

ZÁVĚREČNÁ STUDIJNÍ PRÁCE

dokumentace

Effio - webová aplikace pro vytváření testů



Autor: Matěj Kotrba
Obor: 18-20-M/01 INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE
se zaměřením na počítačové sítě a programování
Třída: IT4
Školní rok: 2023/24

Poděkování

Rád bych poděkoval Mgr. Markovi Lučnému za poskytnutí konzultace ohledně tohoto projektu.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci vypracoval samostatně a uvedl veškeré použité informační zdroje.

Souhlasím, aby tato studijní práce byla použita k výukovým a prezentačním účelům na Střední průmyslové a umělecké škole v Opavě, Praskova 399/8.

V Opavě 1. 1. 2024

.....
Podpis autora

Anotace

Výsledkem projektu je funkční webová aplikace pro vytváření a vyplňování testů, které se skládají z různých možností otázek včetně programovacích. Aplikace zahrnuje přihlášení přes Google a GitHub. Uživatel vytváří jednotlivé testy výběrem šablony, nebo importem z GIFT formátu, otázek, komentářů a následně upravuje detaily testu jako jméno, popis, obrázek, upravitelný známkový systém, zařazení do skupin a tagy. Hotový test může sám zkusit z vlastní kolekce testů a nebo z komunitního centra, kde se nacházejí komunitou vytvořené testy, po vyplnění testu se uživateli objeví výsledky a známka. Krom výroby a vyplňování testů aplikace obsahuje také skupiny, kde mohou mezi sebou uživatelé komunikovat pomocí chatu a majitel do ní může sdílet testy, na dříve vyplněné testy se může podívat v sekci testové historie. Přehled o aktivitě uživatele si může prohlédnout v dashboardu prostřednictvím vizuálních grafů. Dříve vytvořené testy se dají v části kolekce editovat, mazat a také exportovat do GIFT formátu v textovém souboru pro použití například v Moodle. Aplikace disponuje zcela responsivním designem se světlým a tmavým režimem.

Klíčová slova

webová aplikace, databáze, responsivní design, účty, grafy, tvorba testů, barevné režimy

Obsah

| | |
|--|-----------|
| Úvod | 2 |
| 1 Architektura a koncepty aplikace | 3 |
| 1.1 Architektura | 3 |
| 1.2 Typesafety | 5 |
| 2 Backend | 6 |
| 2.1 Architektura backendu | 6 |
| 2.2 Autentifikace | 7 |
| 2.3 Model databáze | 8 |
| 2.4 Využité technologie | 10 |
| 2.5 SvelteKit | 10 |
| 3 Frontend | 15 |
| 3.1 Využité technologie | 15 |
| 4 Kroky k řešení, funkcionality aplikace a implementace | 16 |
| 4.1 Založení a konfigurace projektu | 16 |
| 4.2 Design | 17 |
| 4.3 Testy a jejich vlastnosti | 17 |
| 4.4 Vyplňování testu | 18 |
| 4.5 Zobrazování testů | 19 |
| 4.6 Skupiny | 21 |
| 4.7 Světlý a tmavý režim | 21 |
| 4.8 Domovská stránka | 21 |
| 4.9 Responsivita | 22 |
| 5 Výsledky práce | 23 |
| 5.1 Funkce aplikace | 23 |
| 5.2 Splněné a nesplněné cíle | 23 |

ÚVOD

V dnešní době se běžně využívají webové aplikace, které umožňují vytváření testů/kvízů, které poté jiní uživatelé vyplňují. Prostředí těchto aplikací jsou však často nepřehledné a vytváření testů či kvízů je úporné. S touto myšlenkou jsem se rozhodl vytvořit aplikaci, která by kombinovala možnosti jiných aplikací s přehledným moderním zobrazením a dalšími užitečnými prvky.

Má aplikace by kromě již zmíněné funkcionality pro tvorbu testů a kvízů měla do jisté míry umožňovat prvky sociálních sítí jako třeba skupiny, komunitní místo kde by se mimo jiné zobrazovaly testy ostatních uživatelů. Hlavní myšlenkou bylo vytvořit nejen aplikaci jako takovou ale také využít moderní technologie a postupy, neboli vytvořit ji „typesafe“, bez potřeby vlastního serveru za pomoci cloudové technologie „serverless“ a plně responzivní pro uživatele na kterémkoli zařízení.

V dokumentaci jsou popsány využívané technologie, postupy a jednotlivé funkcionality celé aplikace. První část popisuje architekturu a přístup k řešení, ve druhé části popisují využívané technologie a jejich účel v aplikaci, ve třetí části se potom zmiňují o různých možnostech, které Effio nabízí. Nakonec se poohlížím na dosažené cíle a možné vylepšení.

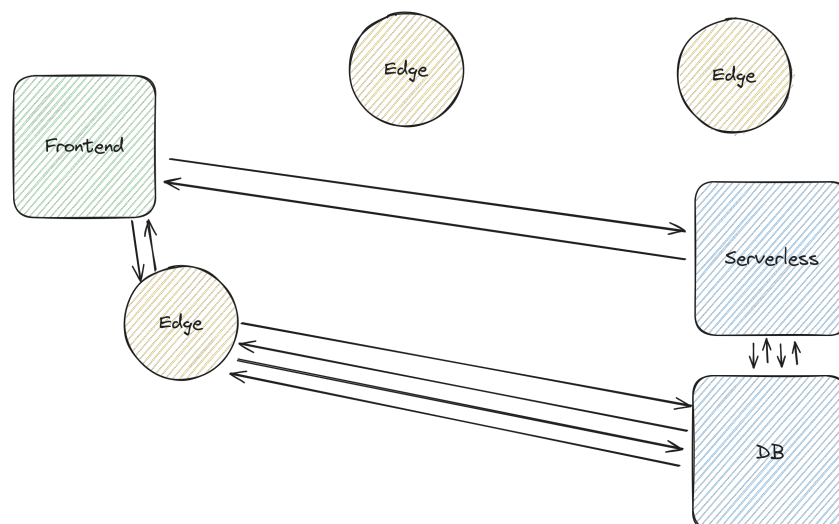
1 ARCHITEKTURA A KONCEPTY APLIKACE

1.1 ARCHITEKTURA

1.1.1 Možnosti řešení

Pro vytvoření webové aplikace je možno využít mnoho postupů, proto zmíním několik variant nad kterými jsem uvažoval s jejich klady se zápory

- Tradiční web server - jedná se o nejběžnější variantu jak vytvářet webové stránky. Jednotlivé stránky jsou vytvářeny na serveru, následně jsou poslány na klienta, poslaný kód může obsahovat také JavaScript pro frontend funkcionalitu, pro backend je možné využít jazyk dle výběru. Pro veškeré přesměrování a další akce je nutné se obrátit na server.
- Single page application - toto řešení v podstatě odstraňuje server a nechává veškerou zodpovědnost frontendovém frameworku jako např. React, Svelte nebo Solid, toto řešení ale nemá k dispozici žádný způsob jak spouštět kód, která na klientu pouštět nemůžeme jako například SQL dotazy.
- Serverless - je architektura kdy vývojář využívá server poskytovatele, o ten se nemusí starat, a je škálován podle potřeby. Tento koncept ale má i své nevýhody, omezená doba relace odpovědi, menší úložný prostor pro načtení knihoven nebo třeba nemožnost spravovat svůj server.
- Edge runtime - tato technologie je podobná Serverless architektuře, serverový kód ale neběží v jedné lokalitě ale na jednotlivých CDN. Funkce se spouštějí ne skrze Node ale přes Edge runtime, toto obsahuje svou nevýhodu, Edge není Node, a proto nemůžeme používat Node moduly, jako je třeba „fs“. Další nevýhodou je velice malé množství paměti, které je pro dostupnou instanci dostupné. Výhodou je poté velice nízká cena spuštění takové funkce a bezkonkurenční rychlost odpovědi, tato výhoda je největší u serverových úkolů jako přesměrování, cookies nebo geograficky založených údajů, v případě několika násobných dotazů do databáze se ale cesta potřebná k získání dat zvětšuje a výhoda rychlosti mizí.



Obrázek 1.1: Rozdíl mezi serverless a edge.

- Metaframework je technologie, která kombinuje výhody „single page application“ a tradičního web serveru a přináší za mě nejlepší variantu jak vytvářet webovou aplikaci. Disponuje možností běhu kódu na serveru, přesměrováním na klientské části a dalšími výhodami. Takových technologií existuje celá řada, jako například populární NextJS, já si pro svůj projekt zvolil SvelteKit.

Vzhledem k tomu, že záměrem bylo vytvořit aplikaci, která bude pro veškeré „backendové“ úlohy využívat cloud, tak je architektura relativně složité téma, proto se pokusím stručně popsat základní proces vykreslení stránky. Uživatel získává statické soubory ze „CDN“, dynamicky vytvořené stránky pro první zobrazení („first render“) jsou generovány na instancích „serverless funkcí“ třetí strany, každá instance se vytváří podle potřeby na reálném serveru poskytovatele, není dedikovaná a ani nezůstává aktivní po delší dobu. Server je dále využíván pro potřeby klienta, které si on sám nemůže obstarat především z bezpečnostních důvodů (DB queries, secret env variables...). Databáze vytváří spojení se serverem a ten získává potřebná data.

1.1.2 Koncept „single page application“ a tradičního web serveru

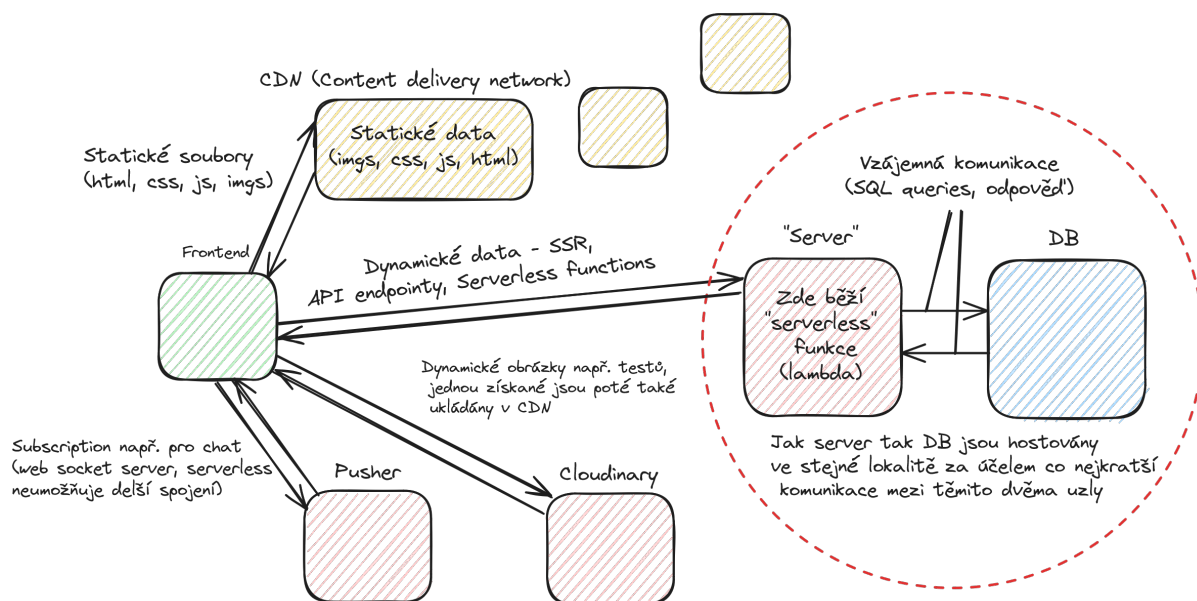
V minulé sekci jsem zmínil pojem web server, ten generuje stránku, která je poslána uživateli, ta se poté generuje znovu vždy když je uživatel přesměrován na jinou stránku, tento koncept má spoustu nevýhod jako například nemožnost jednoduše uchovávat data mezi těmito přechody. „Single page application“ je vlastně JavaScript framework, který se o překreslování obrazu a přesměrování stará sám za pomoci JavaScriptu bez nutnosti dotazovat se serveru o novou stránku či data. Tento přístup bohužel také není perfektní, nutnost stahovat veškerý kód nebo velice chabý SEO rating.

1.2 TYPESAFETY

Webové aplikace standartně využívají JavaScript, ten ale obnáší signifikantní nevýhodu v podobě nemožnosti „otypovat“ kód, to způsobuje obtíž orientovat se v kódu, velké množství produkčních chyb a také spoustu času stráveného pochopením dříve napsaného kódu. Pro Effio jsem se tedy rozhodl využít moderní technologie a vytvořit tak téměř plně „typesafe“ (otypovanou) aplikaci. TypeScript v Effiu nahrazuje JavaScript, ten do tohoto jazyka přináší typy. To ale nestačí, API endpointy, stejně jako databázové dotazy stále nemůžou být otypované a proto jsem připojil také knihovny tRPC a Prisma.

2 BACKEND

2.1 ARCHITEKTURA BACKENDU



Obrázek 2.1: Jednoduchý přehled backendové části Effia.

- CDN - neboli Content Delivery Network je síť serverů, které jsou charakteristické hlavně tím, že jsou rozmístěny po celém světě a ve velkém množství, starají se o distribuci statického obsahu díky čemuž nemusí klient data získávat ze vzdáleného serveru ale právě z tohoto, který je ve většině případů mnohem blíže. Dále se starají o cachování dat, což opět zkracuje dobu pro uživatele aby zobrazil obsah.
- Server - neoznačuje server jako takový ale spíše místo kde se spouštějí instance serverových funkcí, což jsou funkce, které se vytváří podle potřeby na reálných serverech, které ale spravuje provider této služby, v mém případě Vercel, respektive Cloudflare.

Programátora nemusí tyto serveru vůbec zajímat, instance se sami škálují a obecně jsou pro vývojáře velice příjemných řešení. V poslední letech se tato architektura těší významné oblibě nejen malých projektů ale také velikých firem jako je Amazon, ty se ale v poslední době opět začínají vracet k hostování vlastních serverů, které se po dlouholetých diskuzích znovu zdají výhodnější pro takto masivní účely typu Amazonu.

Tento server je v Effiu využíván hlavně pro první zobrazení stránky metodou SSR („server side rendering“) a také získáváním dat, které nemohou být získány na klientu (např. SQL dotazy), pro jednotlivé stránky, formulářovými akcemi nebo jako API endpointy.

- DB - MySQL databáze hostovaná přes službu Planetscale, ta disponuje velice zajímavými možnostmi jako jsou „větve“ podobné verzovacímu systému Git, „Deploy requesty“, které zlepšují práci v týmu nebo možnost distribuce „read-only“ instancí databáze do rozdílných regionů. Pro mě byla velická výhoda rychlost a velice šetrný „free tier“.
- Pusher, Cloudinary - jedná se o cloudové služby, které slouží účelům, které s touto architekturou nejsem schopný zařídit.
 - Pusher se stará o web sockety, respektive stále spojení, které se „serverless“ spojením není možné. V Effiu posloužil pro chat v kanálech skupin pro aktualizaci zpráv všech uživatelů pokud nějaký pošle zprávu.
 - Cloudinary slouží pro ukládání obrázků a jejich distribuci do CDN.

2.2 AUTENTIFIKACE

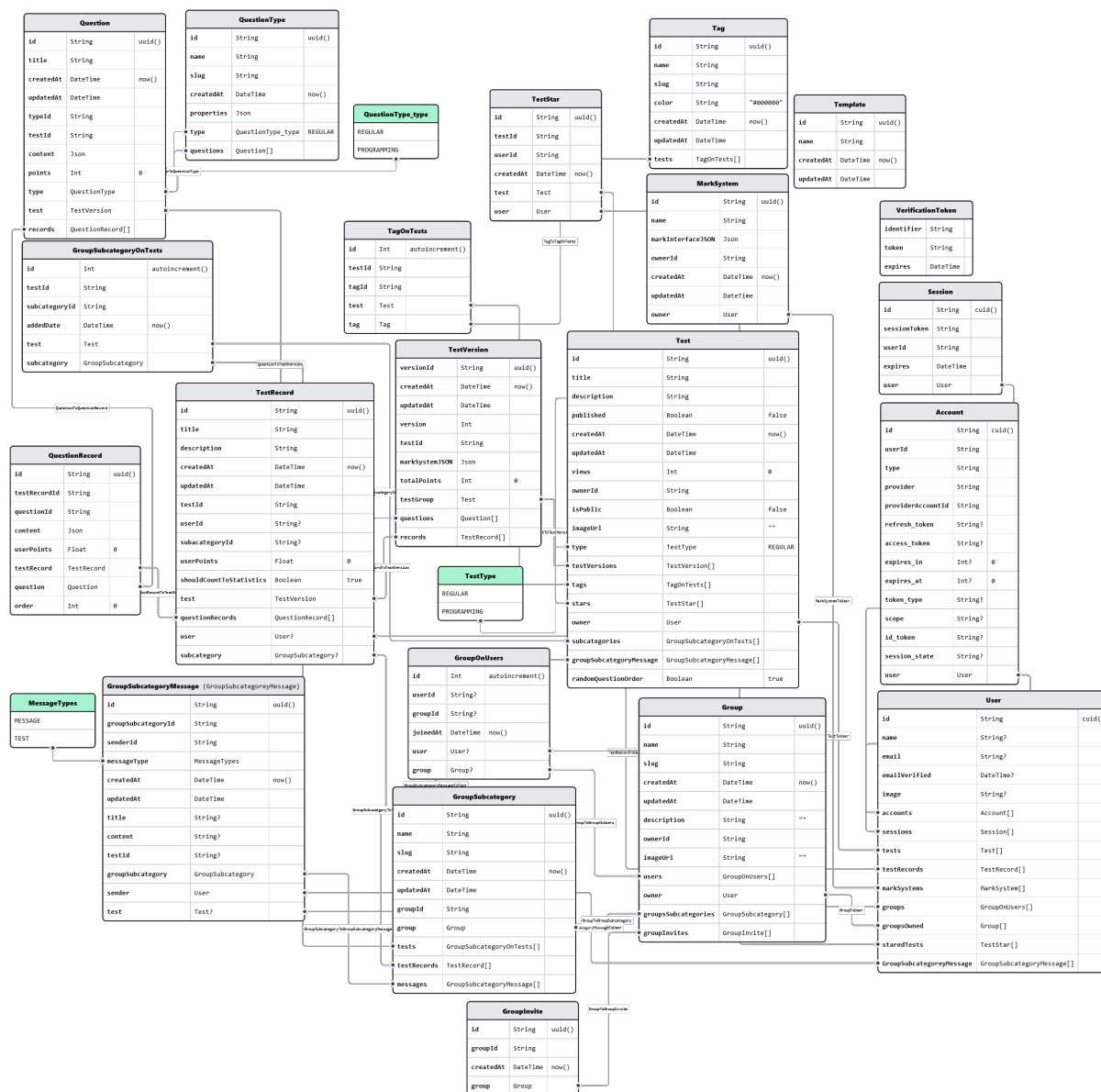
2.2.1 Auth.js

Auth.js je knihovna sloužící pro autentifikaci, poskytuje možnost „session based“, to je použito v Effiu, a JWT autentifikace. Dále knihovna podporuje OAuth s mnohými providery, v tomto projektu je využit GitHub a Google s jednoduchou možností přidat další. Výhodou knihovny je, že data si vývojář spravuje sám, neboli jsou ukládána do jeho vlastní databáze v podobě tabulek (které si také může sám upravit): Account, Session, User a Verification Token, které poskytují naprostou kontrolu nad ověřením uživatelů.

2.2.2 Proces přihlášení

Uživatel se na podstránce /login rozhodne zdali se přihlásit pomocí Google nebo GitHub účtu, je poté přesměrován na stránku těchto providerů, kde potvrdí přístup k informacím o jejich účtu a je navrácen zpět do Effia. V databázi jsou vytvořeny tabulky o tomto uživateli včetně nové relace (Session), díky které je schopen přihlášení. To proběhne automaticky po navrácení se zpět od providera.

2.3 MODEL DATABÁZE



Obrázek 2.2: Databázový model Effia. Vytvořeno pomocí PrismaLiser

Autorizace a autentifikace

- User - tabulka s údaji o uživateli.
- Account - účet uživatele, typ providera přes kterého je přihlášen a data k relaci.
- Verification Token - ověřovací identifikátor providera.
- Session - relace, do jisté míry propojuje jednotlivé tabulky.

Otázky

- Question - otázka jako taková, obsahuje název, popis, její propojení s testy atd.
- QuestionType - typ otázky, rozhoduje jejím chování na frontendu.
- QuestionRecord - záznam otázky, po vyplnění testu se vytvoří ke každé otázce jeden nový záznam s výsledky, je sdružován Test Recordem.

Testy

- Test - obsahuje název testu, jeho popis a sdružuje veškeré další podrobnosti testu jako jsou Tagy, Stars, obsahuje množství TestVersion, což je vlastně jednotlivá verze testu.
- TestVersion - verze testu, uchovává odpovědi, body a Mark System, verze se aktualizují při každé změně testu.
- TestRecord - záznam vyplněného testu, obsahuje také Question Records.

Ostatní tabulky týkající se otázek

- TestStar - ohodnocení testu hvězdičkou, každý uživatel mimo majitele může test takto ohodnotit, ekvivalent "liku" na sociálních sítích
- MarkSystem - známkovací systém daného testu, uživatel si ho může sám upravit a při uložení testu je uchován právě v této tabulce.
- Tag/TagOnTest - uchovává štítky týkající se tématu testu vybrané majitelem.

Skupiny

- Group - skupina pro uživatele, obsahuje základní vlastnosti skupiny jako jméno, slug apod.
- GroupSubcategory - jednotlivý kanál skupiny, každý tento kanál má i samostatné zprávy, chat apod.
- GroupSubcategoryMessage - Zpráva v kanálu, vztahuje se k ní také její odesílatel, název, obsah atd. Obsahuje také MessageType, což je druh zprávy, kterou uživatel poslal.

Ostatní

- Template - šablona testu

2.3.1 Cloud hosting

Jak již bylo zmíněno v úvodu tak tato aplikace by se měla obejít bez vlastního serveru, nejde ale jenom o databázi ale také například o ukládání obrázků nebo hostování aplikace jako takové, to je prováděno přes „Cloud hostingy“ jako Vercel pro hostování stránky jako takové, zároveň ale řeší i rozesílání statických dat do CDN a poskytuje serverless lambda funkce, Planetscale pro hostování mojí MySQL databáze, Cloudinary, který slouží jako „bucket“ pro obrázky a také jejich možnost editace přes url parametry, nebo Pusher, který slouží jako web socket server například pro chat.

2.4 VYUŽITÉ TECHNOLOGIE

2.5 SVELTEKIT

Svelte je open source JavaScriptový framework vyvíjený od roku 2016 týmem Riche Harrise, jeho hlavní výhodou je rychlost ale také intuitivita, protože jazyk se snaží vypadat jako JavaScript, zatímco rozšiřuje jeho možnosti, díky tomu se za posledních let těší rostoucí popularitě webových vývojářů. Na rozdíl od ostatních frontendových frameworků (například React, Angular, Solid nebo Qwik) Svelte disponuje vlastním jazykem, který se zapisuje do `.svelte` souboru, ten se následně kompiluje do vysoce efektivního JavaScriptu.

SvelteKit je metaframework postavený na Svelte. Jeho hlavní výhody se skládají z:

- Rychlost - Svelte vytváří velice rychlou aplikaci, v kombinaci s Vitem (bundler) se ale také spojuje s velice rychlým build timem a hot module replacementem. To ale není jediné místo kde se rychlost projevuje, za pomoci SvelteKitu se aplikace vyvíjí velmi rychle díky velice malému množství „boilerplate“ kódu.
- Flexibilita - Aplikace často potřebuje různé typy vykreslování stránek, SvelteKit dovoluje jednoduše nakonfigurovat jednotlivé stránky či cesty pro specifické způsoby jako SPA, SSR, SSG nebo MPA. Dále také umožňuje různě kombinovat kód, který běží na serveru a ten co se spouští na klientovi, dává nad nimi rozsáhlou kontrolu a jednoduše se jeho chování upravuje.
- Přehlednost - SvelteKit využívá „file based routing“, tedy cesty aplikace jsou generovány podle složek, které vývojář vytvoří, soubory se poté vždy jmenují stejně, `+page.svelte` pro stránku, `+layout.svelte` pro layout apod. Díky tomu je vždy jasné pro co specifický soubor slouží, přehlednosti také přidává, již u Sveltu zmíněná podobnost s JavaScriptem.

Tento kód ukazuje získání dat z databáze při načtení stránky (load funkce) a poté také actions, což jsou formulářové akce vytvářené pro specifickou cestu, které poté můžeme využívat, zde je vidět mazání uživatele ze skupiny

```
1 export const load: ServerLoad = async (event) => {
2   const users = prisma.user.findMany({ where: {name: event.params.name}})
3
4   return users
5 }
6
7 export const actions: Actions = {
8   deleteUsers: async (event) => {
9     const formData = await event.request.formData()
10    const users: string[] = []
11
12    formData.forEach((value) => {
13      users.push(value.toString())
14    })
15
16    try {
17
18      await (await trpcServer(event)).groups.kickUsersFromGroup({
19        groupSlug: event.params.name as string,
20        userIds: users,
21      })
22      return {
23        success: true
24      }
25    }
26    catch (e) {
27      if (e instanceof TRPCError) {
28        return fail(getHTTPStatusCodeFromError(e), { message: e.message })
29      }
30      else {
31        return fail(500, { message: "Something went wrong." })
32      }
33    }
34  }
35 }
```

Kód 2.1: Ukázka z +page.server.ts

2.5.1 tRPC

V minulé sekci jsem se zmínil o problémech s otypováním API endpointů, tRPC (Typescript Remote Procedure Call) tento problém řeší tím, že vytváří dynamické typy pro jednotlivé end-

pointy, podle toho jak si je sami nadefinujeme, ty se potom dají volat pomocí funkcí bez použití fetche nebo třeba axiosu, tyto funkce jsou dokonale otypované a v kódu tím pádem fungují jako jakákoliv jiná funkce vytvořená programátorem.

```
1 getTestById: procedure.input(z.object({
2   id: z.string(),
3   includeGroupSubcategories: z.boolean().optional()
4 })).query(async ({ ctx, input }) => {
5   const test = await ctx.prisma.test.findUnique({
6     where: {
7       id: input.id,
8     },
9     include: {
10      subcategories: input.includeGroupSubcategories || false,
11      owner: true,
12      tags: {
13        include: {
14          tag: true
15        }
16      },
17      testVersions: {
18        include: {
19          questions: {
20            include: {
21              type: true
22            }
23          }
24        },
25        orderBy: {
26          version: "desc"
27        },
28        take: 1
29      }
30    },
31  })
32
33  if (!test) return null
34  return test
35 },
```

Kód 2.2: Endpoint generovaný pomocí tRPC

```
1   const imageUrlToDeleteTest = await trpc(get(page)).getTestById.query({
2     id: props.data.id,
3   })
```

Kód 2.3: Volání funkce pomocí tRPC klienta s metodou getTestById

2.5.2 Prisma

Prisma slouží jako ORM (Object–relational mapping), to znamená pomocí JavaScriptu získávat data z databáze bez přímého použití jazyka SQL, Prisma se skládá z klientské části, která pomocí protokolu založeném na JSON komunikuje se serverovou částí, tam je následně uskutečněn SQL dotaz a odpověď je poslána klientovi. Také řeší již zmíněný problém s otypováním těchto dotazů, pro Prismu je totiž nutné vytvořit `schema.prisma` soubor kde se definuje model databáze, ten poté můžeme pomocí Prisma CLI nahrávat do databáze ale také vytvářet dynamické typy, které poté využijeme jak v dotazech tak v aplikaci pro data, která dostaneme zpět.

```
1  const test = await ctx.prisma.test.findUnique({
2    where: {
3      id: input.id,
4    },
5    include: {
6      subcategories: input.includeGroupSubcategories || false,
7      owner: true,
8      tags: {
9        include: {
10          tag: true
11        }
12      },
13      testVersions: {
14        include: {
15          questions: {
16            include: {
17              type: true
18            }
19          }
20        },
21        orderBy: {
22          version: "desc"
23        },
24        take: 1
25      }
26    },
27  })
```

Kód 2.4: Získání testu podle id a přidání dat ze spojených tabulek


```

1 model TestVersion {
2   versionId      String      @id @default(uuid())
3   createdAt      DateTime     @default(now())
4   updatedAt      DateTime     @updatedAt
5   version        Int
6   testId         String
7   markSystemJSON Json
8   totalPoints    Int          @default(0)
9   testGroup      Test         @relation(fields: [testId], references: [id], onDelete:
10     Cascade)
11   questions      Question[]
12   records        TestRecord[]
13
14   @@index([testId])
15   @@index([version])
16 }

```

Kód 2.5: Schéma modelu verze testu

2.5.3 Zod

Zod je validační knihovna jako např. Yup. Jeho výhodou je avšak možnost využít jeho validační schémata jako typy a také samotná validace funguje jako „type guard“ (kontroluje a nastavuje typy u vložené proměnné). Jeho další výhodou je například jeho nízká velikost.

```

1 const answerSchema = z.string().min(ANSWER_MIN, `Answer has to be at least ${
2   ANSWER_MIN} character long.`).max(ANSWER_MAX, `Answer can be max ${ANSWER_MAX}
3   characters long.`)
4 const result = answerSchema.safeParse(content.answers[item].answer)
5 if (result.success === false) {
6   isError = true
7   content.answers[item].error = result.error.errors[0].message
8 }

```

Kód 2.6: Validace vstupu pomocí validační knihovny Zod

3 FRONTEND

3.1 VYUŽITÉ TECHNOLOGIE

3.1.1 Svelte

Svelte je open source JavaScriptový framework vyvíjený od roku týmem Riche Harrise, jeho hlavní výhodou je rychlost ale také intuitivita, protože jazyk se snaží vypadat jako JavaScript, zatímco rozšiřuje jeho možnosti, díky tomu se za posledních let těší rostoucí popularitě webobých vývojářů. Na rozdíl od ostatních webových frameworků (například React, Angular, Solid nebo Qwik) Svelte disponuje vlastním jazykem, který se zapisuje do `.svelte` souboru, ten se následně kompiluje do vysoce efektivního JavaScriptu.

3.1.2 Typescript

Typescript se dá považovat jako nadstavba JavaScriptu, poskytuje ale jednu výraznou výhodu - typy, díky nim je možno mnohem snadněji dohledávat chyby, vracet se k dříve napsanému kódu a celkově mnohem zlepšit „developer experience“ při vytváření aplikace. Sám o sobě pomůže s otypováním jednotlivých částí kódu, neporadí si však například s API endpointy nebo databázovými dotazy, které se poté musí otypovat ručně, což je ale velice špatný způsob.

3.1.3 Tailwind CSS

Tailwind CSS je „CSS utility library“, to znamená, že narozdíl od frameworků jako je třeba Bootstrap nebo Material UI neposkytuje celé předpřipravené komponenty ale připravené CSS classy, které se aplikují na HTML elementy, jeho výhodou je naprostá kontrola nad chováním stylů, které se aplikují, přehlednost a rychlost se kterou se dá styly vytvářet.

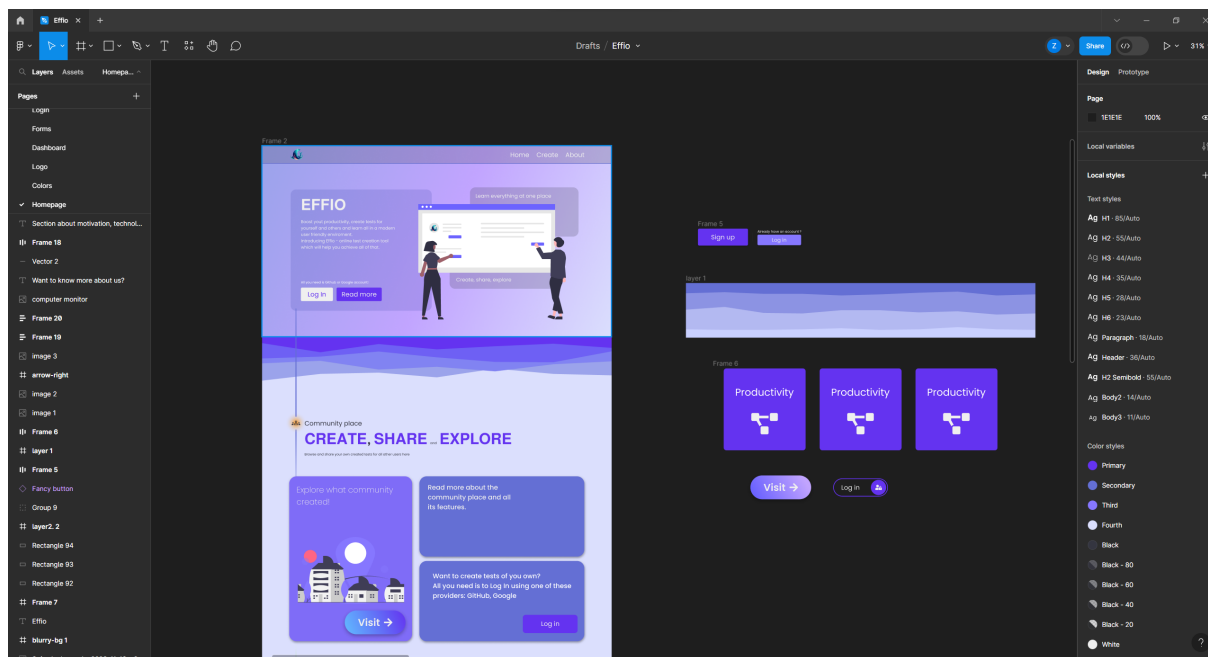
4 KROKY K ŘEŠENÍ, FUNKCIONALITY APLIKACE A IMPLEMENTACE

4.1 ZALOŽENÍ A KONFIGURACE PROJEKTU

Prvním krokem bylo založení projektu a stažení potřebných knihoven technologií, které jsem plánoval využít. Kombinace mnou vybraných technologií nebyla kompletně konvenční a proto jsem se musel v některých případech obrátit na komunitou vytvořené adaptéry, příkladem je například knihovna `trpc-sveltekit`, která propojuje SvelteKit a tRPC, které je primárně navrženo buď jako samostatný server a nebo jako implementace do Next.js.

4.2 DESIGN

Jednou z hlavních myšlenek bylo vytvořit pohledem přívětivou aplikaci, proto se návrh designu stál klíčovou částí pro stylově propracovanější prvky stránky. Pro tvorbu designu, stejně jako vytváření a úpravu potřebných obrázků jsem využil aplikaci Figma.



Obrázek 4.1: Prvotní návrh domovské stránky.

4.3 TESTY A JEJICH VLASTNOSTI

Jednou z esenciálních funkcionalit Effia je možnost vytvořit test, k tomuto existuje mnoho různých postupů, nad danou problematikou jsem se zprvu zamýšlel a až poté napsal funkční nástroj pro jejich vytváření ale to stejně nakonec nezabránilo následné nutnosti přepsat téměř celou funkcionalitu při vytváření testu.

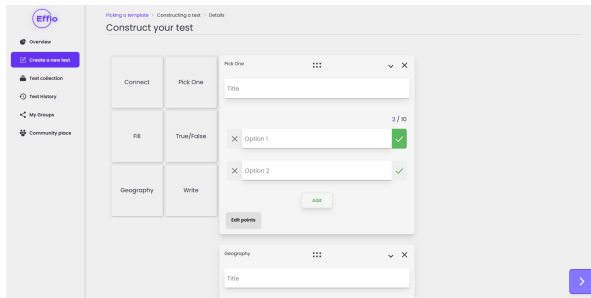
4.3.1 Tvorba testu

Jako první si uživatel zvolí mezi kvízovým a programovacím testem, u obou si poté vybere šablonu.

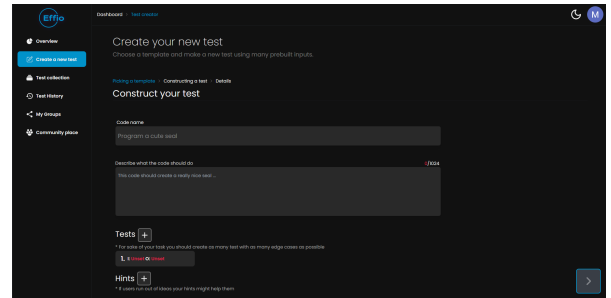
- Kvízový - po výběru šablony, kde si uživatel může zvolit i import z GIFT formátu, se uživatel dostane do tvorby testu samotného, vybírat si aktuálně může z 6 typů otázek: *Pick One*, *True/False*, *Connect*, *Write*, *Fill* a *Geography*, otázkám lze svévolně měnit pořadí, přidávat komentáře k odpovědím a upravovat počet získaných bodů.

- Programovací - po výběru šablony se uživatel dostane do tvorby testu programovacího, kde ho pojmenuje problém, popíše co má uživatel řešit, nadefinuje kontrolní vstupy a očekávané výstupy, poté může zanechat nápovědy

Po dokončení těchto úprav se uživatel dostane do konečných úprav testu, což činí jméno, popis a obrázek testu, volitelné zařazení do skupin, tagy, rozhodne se jestli využít známkovací systém, který si může sám upravit, zvolí si zdali náhodně třídit otázky a následně tvorbu ukončí a rozhodne se zdali test uložit jako návrh nebo ho publikovat.



Obrázek 4.2: Kvízový test



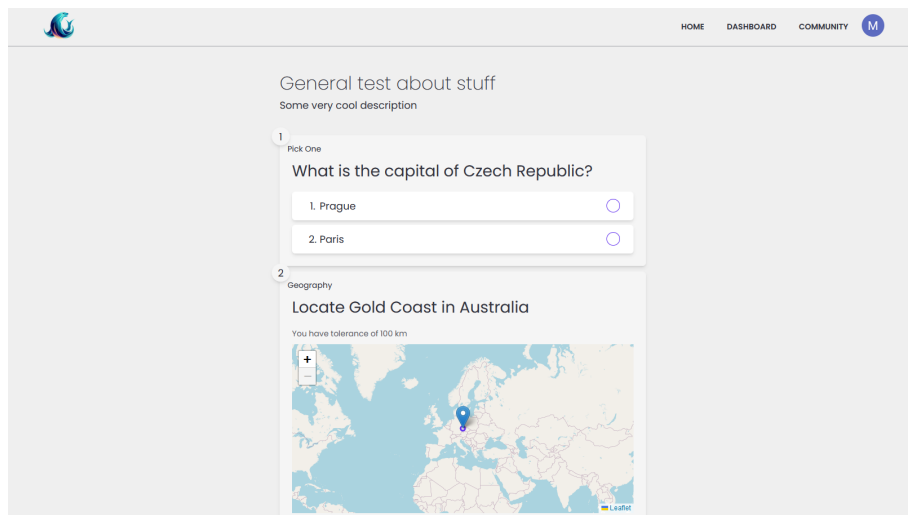
Obrázek 4.3: Programovací test

4.4 VYPLŇOVÁNÍ TESTU

4.4.1 Vyplňování kvízu

Vytvořený test si poté může kdokoliv s přístupem k němu vyplnit (testy jsou základně dostupné pro všechny, po úpravě mohou být zveřejněny pouze pro členy skupin).

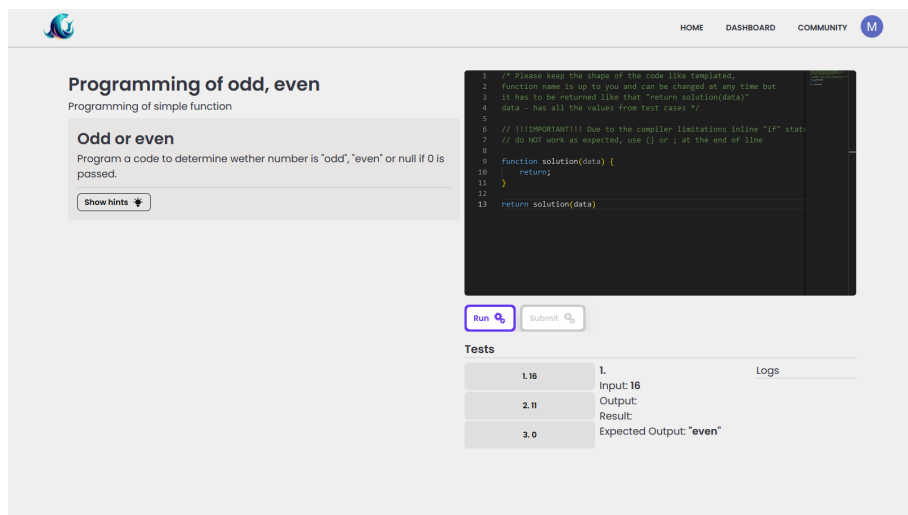
Otázky se náhodně seřadí a uživatel je vyplňuje, zamíchané jsou také odpovědi určitých typů otázek. Po vyplnění všech uživatel test odevzdá, zkontroluje se a vrátí mu správné odpovědi, počet bodů, známku co získal a pokud je uživatel přihlášený tak se záznam a vyplnění uloží do databáze, uživatel si ho poté může zpětně zobrazit v sekci *Test history*.



Obrázek 4.4: Obrázek kvízu.

4.4.2 Plnění programovacího testu

Uživatel dostane popis toho co by měl kód umět, sadu testů, které mají otestovat funkcionálnitu kódu a popřípadě nějaké nápovědy. Programovací test obsahuje vlastní editor do kterého uživatel píše, pro kontrolu testu můžeme použít tlačítko „Run“ a pokud testy prochází tak je test možné řešení odevzdat.

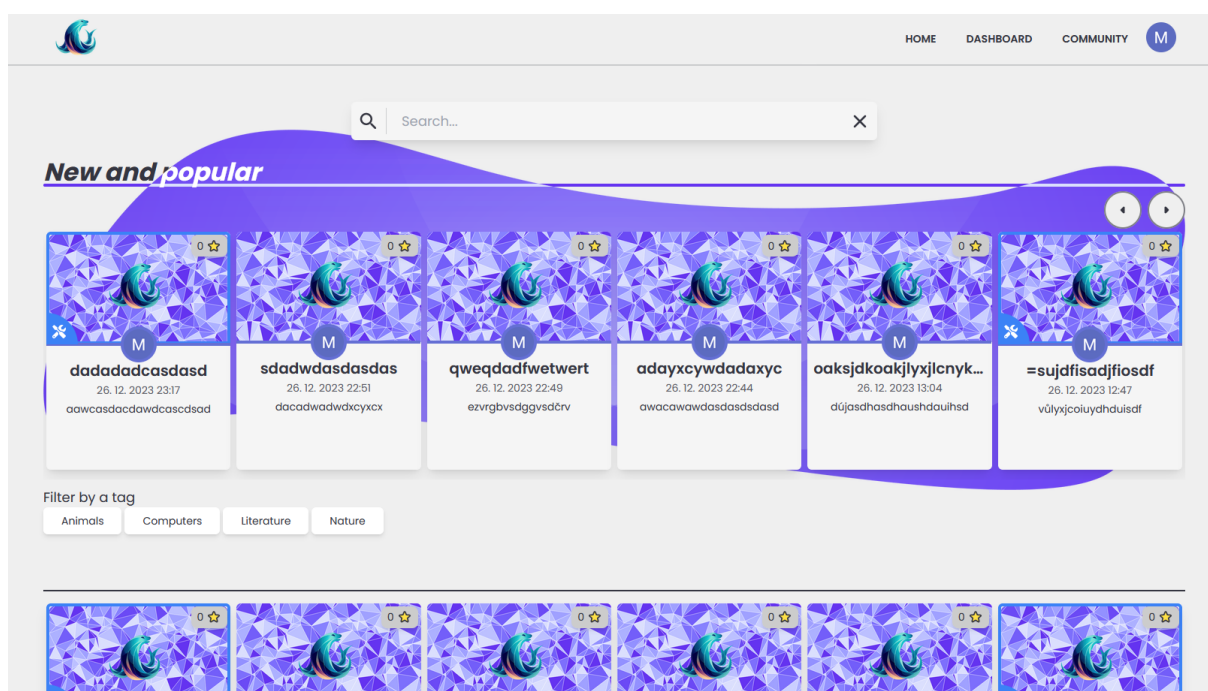


Obrázek 4.5: Obrázek programovací úlohy.

4.5 ZOBRAZOVÁNÍ TESTŮ

4.5.1 Komunitní místo

Na této stránce může uživatel najít nové a populární testy včetně všech testů, které existují. Testy jsou zobrazovány postupně podle techniky „infinite scrolling“, na což využívám JavaScript API Intersection Observer, abych zjistil, kdy uživatel dosáhl posledního prvku a vyžádal si tak další testy. Implementované je vyhledávací pole, které filtruje zobrazované testy, další možností je filtrace pomocí tagů. Vizuálně jsou také rozlišeny kvízy od programovacích testů. Testy se dají ohodnotit hvězdičkou, jejich aplikování využívá principu „optimistic update“, to znamená, že po přidání hvězdičky ji uživatel okamžitě vidí přidanou, zatímco se ověřuje jeho oprávnění a vytváří záznam hvězdičky v databázi. V případě neúspěchu se poté uživateli sama hvězdička opět odebere.



Obrázek 4.6: Komunitní místo.

4.5.2 Kolekce testů

Zde si uživatel může zobrazit jím vytvořené testy, aplikovaná je stejná funkcionální vyhledávací pole a „infinite scrolling“. Každý test má ale také další možnosti, a to úpravu, export a smazání.

- Úprava - uživatel se přesune na stránku úprav, tam může celý test přepracovat.
- Export - vytvoří z testu textový soubor ve formátu GIFT se všemi otázkami daného testu, které jsou podporovány Moodle
- Delete - smazání testu z databáze

4.6 SKUPINY

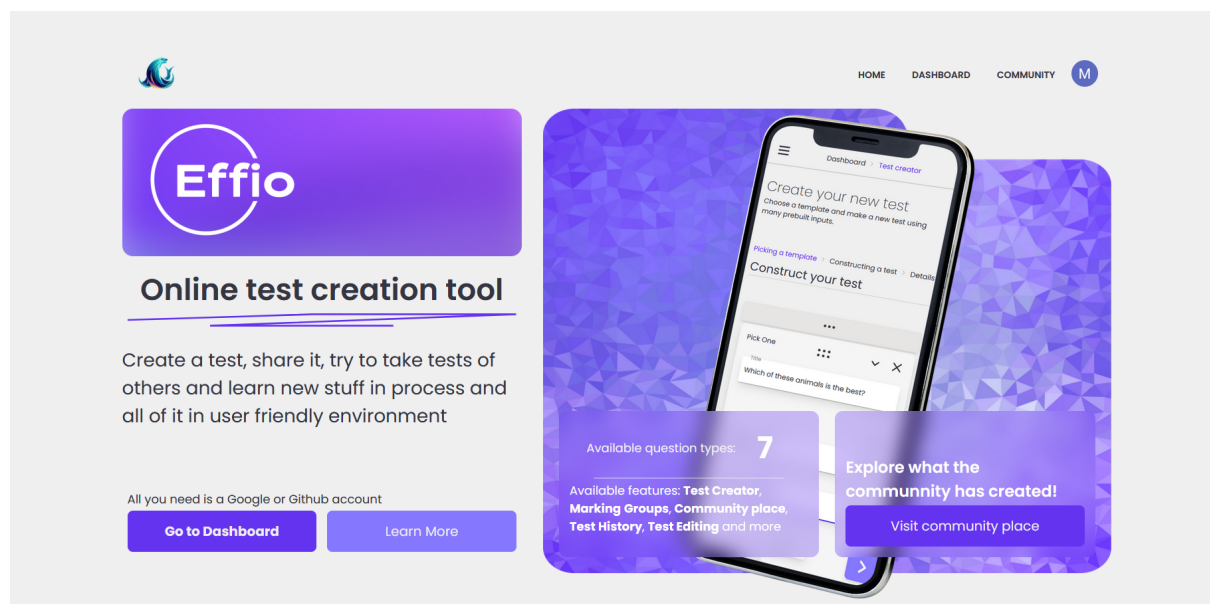
Každý přihlášený uživatel si může vytvořit vlastní skupinu, do které se můžou pomocí generovaného kódu připojit ostatní uživatelé. Skupina obsahuje kanály, ve kterých je možné psát textové zprávy, taky zde můžeme najít přidáné testy, vlastník si poté může procházet grafy výsledku členů skupiny.

4.7 SVĚTLÝ A TMAVÝ REŽIM

S ohledem na uživatele co preferují tmavý režim jsem se také rozhodl pro tvorbu tmavého režimu, ten je možné vidět na obrázku 4.3, oba tyto režimy vyžadovali vlastní paletu barev a byly mnohokrát přepracovány aby k sobě jednotlivé barvy co nejlépe pasovaly.

4.8 DOMOVSKÁ STRÁNKA

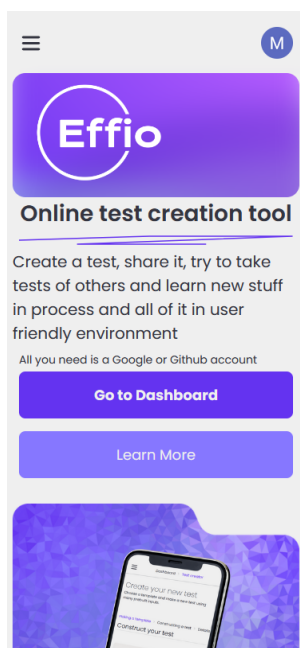
Domovská stránka slouží jako místo pro seznámení návštěvníka s výhodami Effia, rychlá navigace mezi jednotlivými stránkami ale také jako místo nejpečlivěji vytvářeného designu a efektů aby na uživateli zanechala dojem kvalitní aplikace.



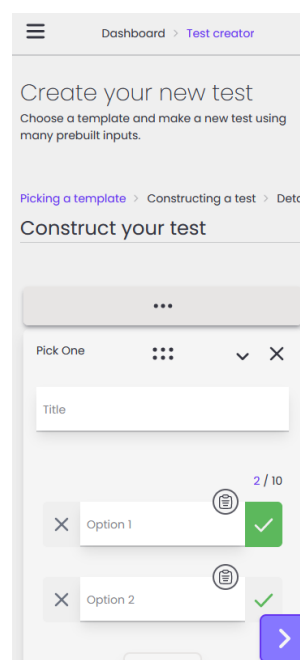
Obrázek 4.7: Domovská stránka Effia.

4.9 RESPONSIVITA

Celá aplikace je uzpůsobená jak pro počítače tak pro mobilní zařízení. Responsivita není vůbec lehká práce, mně ale pomohl Tailwind, ve kterém se CSS media queries dělají snadněji společně s moderními CSS containers, které umožňují responsivní breakpointy odvozovat nejen od velikosti stránky ale od rozměrů rodičovských elementů.



Obrázek 4.8: Domovská stránka na mobilním zařízení



Obrázek 4.9: Generátor testů na mobilním zařízení

5 VÝSLEDKY PRÁCE

5.1 FUNKCE APLIKACE

Po příchodu na stránku se uživateli zobrazí domovská stránka, zde může prozkoumat výhody aplikace nebo se přihlásit, to ho přesune na přihlašovací stránku, na ní se uživatel do aplikace může přihlásit pomocí Google nebo GitHub účtu. Po přihlášení je uživatel přesunut na dashboard, kde může vidět rychlou navigaci na další části nebo se podívat na souhrn jeho aktivity v grafech. První možností je vytvořit si nový test, tato možnost je detailně probraná zde 4.3.1. Po vytvoření testu je přesunut do kolekce jeho testů, kde může své testy procházet a upravovat, více popsáno zde 4.5.2. Test si poté může uživatel zkusit vyplnit 4.4, buď přímo ze své kolekce nebo z komunitního centra 4.5.1, kde může najít také testy jiných. Po dokončení testu se dozví výsledky, ty může poté najít zpětně v sekci *Test history*, kde jsou uspořádané v tabulce.

5.2 SPLNĚNÉ A NESPLNĚNÉ CÍLE

Cíle byly rozdělené jak do rozsahu aplikace tak do kvality implementace jednotlivých prvků, co se týče rozsahu tak ten jsem v určitých místech významně předčil, ne všechny body původních cílů jsou ale aktuálně plně dosaženy.

Hlavním cílem bylo vytvořit rychlou, cloudovou aplikaci pro vytváření a sdílení testů využívající moderních „techstack“, v tomto ohledu jsem cíl kompletně splnil, aplikace je v těchto bodech plně funkční a můj původní plán využití technologií se během vývoje ještě významně rozrostl.

Za úspěch považuji také grafickou část aplikace, která za mě tvoří minimalistický moderní vzhled.

Hlavní neúspěch nebo spíše nedodělanost vidím ve skupinách a přizpůsobení možností testů pro ně, původně jsem zamýšlel vytvořit skupiny jako místo pro sdílení materiálů s více zajímavými možnostmi pro vlastníka, aby sloužili jako funkce vhodná pro výuku. Cíle nejsou zdaleka nerealistické, ale těchto cílů jsem nebyl schopen dosáhnout z nedostatku času, jako vylepšení by ale za mně bylo velice přínosné.

ZÁVĚR

Cílem projektu bylo vytvořit webovou aplikaci pro vytváření a vyplňování testů. Aplikace je postavená na frameworku SvelteKit, psaný v jazyce TypeScript. Přihlašování stojí na knihovně Auth.js, MySQL databáze je hostovaná službou Planetscale, jako ORM je použita Prisma. Frontend řeší framework Svelte s CSS utility knihovnou Tailwind, pro validaci využívá Zod.

Základem aplikace je generátor testů, kde uživatel využívá předpřipravené typy otázek. Testy se následně dají vyplnit v rámci komunity nebo vlastníkově kolekce. Nepřihlášený uživatel může testy pouze vyplňovat, přihlásit se uživatel může pomocí Google nebo GitHub účtu. Uživatelé také mají k dispozici skupiny kde je chat a také možnosti sdílet testy, test historii k zobrazení dříve vyplněných testů a přehled nedávné aktivity v podobě grafů. Využití technologie činí aplikaci lehce škálovatelnou a velice výkonnou. Aplikace je téměř zcela funkční a použitelná na všech zařízeních díky responzivnímu designu.

Aplikace je zálohovaná na GitHubu na adrese <https://github.com/matej-kotrba/effio>. Je také volně přístupná na adrese <https://effio.vercel.app/>

LITERATURA

- [1] Svelte [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://svelte.dev/>
- [2] SvelteKit [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://kit.svelte.dev/>
- [3] tRPC [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://trpc.io/>
- [4] Prisma [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.prisma.io/>
- [5] Zod [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://zod.dev/>
- [6] Auth.js [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://authjs.dev/>
- [7] Tailwind CSS [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://tailwindcss.com/>
- [8] tRPC-SvelteKit [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://icflorescu.github.io/trpc-sveltekit/>
- [9] ChatGPT [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://chat.openai.com/>
- [10] Stackoverflow [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://stackoverflow.com/>
- [11] Joy of Code. Youtube kanál. <https://www.youtube.com/> [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@JoyofCodeDev>
- [12] Huntabyte. Youtube kanál. <https://www.youtube.com/> [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@Huntabyte>
- [13] BROWNE, Theo. Youtube kanál. <https://www.youtube.com/> [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@t3dotgg>
- [14] POWELL, Kevin. Youtube kanál. <https://www.youtube.com/> [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@KevinPowell>

Seznam obrázků

| | | |
|-----|---|----|
| 1.1 | Rozdíl mezi serverless a edge. | 4 |
| 2.1 | Jednoduchý přehled backendové části Effia. | 6 |
| 2.2 | Databázový model Effia. Vytvořeno pomocí Primaliser | 8 |
| 4.1 | Prvotní návrh domovské stránky. | 17 |
| 4.2 | Kvízový test | 18 |
| 4.3 | Programovací test | 18 |
| 4.4 | Obrázek kvízu. | 19 |
| 4.5 | Obrázek programovací úlohy. | 19 |
| 4.6 | Komunitní místo. | 20 |
| 4.7 | Domovská stránka Effia. | 21 |
| 4.8 | Domovská stránka na mobilním zařízení | 22 |
| 4.9 | Generátor testů na mobilním zařízení | 22 |