

Platforma z Quizami - Quizerka

1. Wprowadzenie

Celem projektu jest przygotowanie platformy online z quizem. Oprogramowanie to ma na celu umożliwić użytkownikom zarejestrowanie i rozwiązanie quizu. Podczas kolejnego podejścia widzimy wynik z poprzedniego "egzaminu".

2. Specyfikacja wymagań systemu

2.1. Wymagania funkcjonalne

- 2.1.1. **Tworzenie kont użytkowników** – Każda osoba będzie mogła utworzyć konto na platformie. Po podaniu wymaganych przez system danych i pozytywnej weryfikacji użytkownik będzie mógł się zalogować.
- 2.1.2. **Logowanie do systemu** - Po podaniu poprawnych danych logowania użytkownik zostanie zalogowany na swoje konto w systemie.
- 2.1.3. **Rozwiązywanie quizu** – Każdy użytkownik będzie mógł rozwiązać quiz
- 2.1.4. **Wynik ostatniego podejścia** - użytkownik podczas rozwiązywania zobaczy wynik z poprzedniego podejścia

2.2. Przypadki użycia

2.2.1. Rejestracja

Aktor: Użytkownik

Scenariusz:

- System wyświetla formularz
- Użytkownik wprowadza dane
- System sprawdza poprawność danych
- System tworzy konto użytkownika

Scenariusz alternatywny:

- System stwierdza nieprawidłowość wprowadzonych danych
- Ponowne wyświetlenie formularza i wskazanie danych do poprawy

2.2.2. Logowanie

Aktor: Użytkownik

Scenariusz:

- System wyświetla formularz
- Użytkownik wprowadza dane do logowania
- System weryfikuje dane logowania
- System loguje użytkownika do odpowiedniego konta

Scenariusz alternatywny:

- System stwierdza nieprawidłowość wprowadzonych danych
- Ponowne wyświetlenie formularza i prosi o podanie prawidłowych danych

2.2.3. Rozwiąż quiz

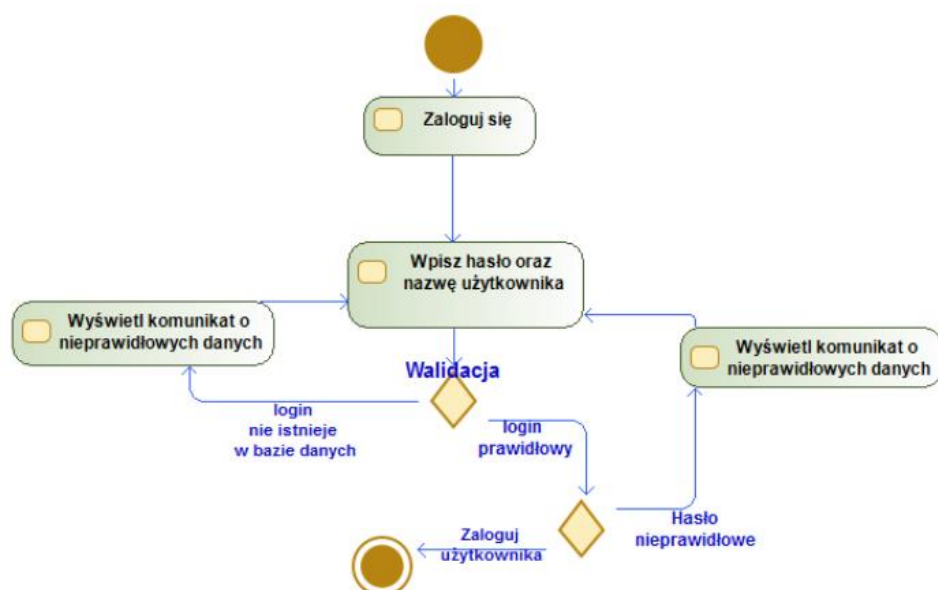
Aktor: Użytkownik zalogowany

- System wyświetla quiz
- Użytkownik uzupełnia odpowiedzi do pytań
- System sprawdza poprawność
- System pokazuje wynik

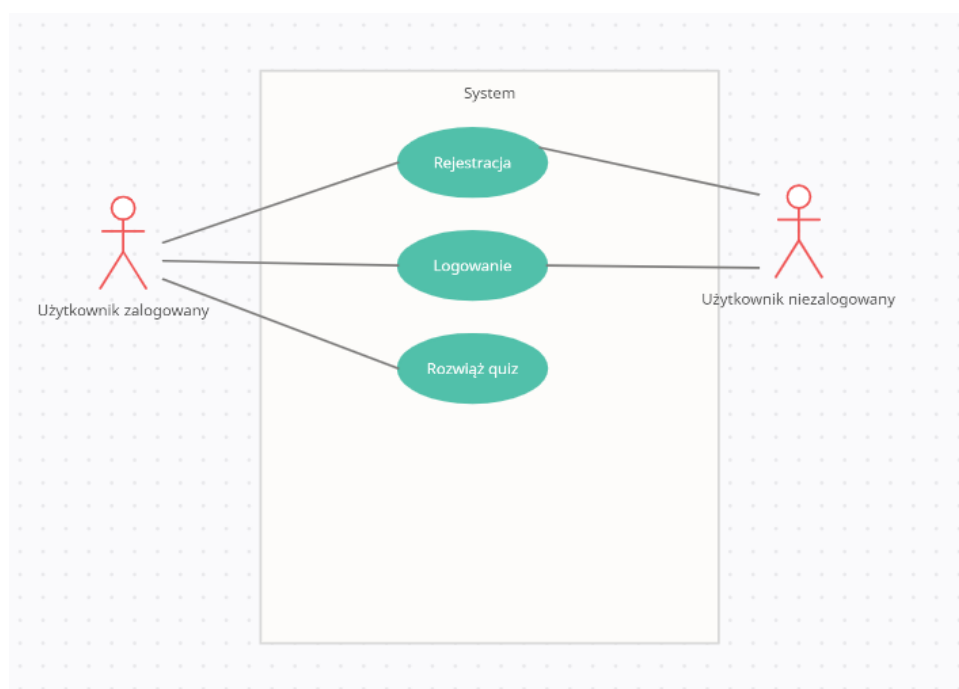
3. Model systemu

3.1. Diagram klas

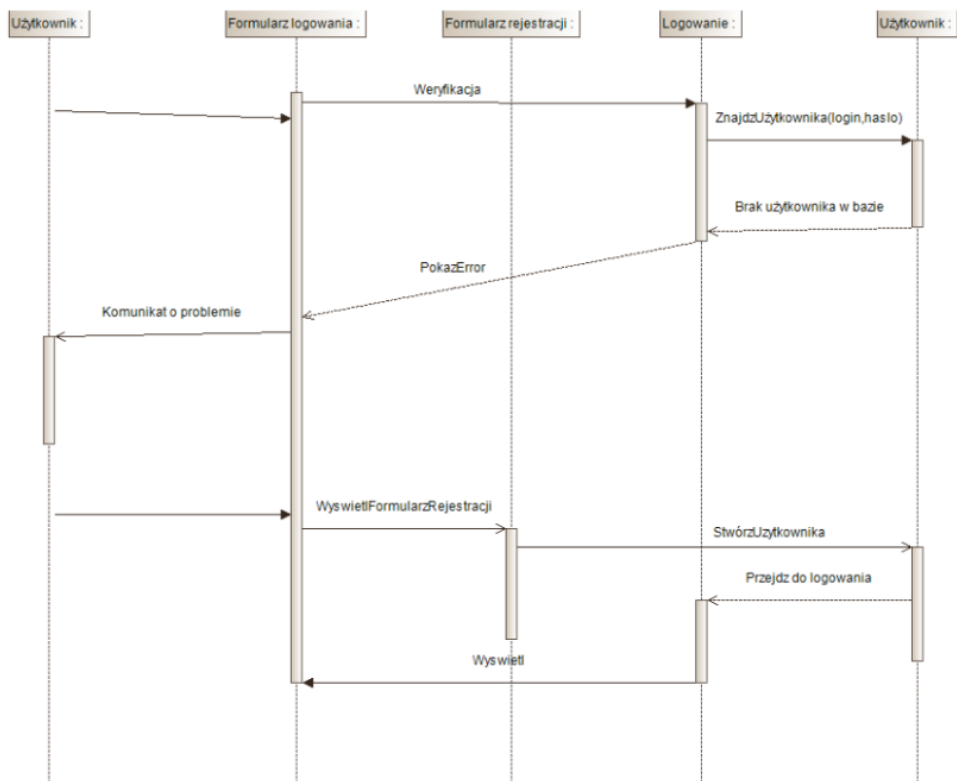
3.2. Diagram aktywności



3.3. Diagram przypadków użycia



3.4. Diagram sekwencji



4. Implementacja systemu

Użyte narzędzia:

Język programowania C#

React.js