE” sunt real-time. La aparitia unor date care sunt de natura a deteriora imaginea website-ului sau imaginea liceului, se va contacta imediat directorul, ce va sterge datele cu ajutorul consolei Firebase.
- La introducerea unui material in limbaj dublu de programare, se va tine cont ca la introducerea primei versiuni se vor completa campurile TITLU, DESCRIERE, TIP si se va modifica DATA, daca este cazul. La a doua versiune, se va modifica ID-ul, astfel incat sa fie egal cu cel al primei versiuni, si nu se vor completa campurile DATA, TITLU, DESCRIERE.

ANEXA 1 privind materialele de tip „Test”

Editarea sau adaugarea unor astfel de materiale necesita cunostiinte informatice deoarece apare o mica dificultate la sectiunea a 3-a a testelor, „Drag and drop”. Pentru a edita codul sectiunii precizate mai sus, se va apasa pe butonul <> sau se va selecta din meniul „Unelte” optiunea „Cod sursa”. O sa apara un modal in care se va realiza editarea propriu-zisa. Sunt permise doar doua optiuni corecte.

Codul HTML se va realiza astfel:

- Pentru sectiunea codului lipsa: se vor folosi tag-uri `<code></code>`, iar, pentru cele doua spatii in care se poate realiza drop-ul, se va folosi: `<code class="droppable1 ui-droppable"></code>` si `<code class="droppable2 ui-droppable"></code>`.
- Pentru sectiunea codului raspuns: se vor folosi tag-uri `<code class="ui-draggable ui-draggable-handle"></code>`.
- Pentru a preciza variantele corecte, se va copia codul corect din sectiunea de mai sus si se va face paste in cele doua input-uri aflate in josul editorului.