

TECHNICKÁ UNIVERZITA V KOŠICIACH

FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

**VYUŽITIE GAMIFIKÁCIE NA LEPŠIE SPOZNANIE
UNIVERZITNÉHO PROSTREDIA**

Bakalárska práca

Príloha B: Používateľská príručka

Študijný program:	Hospodárska informatika
Študijný odbor:	Informatika
Školiace pracovisko:	Katedra kybernetiky a umelej inteligencie (KKUI)
Školiteľ:	doc. Ing. František Babič, PhD.

2020

Jozef Kolesár

Obsah

Zoznam obrázkov	61
1. Technické požiadavky.....	62
2. Používanie webovej stránky.....	63
2.1. Používateľ – študent.....	63
2.1.1. Registrácia	63
2.1.2. Prihlásenie	64
2.1.3. Hlavná stránka používateľa – študenta (menu)	65
2.1.4. Zmena hesla	66
2.1.5. Spustenie kvízu.....	66
2.1.6. Kvíz	67
2.1.7. Vyhodnotenie odpovede.....	68
2.2. Používateľ – administrátor	69
2.2.1. Prehľad najúspešnejších riešiteľov kvízu.....	70
2.2.2. Pridanie novej kvízovej otázky	70
2.2.3. Príprava webovej stránky pre nových návštevníkov alebo akciu.....	71

Zoznam obrázkov

Obr. 1 Uvítacia obrazovka webovej stránky.....	63
Obr. 2 Stránka s registračným formulárom.....	64
Obr. 3 Stránka s prihlásením	65
Obr. 4 Hlavná stránka používateľa - študenta.....	65
Obr. 5 Stránka zmeny hesla.....	66
Obr. 6 Stránka so skenovaním QR kódu.....	67
Obr. 7 Stránka s kvízom.....	68
Obr. 8 Stránka s vyhodnotením odpovede	69
Obr. 9 Hlavná stránka administrátora	69
Obr. 10 Stránka s prehľadom najúspešnejších študentov – vysokoškolákov	70
Obr. 11 Stránka s formulárom pre pridanie novej kvízovej otázky.....	71
Obr. 12 Notifikácia o úspešnom vymazaní používateľov stredných škôl a gymnázií.....	72

1. Technické požiadavky

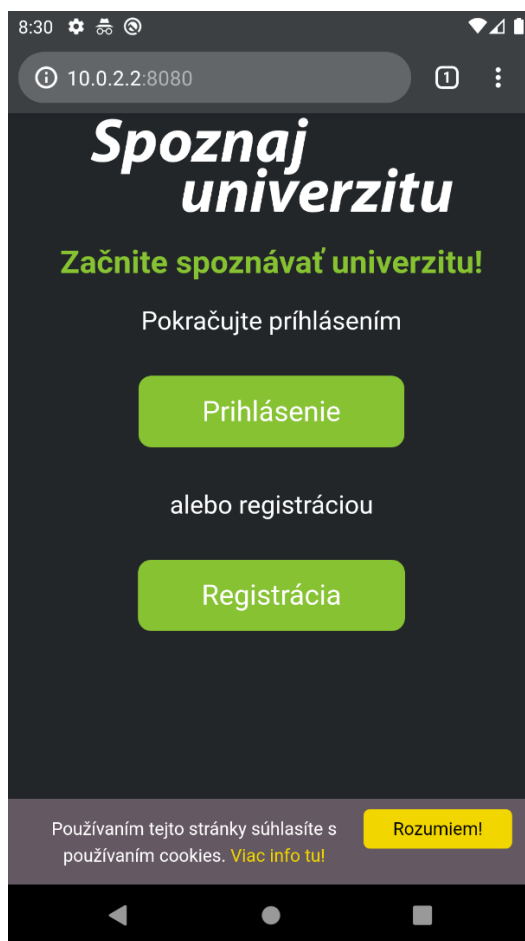
Pre správnu funkciu webovej stránky je nutné:

1. Na zariadení používať jeden z operačných systémov: Android, iOS, Windows, macOS.
2. Používať jeden z uvedených internetových prehliadačov: Google Chrome, Firefox, Opera.
3. Zariadenie musí disponovať aspoň jednou kamerou/fotoaparátom.
4. Stabilné internetové pripojenie.

2. Používanie webovej stránky

V tejto kapitole si popíšeme používanie webovej stránky obomi skupinami používateľov.

Po úspešnom presmerovaní na webovú stránku sa používateľovi zobrazí uvítacia stránka, na ktorej sa nachádza tlačidlo pre prihlásenie a registráciu ako je možné vidieť na Obr. 1. Na spodnej strane obrazovky je používateľ upozornený na to, že webová stránka využíva cookies. Cookies sú využívané lokálne a dočasne. Po zatvorení webového prehliadača sú cookies automaticky vymazané.



Obr. 1 Uvítacia obrazovka webovej stránky

2.1. Používateľ – študent

2.1.1. Registrácia

Používateľ – študent je po kliknutí na tlačidlo „Registrácia“ presmerovaný na stránku, ktorá obsahuje registračný formulár pre nového používateľa. Registračný formulár je možné vidieť na Obr. 2.

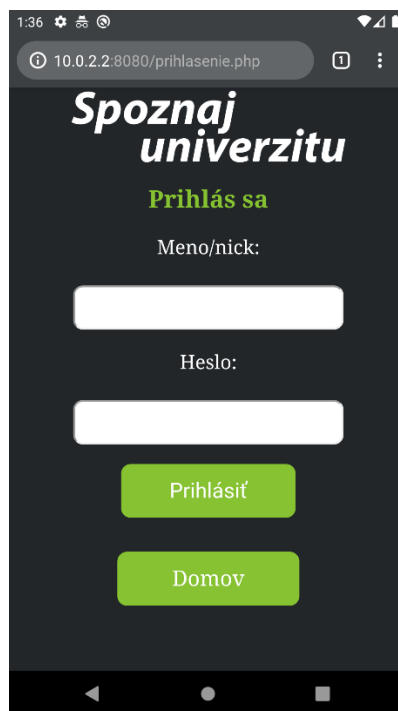
The screenshot shows a mobile browser interface with a dark theme. At the top, the address bar displays '10.0.2.2:8080/registracia.php'. The main heading is 'Spoznaj univerzitu' in a large, stylized font. Below it, the subtitle 'Vyplň registračný formulár' is in green. The form consists of several input fields and a checkbox. On the left side, there are four input fields labeled 'Meno/nick:', 'Email:', 'Heslo:', and 'Opakuj heslo:'. On the right side, there is a 'Heslo:' label above an input field, followed by an 'Opakuj heslo:' label above another input field. Below these, there is a question 'Na akej škole aktuálne študuješ?:' with two radio button options: 'stredná škola/gymnázium' (selected) and 'vysoká škola'. At the bottom right, there is a checkbox labeled 'Súhlasím so spracovaním osobných údajov podľa GDPR' with a link to 'GDPR'. Two green buttons are at the bottom: 'Registrovať' and 'Domov'. The browser's status bar at the top shows the time as 1:37 and various icons.

Obr. 2 Stránka s registračným formulárom

Tento registračný formulár je nutné vyplniť používateľom. Prvým krokom je vytvorenie nového mena alebo nicku, ktorý bude používateľa definovať. Musí sa jednať o také meno alebo nick, ktorý zatiaľ nebol použitý. Nasleduje vyplnenie poľa s emailovou adresou. Na jednu emailovú adresu sa vzťahuje len jeden používateľský účet. Nie je teda možné vytvárať viacero účtov pomocou jednej emailovej adresy. Ďalej nasledujú polia pre heslo a jeho zopakovanie. Napísané heslo sa musí v oboch poliach zhodovať pre úspešné zaregistrovanie. Nasleduje výber školy a súhlas so spracovaním osobných údajov, ktorý je nutné zaškrtnúť. Pre odoslanie registračného formuláru klikne používateľ na tlačidlo „Registrovať“. Ak prebehla registrácia úspešne, zobrazí sa používateľovi na obrazovke notifikácia o jej úspešnom dokončení. Kliknutím na tlačidlo „OK“, ktoré sa nachádza v notifikácii, je používateľ presmerovaný na stránku prihlásenia.

2.1.2. Prihlásenie

Na Obr. 3 sa nachádza stránka s prihlásením, kde je používateľ vyzvaný zadať prihlasovacie meno/nick a heslo, ktoré zadal pri registrácii nového účtu.

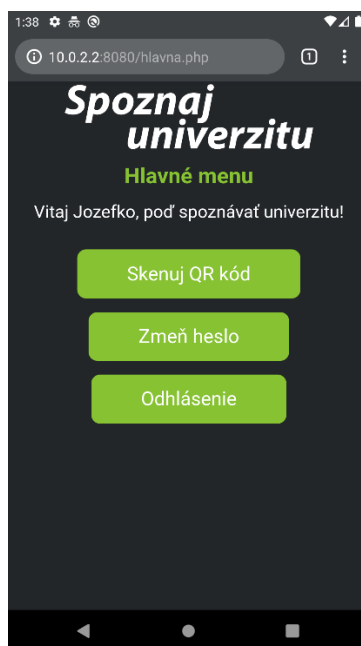


Obr. 3 Stránka s prihlásením

Po vyplnení oboch polí sa používateľ môže prihlásiť kliknutím na tlačidlo „Prihlásiť“. Ak sa chce vrátiť na uvítaciu obrazovku, klikne na tlačidlo „Domov“ ktoré ho presmeruje.

2.1.3. Hlavná stránka používateľa – študenta (menu)

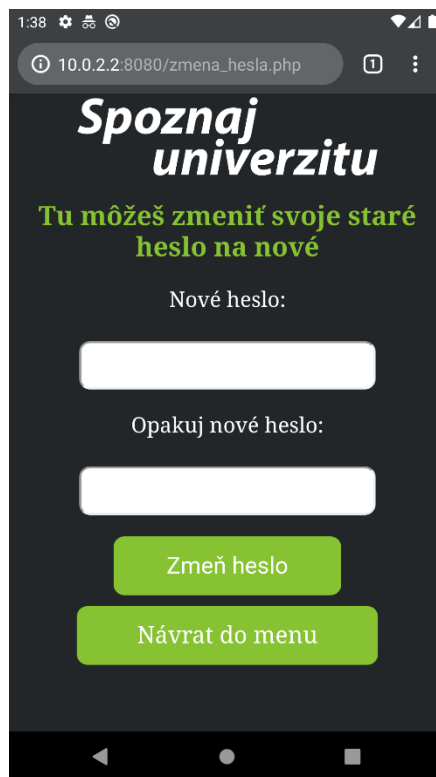
Po úspešnom prihlásení sa ako používateľ – študent, je používateľovi zobrazená ponuka funkcií, ktoré môže využiť. Táto ponuka sa skladá z 3 tlačidiel, ktoré predstavujú jednotlivé funkcie.



Obr. 4 Hlavná stránka používateľa - študenta

2.1.4. Zmena hesla

Heslo si používateľ po prihlásení môže kedykoľvek zmeniť kliknutím na tlačidlo „Zmeň heslo“, ktoré sa nachádza na hlavnej stránke, Obr. 4.

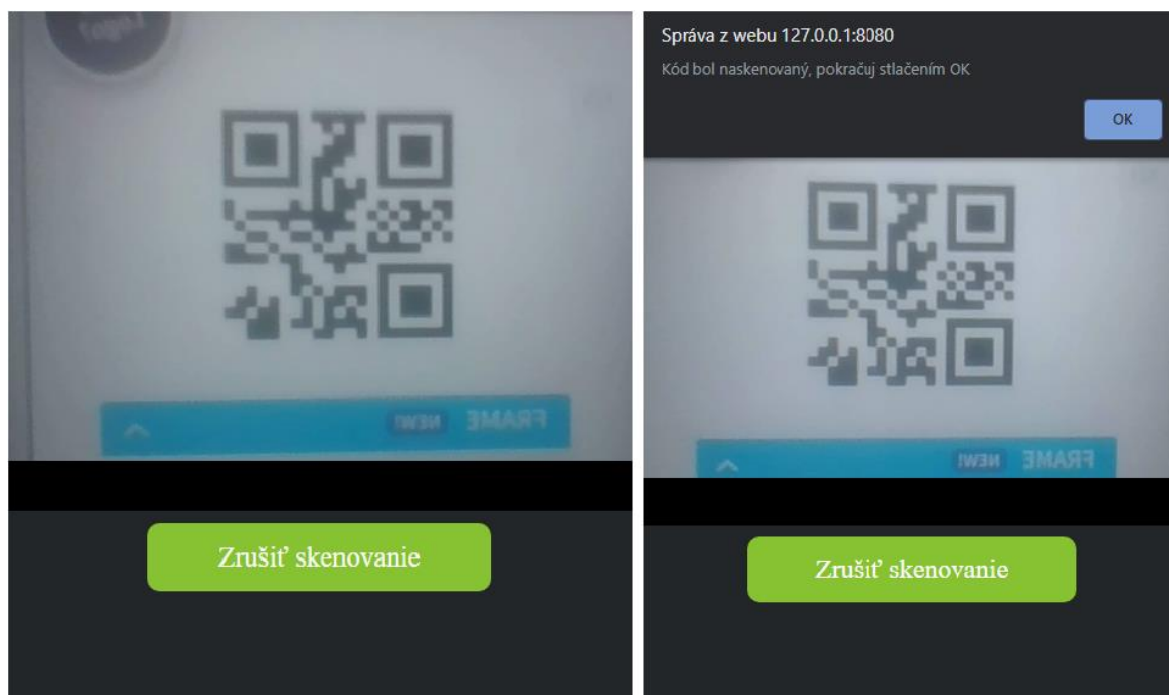


Obr. 5 Stránka zmeny hesla

Na stránke zmeny hesla, ktorú je možné vidieť na Obr. 5, sa nachádza dvojica polí. Tu používateľ zadá nové heslo, ktoré v druhom poli zopakuje. Kliknutím na tlačidlo „Zmeniť heslo“ potvrdí zmenu hesla. Ak sa zadané heslá zhodujú, používateľ obdrží notifikáciu o úspešnej zmene hesla a následne je presmerovaný späť na hlavnú obrazovku – menu.

2.1.5. Spustenie kvízu

Hlavnou funkciou stránky je kvíz, ktorý je možné spustiť naskenovaním QR kódu. Skenovanie je možné zapnúť kliknutím na tlačidlo „Skenuj QR kód“, ktoré sa nachádza na hlavnej stránke, Obr. 4. Po kliknutí na tlačidlo je presmerovaný na stránku, ktorá ho vyzve k povoleniu prístupu ku kamere zariadenia. Pre úspešné skenovanie je nutné s týmto povolením súhlasiť. Po odsúhlasení prístupu webovej stránky ku kamere zariadenia, sa kamera zariadenia automaticky zapne. Používateľ namieri kameru na QR kód. Ideálna vzdialenosť kamery od QR kódu je taká, aby bol QR kód snímaný v strede obrazu ako napríklad na Obr. 6 vľavo. Ak skenovanie prebehne úspešne, používateľ obdrží notifikáciu o tom, že kód bol naskenovaný, Obr. 6 vpravo.



Obr. 6 Stránka so skenovaním QR kódu

Ak naskenovaný QR kód bol správny, teda jeho obsah odkazuje na existujúcu kvízovú otázku, ktorá nebola používateľom v minulosti zodpovedaná, kliknutím na tlačidlo notifikácie „OK“ je používateľ presmerovaný na stránku s kvízovou otázkou, na ktorú odkazoval obsah naskenovaného QR kódu.

2.1.6. Kvíz

Na stránke kvízu, Obr. 7, sa nachádza znenie kvízovej otázky, pole pre zadanie odpovede a 2 tlačidlá. Ak používateľ nevie na otázku odpovedať a nechce odpoveď hádať, má možnosť kliknúť na tlačidlo „Neviem odpovedať“. Stlačením tohto tlačidla sa vráti späť na hlavnú stránku, no daná otázka sa zablokuje, nebude možné na ňu znova odpovedať. Ak používateľ chce odpovedať, vyplní pole pod otázkou svojou odpoveďou v tvare, ktorý sa nachádza v zátvorkách za otázkou. Ak chce svoju odpoveď odoslať, klikne na tlačidlo „Potvrdiť odpoveď“, ktoré odpoveď na otázku odošle a presmeruje používateľa na stránku s vyhodnotením jeho odpovede.



**Spoznaj
univerzitu**

Odpovedz na nasledujúcu otázku:

Koľko katedier má FEI? (číslo)

Odpoveď

9

Potvrdiť odpoveď

Neviem odpovedať

Obr. 7 Stránka s kvízom

2.1.7. Vyhodnotenie odpovede

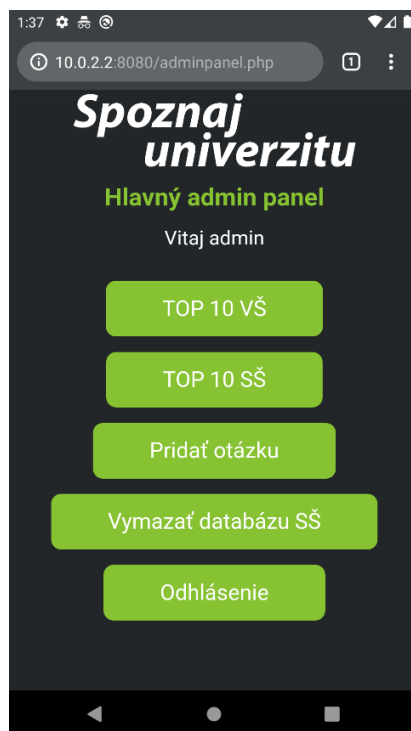
Ak používateľ zodpovedal otázku, je presmerovaný na stránku, ktorá ho oboznámi o správnosti jeho odpovede. Túto stránku je možné vidieť na Obr. 8. Ak je odpoveď správna, pripočíta sa mu jeden bod. Na tejto stránke je používateľovi zobrazený aktuálny počet bodov. Tento počet bodov mu je zobrazený aj pri nesprávnom zodpovedaní kvízovej otázky. Ďalej má na výber z 2 možností, ktoré reprezentujú tlačidlá „Návrat do menu“ a „Odhlásenie“. Kliknutím na tlačidlo „Odhlásenie“ sa používateľ odhlási a je presmerovaný na uvítaciu stránku. Kliknutím na tlačidlo „Návrat do menu“ je presmerovaný na hlavnú stránku, kde má možnosť zmeny hesla, odhlásenia alebo skenovania ďalšieho QR kódu.



Obr. 8 Stránka s vyhodnotením odpovede

2.2. Používateľ – administrátor

Prihlásením sa ako používateľ – administrátor (Meno: admin, Heslo: admin), sa používateľ dostáva na hlavnú stránku, kde sa nachádza 5 tlačidiel. Každé tlačidlo predstavuje jednu z funkcií, ktoré môže administrátor na stránke vykonať. Túto hlavnú stránku je možné vidieť na Obr. 9.



Obr. 9 Hlavná stránka administrátora

2.2.1. Prehľad najúspešnejších riešiteľov kvízu

Kliknutím na tlačidlo „TOP 10 VŠ“ alebo „TOP 10 SŠ“ je administrátor presmerovaný na stránku s prehľadom používateľov – vysokoškolákov resp. stredoškolákov, gymnazistov, ktorí sú zoradení podľa počtu bodov, ktorý dosiahli správnym zodpovedaním kvízových otázok. Na Obr. 10 je možné vidieť jednu z týchto stránok, konkrétne stránku s najlepšimi desiatimi používateľmi – vysokoškolákmi. V spodnej časti stránky sa nachádza tlačidlo „Späť na AdminPanel“, ktoré po kliknutí presmeruje používateľa späť na hlavnú stránku.



Obr. 10 Stránka s prehľadom najúspešnejších študentov – vysokoškolákov

2.2.2. Pridanie novej kvízovej otázky

Po kliknutí na tlačidlo „Pridať otázku“, ktorá sa nachádza na hlavnej stránke, Obr. 9, je používateľ presmerovaný na stránku s formulárom pre pridanie novej kvízovej otázky, Obr. 11. Do prvého poľa napíše presnú otázku. Je vhodné, aby za otázkou uviedol v zátvorkách formu, akou by mal študent odpovedať. Ďalej zadá správnu odpoveď na otázku a kód otázky, ktorý bude tvoriť obsah QR kódu a presmerovanie na danú otázku. Po vyplnení všetkých polí je nutné potvrdiť pridanie otázky

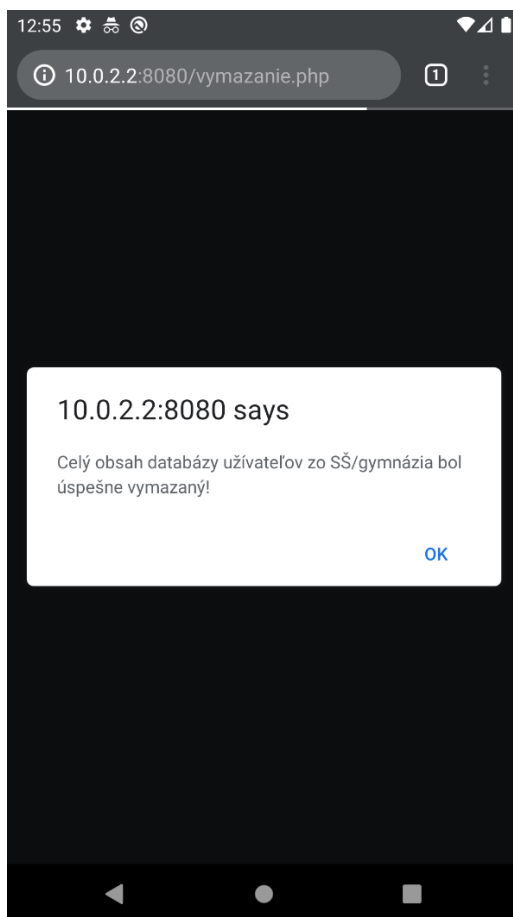
kliknutím na tlačidlo „Pridať otázku“, ktoré sa nachádza v spodnej časti stránky. Ak používateľ zadá kód otázky, ktorý je pridelený už existujúcej otázke, bude notifikáciou oboznámený o zhode tohto kódu. Ak zadal všetky polia správne, po kliknutí na tlačidlo „Pridať otázku“ obdrží notifikáciu o jej úspešnom pridaní.

The image displays two screenshots of a mobile application interface for adding a quiz question. The left screenshot shows the title "Spoznaj univerzitu" and three input fields for question text, answer, and QR code. The right screenshot shows the same form with a "Pridať otázku" button and a "Späť na AdminPanel" button.

Obr. 11 Stránka s formulárom pre pridanie novej kvízovej otázky

2.2.3. Príprava webovej stránky pre nových návštevníkov alebo akciu

Po ukončení akcie, exkurzie a jej vyhodnotení, je možné vymazať používateľov stredných škôl a gymnázií a tým pripraviť webovú stránku pre ďalšiu akciu a nových návštevníkov. Túto akciu je možné vykonať kliknutím na tlačidlo „Vymazať databázu SŠ“. Po kliknutí systém automaticky vymaže všetkých používateľov stredných škôl a gymnázií. Po tomto vymazaní odošle používateľovi notifikáciu o úspešnom vymazaní, ktorú je možné vidieť na Obr. 12.



Obr. 12 Notifikácia o úspešnom vymazaní používateľov stredných škôl a gymnázií