User Guide – HTW Quiz

HTW Saarland – Wahlfach Webanwendungen

Marius Backes und Tobias Meiser

# Inhalt

# Registrieren und Login

Beim Start der Anwendung erscheint zuerst die Seite zum einloggen des Benutzers.

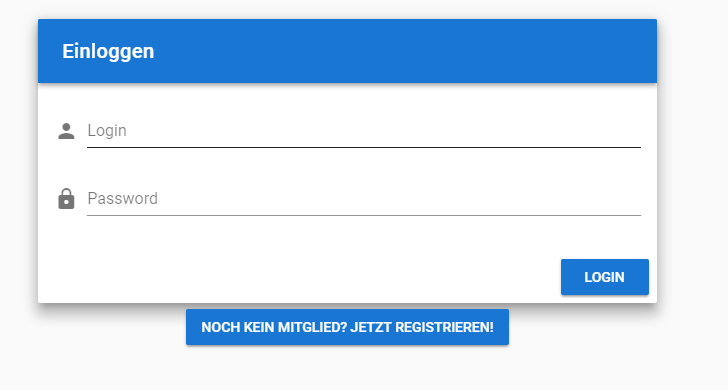
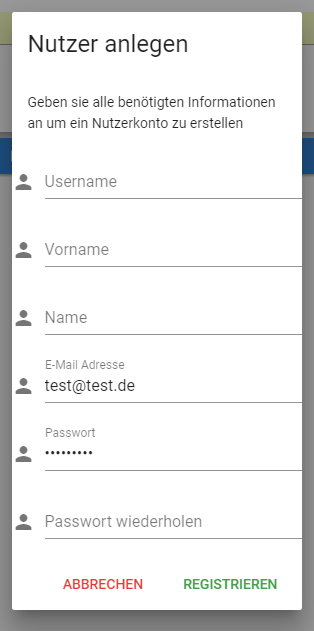


Abbildung: Login-Seite der Anwendung

Ist bereits ein Benutzeraccount vorhanden so kann das Einloggen mit der angegebenen Emailadresse und dem entsprechenden Passwort durchgeführt werden. Sollte der Anwender der Applikation noch keinen Benutzer angelegt haben, so kann dies durch einen Klick auf den „Jetzt Registrieren“-Button realisiert werden. Nachfolgende Abbildung zeigt die Eingabemaske der Anwendung.



Wurden alle benötigten Informationen eingegeben, so kann durch einen Klick auf den Registrieren-Button die Anmeldung abgeschlossen werden.

# Startseite und Navigation der Anwendung

Die Startseite (Home) ist die Hauptseite und wird nach dem Login aufgerufen. Auf dieser Seite werden alle zum Spielen verfügbaren Fragenkataloge angezeigt und können mit Klick auf den Button „Spiel starten“ gespielt werden.

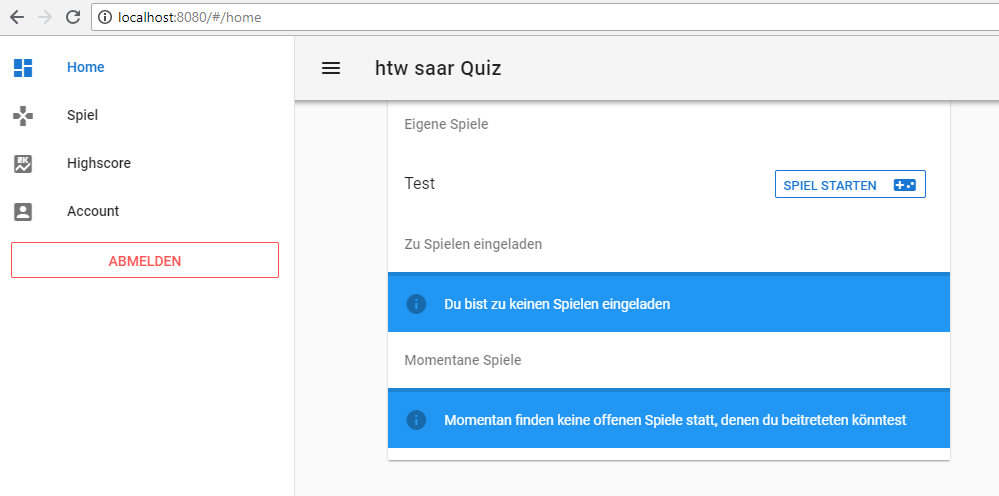


Abbildung: Startseite mit ausgeklapptem Menü

Die Abbildung zeigt die Startseite (Home) mit ausgeklapptem Navigationsmenü. Das Menü kann über die drei Balken am linken Rand aus- oder eingeklappt werden.

Es stehen vier wesentliche Navigationspunkte zur Verfügung. Die Startseite selbst ist unter dem Menüpunkt *Home* ansteuerbar. Des weiteren stehen die Punkte *Spiel, Highscore* und *Account* zur Auswahl.

Aus der Spielseite können neue Fragenkataloge angelegt sowie bereits vorhandene Kataloge bearbeitet und gelöscht werden. Zudem können eigene Fragenkataloge für andere Nutzer freigegeben werden.

# Fragenkataloge anlegen und bearbeiten

## Fragenkatalog anlegen

Um Fragenkataloge anzulegen muss die Spielseite aufgerufen werden.

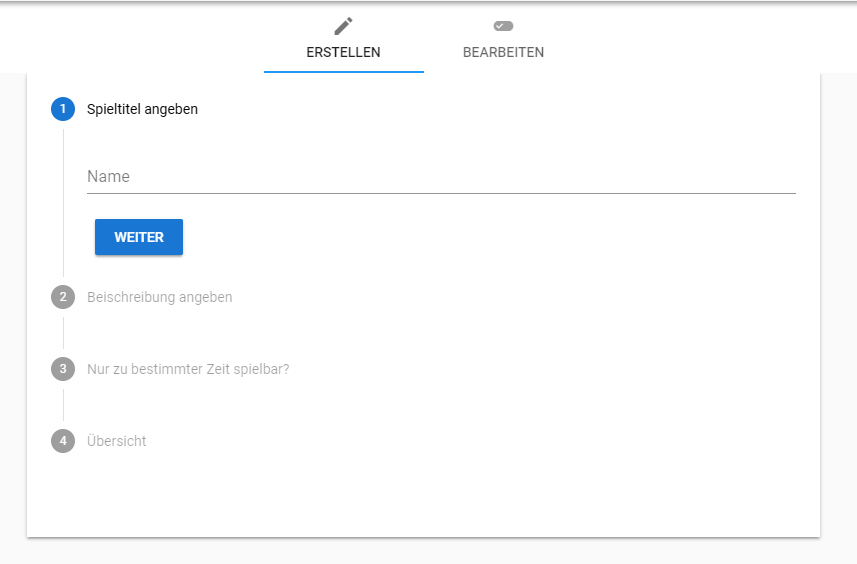


Abbildung: Fragenkatalogerstellungseingabemaske

Die Spielseite besitzt 2 Reiter. Beim Aufruf der Seite ist der erste Reiter aktiviert und dort wird die Eingabemaske zum Erstellen neuer Fragenkataloge angezeigt. Dort wird dem Katalog ein Titel sowie eine Beschreibung gegeben. Zudem kann der Nutzer festlegen ob der Fragenkatalog nur zu einer bestimmten Zeit spielbar ist. Sind die benötigten Daten angegeben, wird eine Übersicht gezeigt um sicherzugehen, dass alle Einstellungen korrekt sind. Zum Anlegen das Katalogs kann nun der Erstellen-Button gedrückt werden. Alternativ kann der Button zurück genutzt werden um zu den vorherigen Punkten zurück zu navigieren.

## Fragenkatalog bearbeiten oder löschen

Um einen Fragenkatalog zu bearbeiten oder zu löschen muss auf den zweiten Reiter (Bearbeiten) der Spielseite gewechselt werden. Zu jedem Fragenkatalog werden hier vier Optionen angeboten.

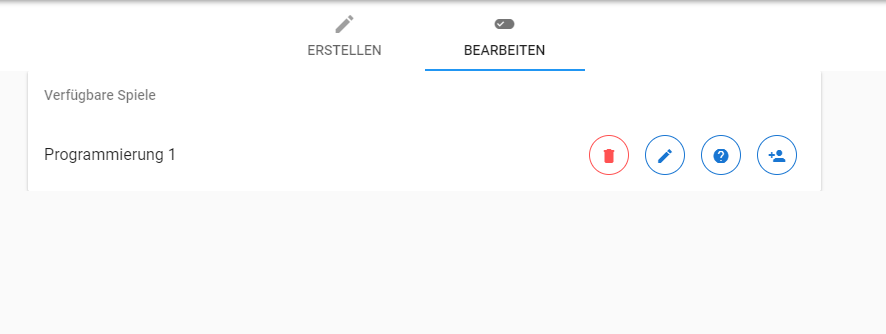


Abbildung: Reiter zum Bearbeiten von Fragenkatalogen

Obige Abbildung zeigt den Reiter zum Bearbeiten von Spielen.

Der Button, welcher einen roten Mülleimer abbildet, kann zum Löschen eines Katalogs verwendet werden. Der Stiftbutton, dient dazu eine Eingabemaske zu öffnen, welche zum Ändern des Titels, der Beschreibung oder des Zeitrahmens des Katalogs verwendet werden kann.

## Fragen zum Fragenkatalog hinzufügen oder bearbeiten

Der dritte Button dient zum Hinzufügen von Fragen zum Fragenkatalog. Das Drücken des Buttons öffnet eine neue Seite, welch 2 Optionen anbietet. Die folgende Abbildung zeigt diese Seite zum Bearbeiten und Hinzufügen von Fragen.

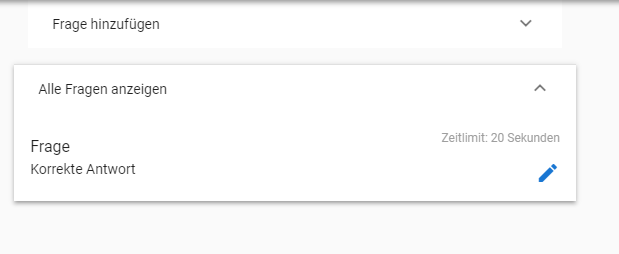


Abbildung: Bearbeiten und Hinzufügen von Fragen

Es können alle Fragen des Fragenkatalogs angezeigt werden, oder es kann eine neue Frage zum ausgewählten Fragenkatalog hinzufügen.

Wählt man „Frage hinzufügen“ öffnet sich eine Eingabemaske in welcher der Fragetext und die korrekte Antwort eingegeben werden können. Zudem kann dort festgelegt werden wie lang der Spieler Zeit zum Beantworten dieser Frage hat und ob die Frage eine Multiple-Choice-Frage ist. Ist die Frage eine Multiple-Choice-Frage so müssen auch noch drei falsche Antwortmöglichkeiten angegeben werden.

Um eine Frage zu ändern, wählt man diese aus und drückt auf den Stift-Button. Dadurch öffnet sich die Eingabemaske zum Bearbeiten der Frage.

## Teilnehmer zum Fragenkatalog hinzufügen

Der Button, welcher eine Person mit dem + Zeichen abbildet, kann genutzt werden um Teilnehmer zum Fragenkatalog hinzuzufügen. Das Betätigen des Knopfes öffnet eine Eingabemaske, in welcher die Emailadresse des Nutzers eingegeben werden muss.

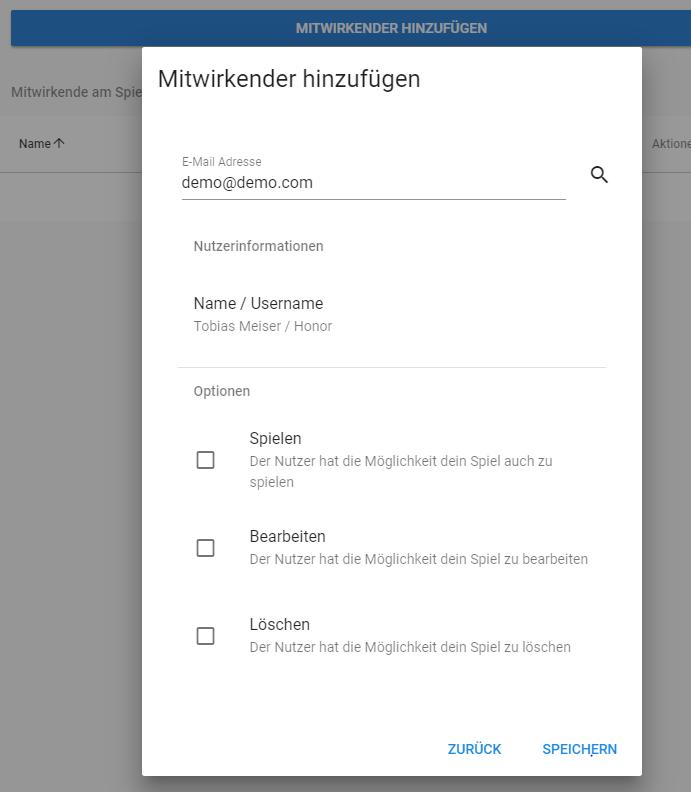


Abbildung: Mitwirkende Hinzufügen

Bei Eingabe einer korrekten Emailadresse, welche ein Nutzer registriert hat, kann dieser Nutzer ausgewählt werden und festgelegt werden, welche Berechtigungen dieser Nutzer am Fragenkatalog hat. Man kann den Nutzer den Fragenkatalog spielen, den Fragenkatalog sowie die Fragen bearbeiten und den Katalog löschen lassen.

# Fragenkataloge spielen

## Normale Fragenkataloge

Um einen Fragenkatalog zu spielen muss auf der Hauptseite der entsprechende „Spiel starten“ Knopf des Kataloges gedrückt werden.

Wenn es sich um kein Wettbewerbsspiel mit zeitlicher Begrenzung handelt startet das Quiz sofort. Sollte der Katalog keine Fragen enthalten, so wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt. Sind Fragen vorhanden wird die erste Frage gewählt und angezeigt.

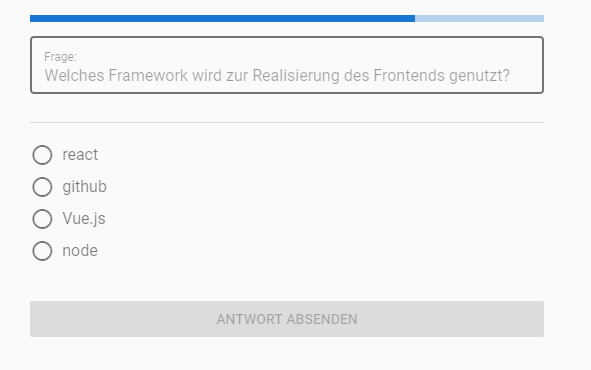


Abbildung: Beantworten einer Multiple-Choice-Frage

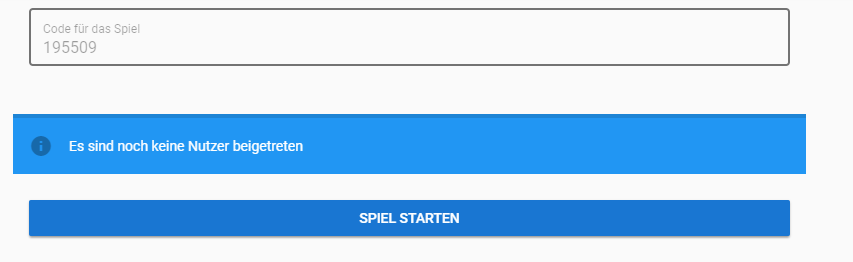
Die vorangegangene Abbildung zeigt da Spiel beim Beantworten einer Multiple-Choice-Frage.

Über dem Text der Frage zeigt ein blauer Balken an, wieviel Zeit noch zum Beantworten der Frage verbleibt. Eine Antwort kann angeklickt werden und durch Klick auf den „Antwort absenden“-Button bestätigt und abgesandt werden.

Fragen, welche nicht vom Typ Multiple-Choice sind können beantwortet werden indem in das vorgegebene Textfeld geklickt wird und die Antwort eingetippt wird. Nach Eingabe der Antwort kann mit Klick auf Antwort absenden diese Antwort abgegeben werden.

## Wettbewerbsspiele

Wettbewerbsspiele sind mit einem Zeitrahmen versehen und können nur zu dieser Zeit gespielt werden. Wettbewerbsspiele haben einen sogenannten Invitation-Code. Dieser Code wird dem Ersteller des Spiels angezeigt und muss von den Teilnehmern eingegeben werden um am Spiel teilnehmen zu können.



Es werden alle beigetretenen Nutzer angezeigt und sobald jeder Teilnehmer beigetreten ist kann mit Klick auf den Spiel starten Button das Spiel gestartet werden.