**UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE**

**FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY**

**PLATFORMA PRE KOLABORATÍVNE VYUČOVANIE MATEMATIKY HEJNÉHO METÓDOU**

Diplomová práca

**Bratislava, 2018 Bc. Daniel Linhart**

**UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE**

**FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY**

**PLATFORMA PRE KOLABORATÍVNE VYUČOVANIE MATEMATIKY HEJNÉHO METÓDOU**

Diplomová práca

Študijný program: Aplikovaná informatika

Študijný odbor: 2511 Aplikovaná informatika

Školiace pracovisko: Katedra aplikovanej informatiky

Školiteľ: RNDr. Peter Borovanský, PhD.

**Bratislava, 2018 Bc. Daniel Linhart**

**Zadanie prace**

**Čestné vyhlásenie**

Čestne vyhlasujem, že som túto diplomovú prácu vypracoval samostatne pod vedením vedúceho diplomovej práce, s použitím uvedenej literatúry a zdrojov dostupných na internete.

V Bratislave, dňa xx.xx.20xx \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Meno a priezvisko

**Poďakovanie**

**Abstrakt**

LINHART, Daniel: *Platforma pre kolaboratívne vyučovanie matematiky Hejného metódou (Diplomová práca)* – Univerzita Komenského v Bratislave, Fakulta matematiky, fyziky a informatiky; Katedra aplikovanej informatiky. – Školiteľ: RNDr. Peter Borovanský, PhD.: FMFI UK, 2018

**Kľúčové slová:**

**Abstract**

LINHART, Daniel: *The Hejny method educational software – Adding triangles (Diplomová práca)* - Comenius University in Bratislava, Faculty of mathematics, physics and informatics; Department of applied informatics - Adviser: RNDr. Peter Borovanský, PhD.: FMFI UK, 2016

**Key words:**

Obsah

[1 Úvod 11](#_Toc511159384)

[1.1 Motivácia a analýza problematiky 11](#_Toc511159385)

[1.2 Cieľ práce 11](#_Toc511159386)

[1.3 Existujúce riešenia 12](#_Toc511159387)

[1.4 Štruktúra práce 12](#_Toc511159388)

[2 Teoretické východiská 13](#_Toc511159389)

[2.1 Čo je to Firebase 13](#_Toc511159390)

[2.1.1 Firebase Database 13](#_Toc511159391)

[2.1.2 Firebase Auth 14](#_Toc511159392)

[2.2 Princíp fungovania Node.js 14](#_Toc511159393)

[2.3 Porovnanie Sql a NoSql databáz 14](#_Toc511159394)

[2.4 Prehľad frameworkov pre webové rozhranie 14](#_Toc511159395)

[2.5 Zhrnutie a voľba vhodných technológií 14](#_Toc511159396)

[3 Návrh 16](#_Toc511159397)

[3.1 Špecifikácia 16](#_Toc511159398)

[3.1.1 Cieľ projektu 16](#_Toc511159399)

[3.1.2 Cieľová skupina 16](#_Toc511159400)

[3.2 Mobilná aplikácia – návrh 16](#_Toc511159401)

[3.2.1 Návrh databázy 17](#_Toc511159402)

[3.2.2 Návrh prihlásenie 20](#_Toc511159403)

[3.2.3 Návrh loading 20](#_Toc511159404)

[3.2.4 Návrh registrácia 22](#_Toc511159405)

[3.2.5 Návrh výber triedy 23](#_Toc511159406)

[3.2.6 Návrh zdieľať s ... 24](#_Toc511159407)

[3.2.7 Návrh zdieľať – blackboard 25](#_Toc511159408)

[3.3 Webová aplikácia - návrh 25](#_Toc511159409)

[3.3.1 Návrh vytvorenie/editovanie triedy 26](#_Toc511159410)

[3.3.2 Zobrazenie všetkých tried 26](#_Toc511159411)

[3.3.3 Zobrazenie žiakov v triedach 26](#_Toc511159412)

[3.3.4 Odobratie žiakov z tried 26](#_Toc511159413)

[3.3.5 Vytvorenie úlohy 26](#_Toc511159414)

[3.3.6 Pridanie úlohy na tabuľu 26](#_Toc511159415)

[3.3.7 Zobrazenie obrazovky žiaka 26](#_Toc511159416)

[3.3.8 Zobrazenie štatistík žiaka 26](#_Toc511159417)

[3.4 Nápady na dopracovanie a zlepšenie 27](#_Toc511159418)

[4 Implementácia 28](#_Toc511159419)

[5 Inštalácia a systémové požiadavky 29](#_Toc511159420)

[6 Testovanie 30](#_Toc511159421)

[Záver 31](#_Toc511159422)

[Literatúra a internetové zdroje 32](#_Toc511159423)

[Prílohy 33](#_Toc511159424)

Zoznam obrázkov

[Obrázok 1 Návrh komunikácie 15](file:////Users/Lingo/Documents/Github/Diplomova_praca/Text/Diplomova_praca.docx#_Toc500858343)

[Obrázok 2 Návrh DB – vrchol Classes 16](#_Toc500858344)

[Obrázok 3 Návrh DB - vrchol Users 16](#_Toc500858345)

[Obrázok 4 Návrh DB - vrchol shared screen 17](#_Toc500858346)

[Obrázok 2 Prihlasovanie 18](file:////Users/Lingo/Documents/Github/Diplomova_praca/Text/Diplomova_praca.docx#_Toc500858347)

[Obrázok 3 Nahrávanie dát z DB 19](file:////Users/Lingo/Documents/Github/Diplomova_praca/Text/Diplomova_praca.docx#_Toc500858348)

[Obrázok 4 Kontrola internetového pripojenia 19](file:////Users/Lingo/Documents/Github/Diplomova_praca/Text/Diplomova_praca.docx#_Toc500858349)

[Obrázok 5 Registračný formulár s ukážkou chybného vstupu 20](file:////Users/Lingo/Documents/Github/Diplomova_praca/Text/Diplomova_praca.docx#_Toc500858350)

[Obrázok 6 Scéna kde si žiak volí triedu do ktorej chce vstúpiť. V spodnej časti môžeme vidieť možnosť pridania triedy 21](file:////Users/Lingo/Documents/Github/Diplomova_praca/Text/Diplomova_praca.docx#_Toc500858351)

# Úvod

## Motivácia a analýza problematiky

Dovoľte mi aby som nadviazal na úvod z mojej bakalárskej práce[1], v ktorom spomínam ako je čím ďalej náročnejšie udržať pozornosť dieťaťa štandardnými metódami výuky. Preto som sa rozhodol vytvoriť mobilnú aplikáciu na podporu výuky matematiky Hejného metódou[2]. Pri testovaní aplikácie sme sa presvedčili, že tento spôsob výuky je pre žiakov zaujímavý a oplatí sa v ňom pokračovať.

Pri testovaní sme sa ale mohli presvedčiť, že technológie zabíjajú spoluprácu medzi žiakmi. Žiaci pracovali na svojich zariadeniach a plnili generované úlohy. Vďaka čomu úplne vypadla spolupráca a komunikácia medzi žiakmi. Tento efekt je nežiadúcim prvkom nakoľko je v priamom rozpore s Hejného metódou[1][2]. No nie je to len Hejného metóda ktorá si zakladá na dôležitosti spolupráce. O tejto téme je viacero prác a kníh za mienku stojí publikácia Nové formy skupinového vyučovania.

Tradičný spôsob učenia je zameraný rozumovo a vyžaduje si značné úsilie. Utlmuje pozornosť a radosť z nových vedomostí, spomaľuje schopnosť učiť sa a potláča nutkanie klásť otázky. Vyvoláva odpor a rýchlo sa pri tomto spôsobne učenia zabúda. Dôvodom je využívanie len kognitívnej časti mozgu. Pričom pri učení v skupinách zapájame obe polovice mozgu. Výhodami tohto typu výuky sú rýchle vnímanie, spontánne aha-efekty a rýchlo vybaviteľné spomienky[3].

Z tohoto dôvodu sme sa rozhodli vytvoriť platformu pre vyučovanie matematiky Hejného metódou. Cieľom platformy bude obnoviť spoluprácu medzi žiakmi a zároveň kontrolovať žiakov ako sa im darí plniť učiteľom zadané pokyny.

## Cieľ práce

Našou prácou chceme prispieť k používaniu tabletov, na vyučovacích hodinách. Vďaka našej práci si žiaci prvého stupňa základných škôl budú môcť precvičiť matematiku a zároveň sa podeliť o zaujímavé úlohy zo svojimi spolužiakmi. Zároveň do platformy pribudne aj rola učiteľa, ktorý môže žiakom zadať rôzne úlohy a zároveň kontrolovať ich aktivitu. Našou úlohou bude vytvoriť platformu, ktorá bude pre žiaka ale aj pre učiteľa zaujímavá a uľahčí im vzdelávací proces.

## Existujúce riešenia

## Štruktúra práce

V prvej kapitole sa zaoberáme analýzou a opisom problému. Ďalej sa pozrieme na existujúce riešenia a porovnáme ich.

Druhá kapitola je zameraná na teoretické východiská. Čiže v tejto kapitole si podrobne analyzujeme dostupné technológie ako Firebase, Node.js, Angular2, SQL DB.

V druhej kapitole si podrobne analyzujeme technológie ako Firebase, Node.js, Angular2, SQL databázy. Vysvetlíme si ich výhody a nevýhody. V závere kapitoly si rozoberieme dôvody prečo sme sa rozhodli pre Firebase a Angular2.

Tretia kapitola sa zaoberá návrhom samotnej platformy, ktorá je zložená z troch častí. Prvou častou je návrh komunikácie v mobilnej aplikácii. Druhou častou je návrh webového rozhrania, ktoré je určené pre rolu učiteľa. Posledná, tretia časť obsahu návrh databázy.

Vo štvrtej kapitole sa zaoberáme implementáciou systému. Kapitola je zameraná na vysvetlenie základnej funkcionality, priblíženie štruktúry kódu a použitie jednotlivých technológií.

Piata kapitola sa venuje minimálnym systémovým požiadavkám a inštalácii. V tejto kapitole sú opísané kroky potrebné k spusteniu aplikácie.

V poslednej kapitole sa zameriavame na testovanie aplikácie v praxi. Kapitola obsahuje postrehy, ktoré sme pri testovaní spozorovali. Pripomienky, ktoré sme dostali od používateľov. Kapitola je zakončená celkovým zhrnutím ako sa aplikácii darilo pri testovaní.

# Teoretické východiská

Základom pre realtime platformu bolo vhodne zvoliť technológie. Z dôvodu multiplatformovosti musela technológia na prenos dát mať podporu tak ako webového rozhrania, tak aj mobilných rozhraní (android, iOS). Z tohoto dôvodu sa nám výber technológií značne zúžil. Rozhodovali sme sa medzi variantom (Node.js, SQL Databázou), ktorá bude napojená na aplikáciu za pomoci web servisov a technológiou Firebase od firmy Google. V nasledujúcej časti si priblížime tieto technológie.

## Čo je to Firebase

Firebase je vývojárska platforma vyvinutá firmou Firebase, Inc. Firebase je Backend-as-a.Service (BaaS),vďaka čomu je firebase našim serverom, API aj databázou. Firebase ma tieto komponenty.

* *Firebase Analytics*
* *Firebase Cloud Messaging*
* *Firebase Auth*
* *Firebase Database*
* *Firebase Storage*
* *Firebase Hosting*
* *Firebase Test Lab for Android*
* *Firebase Crash Reporting*

Tieto komponenty môžeme využívať jednotlivo ale aj ako jeden celok. V našej práci využívame Firebase Auth a Firebase Database.

### Ako to funguje ?

Databáza umožňuje vytvárať spolupracujúce aplikácie tým, že umožní zabezpečený prístup do databázy. Údaje zotrvávajú na lokálnej úrovni aj v prípade, že je zariadenie offline. Po obnovení spojenia zariadenie synchronizuje zmeny lokálnych údajov s údajmi v databáze, ktoré sa vyskytli počas nedostupnosti zariadenia a tým sa automaticky pospájajú konflikty.

Rozhranie API je navrhnuté tak Realtime Database je navrhnuté tak, aby umožnilo len rýchlo dostupné operácie. Čím nám umožní vytvoriť aplikáciu bez kompromisov v reakcii aj pri vysokom počte používateľov.

### Firebase Database

Firebase databáza je databáza hostovaná v cloude. Dáta sú ukladané ako JSON. Všetky dáta sú synchronizované v reálnom čase s každým pripojeným klientom. Pri vytvorení multiplatformovej aplikácie, všetci klienti zdieľajú jednu inštanciu realtime databázy. Vďaka tomu automaticky dostávajú aktualizácie s najnovšími dátami.

Služba poskytuje rozhranie API umožnujúce synchronizáciu dát medzi klientmi a ukladaním dát na cloudových úložiskách spoločnosti Firebase. Databáza je dostupná pomocou rozhrania REST API a väzieb na pár javascriptových frameworkov (AngularJS, React). Spoločnosť dodáva aj klientske knižnice, ktoré umožňujú integráciu s aplikáciami Java, Objective-C, JavaScript, Android, iOS, Node.js, swift, Unity. Vývojári používajúci databázu v reálnom čase, majú možnosť zabezpečiť si svoje dáta radou bezpečnostných nastavení na strane servera.

### Firebase Auth

Poskytuje backendové služby,ľahko použiteľné sústavy SDK a ready-made knižníc na autentifikáciu používateľov. Firebase Authentication využíva priemyselné štandardy ako OAuth 2.0 a OpenID Connect. Vďaka týmto štandardom je ich integrovať do vlastných aplikácii. Podporovaná je autentifikácia pomocou hesiel, telefónnych čísel ale aj poskytovateľov federálnej identity ako Google či Facebook.

## Princíp fungovania Node.js

## Porovnanie Sql a NoSql databáz

## Prehľad frameworkov pre webové rozhranie

## Zhrnutie a voľba vhodných technológií

* + 1. **Unity 3D**

Unity 3D je multiplatformový herný engine, ktorý bol vytvorený firmou Unity Technologies. Táto platforma sa používa na vývoj hier pre počítače, konzoly, VR/AR, mobilné zariadenia. Prvoplánovo bola platforma vyvinutá pre Apple, no časom sa rozšírila o ďalšie platformy. Unity 3D je zaujímavé hlavne vďaka podpore mutltiplatformosti. Platformy, ktoré Unity podporuje sú Windows, OSX, Android, iOS, BlackBerry, Windows Phone 8 a platformy herných konzol.

# Návrh

## Špecifikácia

### Cieľ projektu

Cieľom práce je vytvoriť platformu pre vyučovanie matematiky Hejného metódou, pomocou ktorej budú môcť žiaci spolupracovať. Platforma používateľom umožní zdieľať úlohy, ktoré im vygeneruje aplikácia ale aj tie, ktoré si sami vytvoria. V našej aplikácii sa nezabudlo ani na učiteľov, pre ktorých sú pripravené funkcie ako sledovanie aktivity a zadávanie úloh žiakom.

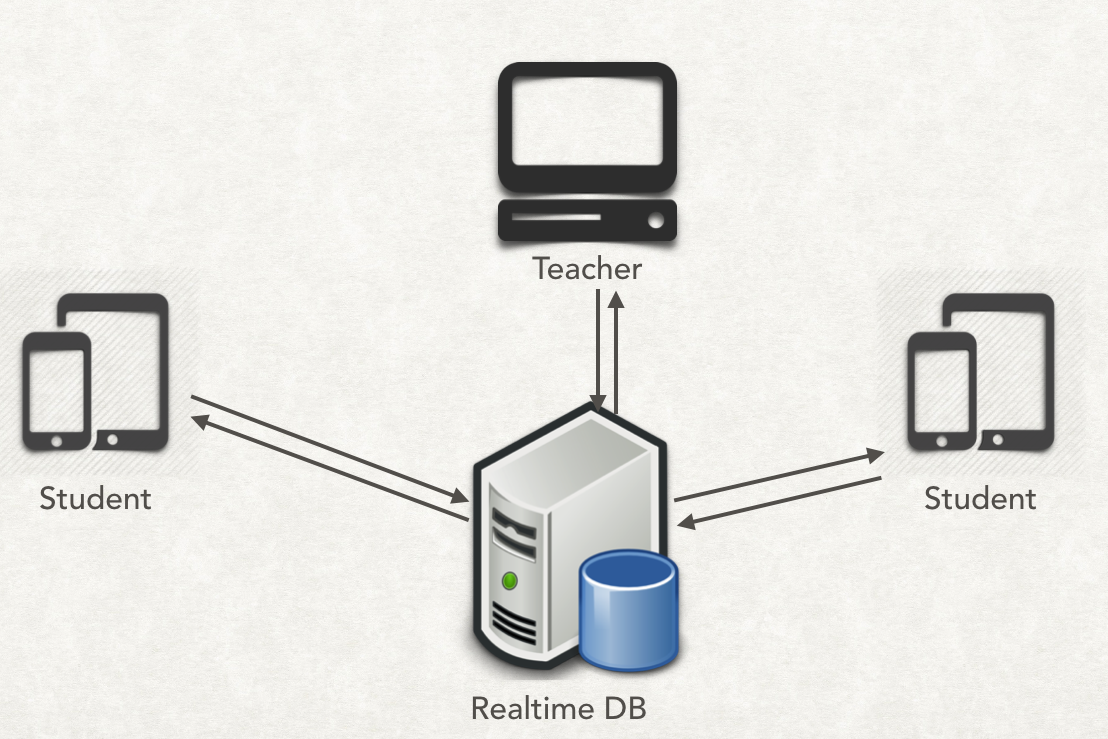
### Cieľová skupina

Cieľovou skupinou sú všetci žiaci prvého stupňa základných škôl a ich učitelia nezávisle od toho akým spôsobom sa na školách vyučuje. Nakoľko časť aplikácie je nezávislá od pripojenia na internet, môžu aplikáciu využívať aj deti v predškolskom veku.

## Mobilná aplikácia – návrh

Je určená pre žiakov základných škôl. Po spustení budú mať žiaci na výber medzi online a offline verziou aplikácie. Po zvolení online verzie sa spraví overenie či používateľ je prihlásený alebo nie. Po tejto kontrole môžu nastať 3 scenáre. Prvým scenárom je, že žiak už je prihlásený. Vtedy sa stiahnu dáta prihláseného používateľa z DB a načíta sa nám scéna výberu triedy. V prípade, ak žiak nie je prihlásený zobrazí sa nám scéna prihlásiť a tretím scenárom je nezaregistrovaný používateľ. V tomto prípade sa zobrazí scéna prihlásiť a žiak musí vyplniť krátky registračný formulár. Po prihlásení/registrácii sa užívateľovi (žiakovi) zobrazí možnosť vstúpiť do triedy v prípade že sa už nachádza v nejakej z tried, ak sa žiak nenachádza v žiadnej triede má možnosť zadať heslo triedy a automaticky vstúpi do triedy. Každé heslo triedy sa automaticky žiakovi uloží do DB medzi jeho triedy. Po vstúpení do triedy bude mať používateľ k dispozícii tú istú funkcionalitu ako neprihlásený, ktorá je rozšírená o blackboard (tabuľu) a zdieľanie úloh. Po otvorení blackboard sa žiakovi zobrazia všetky úlohy, ktoré zadal učiteľ ale aj úlohy, ktoré si zadávajú žiaci medzi sebou.

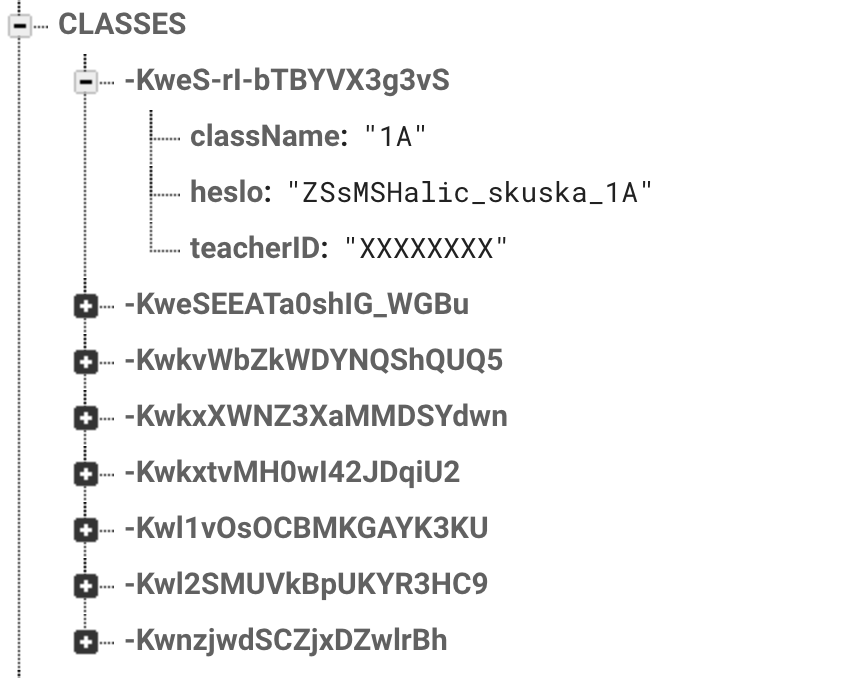
Druhou hlavnou časťou našej práce je funkcia Shared with ... (Zdieľať s ...), cieľom tejto funkcionality je aby žiaci svoje úlohy riešili spolu (Jedna úloha, ktorú rieši niekoľko žiakov na viacerých tabletoch). Hlavným cieľom u tejto funkcie bolo ju navrhnúť tak aby sme neprenášali obrovské dáta, nakoľko táto funkcia musí mať podporu real time. Funkcie Shared with ... ako aj blackboard sú funkčné pre žiakov len z rovnakých tried. V modelovom prípade Janko je v triede 1.A a Marienka v 1.A títo žiaci môžu medzi sebou zdieľať úlohy ale aj si pozrieť tabuľu, ktorú majú spoločnú. Druhým prípadom je že Janko bude v inej triede ako Marienka. V tomto prípade sa žiakom medzi sebou spojenie nadviazať nepodarí, keďže cieľom je naviazať komunikáciu v rámci tried a nie mimo nich.



Obrázok 1 Návrh komunikácie

### Návrh databázy

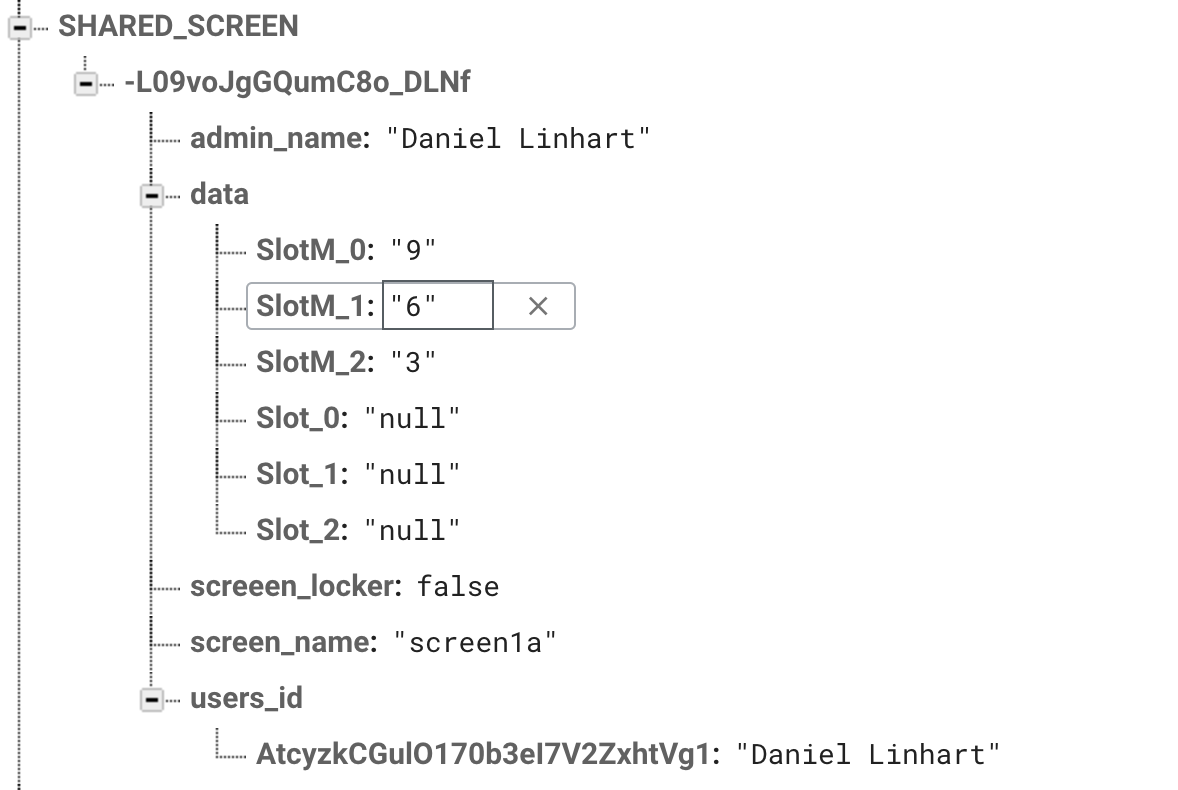
Nakoľko na našej platforme nepoužívame SQL databázu bol návrh databázy jednoduchší. Pri SQL databáze by sme museli mať všetky možné prepojenia tabuliek dopredu vymyslené a rovnako je to aj so stĺpcami tabuliek. Pri našej NoSql databáze na tom až tak nezáleží. Firebase DB nieje obyčajná databáza s tabuľkami. Táto databáza je jeden objekt JSON. Každú tabuľku reprezentuje vrchol databázy. Na začiatku databázy máme root. V našom prípade sa root vola sumrectangle, následne máme CLASSES, SHARED\_SCREEN, USERS, EXAMS, každé z týchto „detí“ obsahuje zoznam id, ktoré reprezentujú deti daného rodičovského objektu. V prípade, že by niektorý z rodičovského objektu neobsahoval žiadne ID celý objekt sa zmaže. Z tohoto dôvodu je návrh jednoduchší databáza sa vytvára sama postupom používania a my len určujeme cestu, ktoré dáta sa majú do ktorého rodiča zapísať. Ako sme navrhli náš databázový model môžete vidieť na priložených obrázkoch.



Obrázok 2 Návrh DB – child Classes



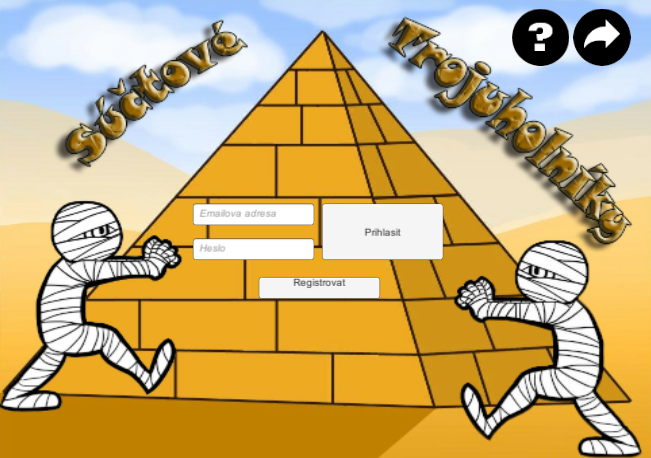
Obrázok 3 Návrh DB - child Users



Obrázok 4 Návrh DB - child shared screen

### Návrh prihlásenie

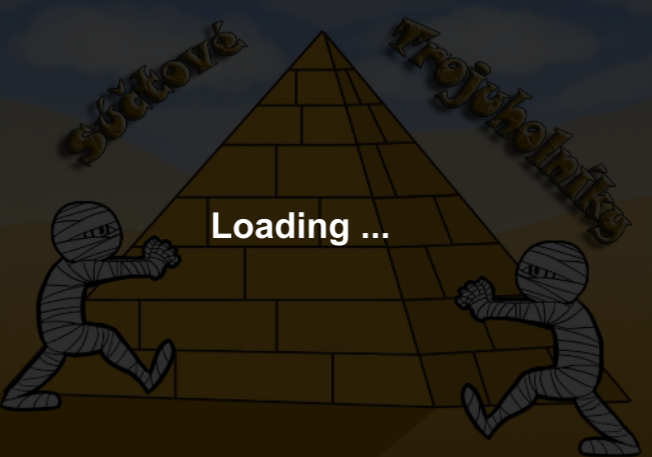
Používateľ sa prihlasuje pomocou emailu a hesla, ktoré si sám zvolí v prípade že aplikáciu používa prvý krát, žiak sa pred prihlásením musí zaregistrovať. Po úspešnom prihlásení používateľ bude presmerovaný na scénu s výberom triedy. Prihlásenie na zariadení trvá dovtedy pokiaľ sa žiak z aplikácie sám neodhlási alebo neprebehne aktualizácia aplikácie. V prípade, ak prihlasovanie z nejakej príčiny zlyhá bude mu príčina oznámená formou informatívneho výpisu.



Obrázok 2 Prihlasovanie

### Návrh loading

Scéna loading bola navrhnutá z dôvodu doťahovaniu dát z databázy. Nakoľko databáza firebase disponuje iba s asynchrónnym volaniami bolo potrebné navrhnúť spôsob akým by sme zabránili postupu z jednej scény do druhej kým nemáme stiahnuté všetky potrebné dáta. Z tohoto dôvodu sme túto scénu navrhli. Nakoľko by ale bolo neustále doťahovanie dát otravné a obmedzujúce rozhodli sme sa po prihlásení stiahnuť všetky dáta potrebné k chodu našej aplikácie.



Obrázok 3 Nahrávanie dát z DB



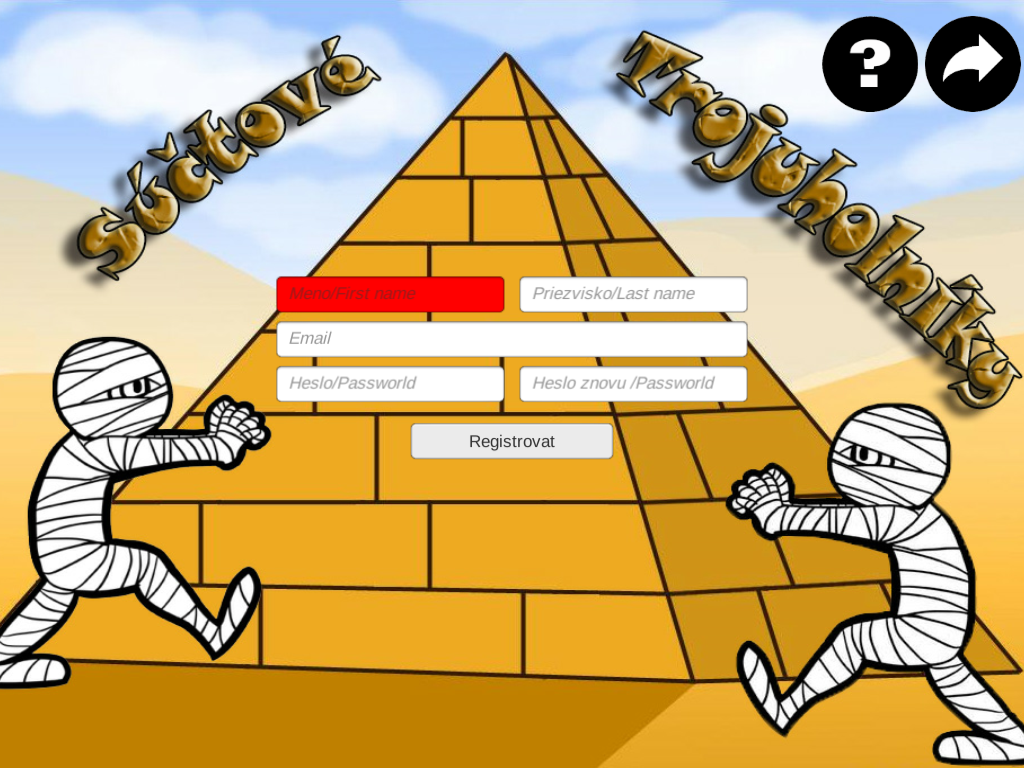
Obrázok 4 Kontrola internetového pripojenia

### Návrh registrácia

Nezaregistrovanému používateľovi sa zobrazí krátky formulár ktorý obsahuje :

* Email
* Meno
* Priezvisko
* Heslo

Po vyplnení formulára a odoslaní prebehne registrácia a po úspešnom zaregistrovaní bude žiak automaticky presmerovaný na scénu s výberom tried. V prípade, že žiak nesplní niektorú z požiadaviek políčko sa rozsvieti na červeno spolu s textom v ktorom sú vypísané podmienky fiedlu.

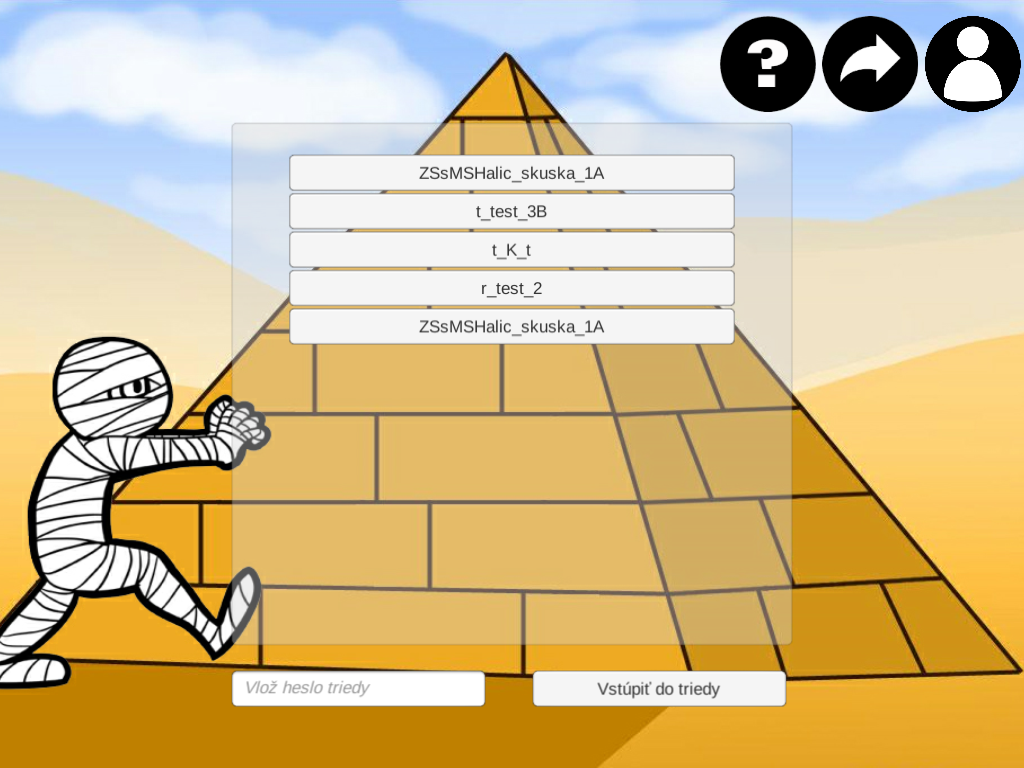


Obrázok 5 Registračný formulár s ukážkou chybného vstupu

### Návrh výber triedy

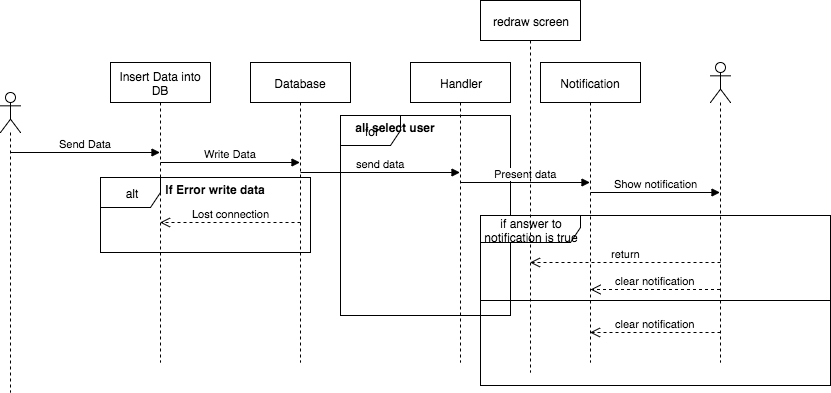
Táto scéna bola navrhnutá ako 2v1 scéna funguje na zvolenie triedy kliknutím na názov triedy v scrollbare v ktorom bude zoznam tried vypísaný. Na tomto objekte je zavesený handler, ktorý kontroluje či si žiak nepridal ďalšiu triedu v prípade, že áno doplní nám triedu do nášho scrollbaru. Tento handler počúva aj na zmenu názvu triedy prípadne zmazaniu. V prípade, že by učiteľ triedu premenoval zrovna v momente, keď si žiak volí triedu automaticky by sa mu názov triedy zmenil, prípadne by trieda zmizla z ponuky.

Druhou funkciou tejto scény je ukladanie tried. Funkcia funguje na základe hesla triedy. Žiak zadá heslo triedy, ktoré im učiteľ určí. Po zadaní hesla prebehne kontrola, či na základe hesla existuje takáto trieda, ak systém nájde danú triedu v databáze automaticky žiaka do tejto triedy priradí. V opačnom prípade notifikuje žiaka, že trieda s daným heslom neexistuje.



Obrázok 6 Scéna kde si žiak volí triedu do ktorej chce vstúpiť. V spodnej časti môžeme vidieť možnosť pridania triedy

### Návrh zdieľať s ...

Jedna z hlavných funkcionalít platformy a aj najťažším orieškom na návrh. Ako som už spomínal bolo potrebné dodržať určité dôležité podmienky ako sú real time, malý obsah prenášaných dát, nadviazanie spojenia a princíp lock/unlock obrazovky. Posledný spomenutý problém bolo najproblematickejšie vyriešiť nakoľko sa nám naskytalo niekoľko možností ako ísť na tento problém. Prvou možnosťou bolo lockovanie obrazoviek všetkým neaktívnym používateľom. Čiže používateľ s označeným objektom by zablokoval prístup ostatným. V tomto spôsobe bol problém ten, že vždy by sa našiel žiak, ktorý by lockoval screen ostatným a znechutil im výuku. Druhou metódou bola rozšírená prvá metóda o časovač. Tento návrh bol založený na princípe klientskych časovačov, kde by sa spustil časovač pri označení objektu. V prípade, že by žiak do určitého času neumiestnil objekt bol by objekt od značený a obrazovka odblokovaná. Táto metóda bola lepšia, avšak vysvetliť deťom prečo sa im od značil objekt by bolo problematické. Metóda úplne neriešila blokovanie ostatných. Ďalšou metódou, ktorá prichádzala do úvahy bol spôsob kto prv príde ten prv mele. Princíp bol vtom, že všetci mohli označiť ten rovnaký objekt, avšak všetkým sa objekt od značil po tom ako ho ten najrýchlejší umiestnil na novú pozíciu. Tento spôsob sa ukázal ako najvhodnejší na použitie. Či to bolo správne rozhodnutie sa uvidí pri prvom testovaní. Nadviazanie spojenia je zabezpečené pomocou handllera, ktorý počúva na vrchole “waitForShare“. V tom momente ako nastane zmena v tomto vrchole zobrazí sa žiadosť o nadviazanie spojenia. V momente potvrdenia žiadosti sa zosynchronizuje obrazovka s navrhovateľom. Týmto momentom je vytvorené spojenie medzi používateľmi až do odpojenia sa používateľa pripadne vyriešenia úlohy.

Obrázok 10 Sekvenčný diagram nadviazania spojenia

### Návrh zdieľať – blackboard

Časť blackboard je ďalšou dôležitou funkciou našej platformy. Funkcia share with priamo spájala žiakov a nútila ich spolupracovať. Táto funkcia umožňuje podeliť sa so zaujímavými príkladmi v rámci triedy. Takže, ak žiak vymyslí náročný alebo zaujímavý príklad, prípadne mu ho vygeneruje generátor úloh bude sa môcť sním jednoducho podeliť zo svojimi spolužiakmi. V tejto časti bolo dôležité vhodne navrhnúť databázu nakoľko sa úlohy môžu opakovať. V rámci databázy ale aj tabule už priamo v programe by tým pádom vznikali zbytočné duplicity a tak by sme žiakov otravovali rovnakými úlohami zbytočne viackrát. Druhým dôležitým krokom je vyriešiť označovanie úloh za vyriešené. Po vyriešení úlohy sa žiakovi príklad už nebude zobrazovať. Po vyriešení týchto úvodných funkcií bude tabuľa fungovať takýmto scenárom. Žiak vytvorí príklad a pridá ho na tabuľu. V tom momente sa zobrazí na tabuli všetkým žiakom v rámci triedy.

O pridaní úloh na tabuľu nebudú žiakom chodiť notifikácie. Notifikácie by v tomto prípade mohli byť príliš časté a rušili by používateľov. Takto je na zvážení používateľa ako často si skontroluje tabuľu. Na tabuľu môže pridávať úlohy aj učiteľ zo svojho rozhrania.

(diagram, obrázok)

## Webová aplikácia - návrh

Webová aplikácia je platforma navrhnutá výhradne pre učiteľov. Je to z dôvodu množstva funkcionality, ktorú bude táto tento web obsahovať. Pre túto technológiu sme sa rozhodli z dôvodu, že mobilná aplikácia je prispôsobená žiakom. Preto sme sa rozhodli oddeliť detskú hravú časť platformy od tej pedagogickej časti avšak tieto 2 aplikácie sú prepojené spoločnou databázou. Webová časť obsahuje tieto funkcie:

* *Vytvorenie/editovanie triedy*
* *Pridanie úlohy na tabuľu*
* *Zobrazenie všetkých tried*
* *Zobrazenie žiakov v triedach*
* *Odobratie žiakov z tried*
* *Vytvorenie úlohy*
* *Zobrazenie štatistík žiaka*
* *Zobrazenie obrazovky žiaka*

### Návrh vytvorenie/editovanie triedy

Z dôvodu, že aplikáciu môžu používať žiaci z rôznych tried a škôl rozhodli sme sa vytvoriť množinu tried. Tieto triedy slúžia učiteľom na začlenenie si žiakov do tried. Každý z učiteľov si vytvorí triedu. Na vytvorenie triedy má v svojom rozhraní pripravený krátky formulár. Po vyplnení formulára a odoslaní sa trieda automaticky zobrazí v DB a je prístupná žiakom. Žiaci na vstup do danej triedy potrebujú vedieť vstupný kľúč, ktorý je špecifický. Učiteľ môže názov a heslo triedy kedykoľvek editovať. Editovanie hesla a názvu žiakov neobmedzí. Žiaci nachádzajúci sa v triede nové heslo zadávať nemusia týkať sa to bude len nových žiakov.

### Zobrazenie všetkých tried

Funkcia bude slúžiť používateľovi ako prehľad svojich vytvorených tried. Zároveň každá trieda obsahuje tlačidlá na editáciu a zmazanie triedy.

### Zobrazenie žiakov v triedach

### Odobratie žiakov z tried

### Vytvorenie úlohy

### Pridanie úlohy na tabuľu

### Zobrazenie obrazovky žiaka

### Zobrazenie štatistík žiaka

## Nápady na dopracovanie a zlepšenie

# Implementácia

# Inštalácia a systémové požiadavky

## Webové rozhranie

## Mobilná aplikácia

# Testovanie

# Záver

# Literatúra a internetové zdroje

[1] Marek, DIRNER Alexander–DEMKO Jozef–DOMARACKÝ, FRANKO František–HLAVÁČOVÁ Júlia–MARTINSKÁ Gabriela, and MURÍN Pavol–Šerý Michal. "VIRTUÁLNA KOLABORÁCIA. HĽADANIE NOVÝCH FORIEM VZDELÁVANIA S VYUŽITÍM NOVÝCH IKT V ROZVOJI FYZIKÁLNEHO POVEDOMIA MLÁDEŽE."

[2] Dirner, A., et al. "Virtuálna kolaborácia. Využitie nových informačno-komunikačných technológií vo výučbe fyziky."

[3] DEPEŠOVÁ, Jana. "Virtual communication in educational system." Journal of technology and information (2013).

[4] Dirner, Alexander, et al. "2. Virtuálna kolaborácia."

[5] Firebase Realtime Database [online].[19.5.2017] Dostupné na <https://firebase.google.com/docs/database/>

[6] Unity User Manual (5.6) [online].[19.5.2017] Dostupné na <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>

# Prílohy