

Segítség az alkalmazáshoz

A következőkben segítséget nyújtunk az alkalmazás beüzemeléséhez és használatához képekkel, szöveggel vezetve.

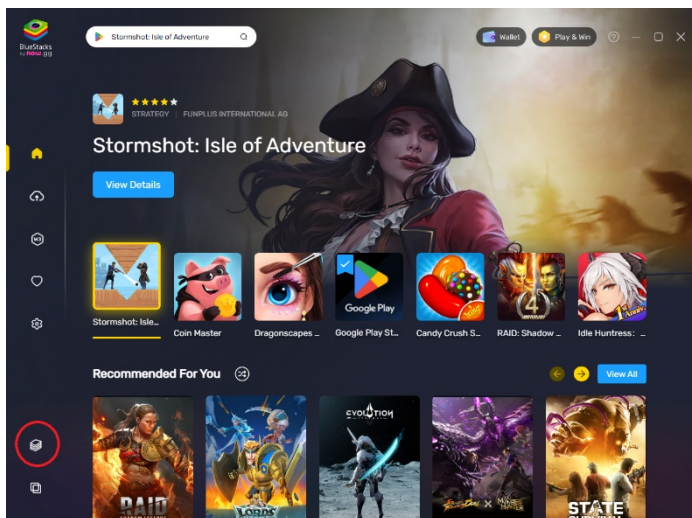
Beüzemelés

A beüzemeléshez szükségünk lesz a **BlueStack** alkalmazásra. Letölteni a következő [linken](#)¹ tudjuk. Kövessük a varázsló utasításait: Nyomjunk az **„Install now”** gombra, miután a licenz elfogadását bepipáltuk a jobb alsó sarokban (automatikusan bepipálva szokott lenni).

BlueStack

Letöltést követően a BlueStack alkalmazáson belül a bal alsó sarokban találjuk a gombot, mellyel az emulátor (App Player) telepíthető és elindítható.

Nyomjunk a gombra (az első 1 ábrán pirossal bekarikázottra).

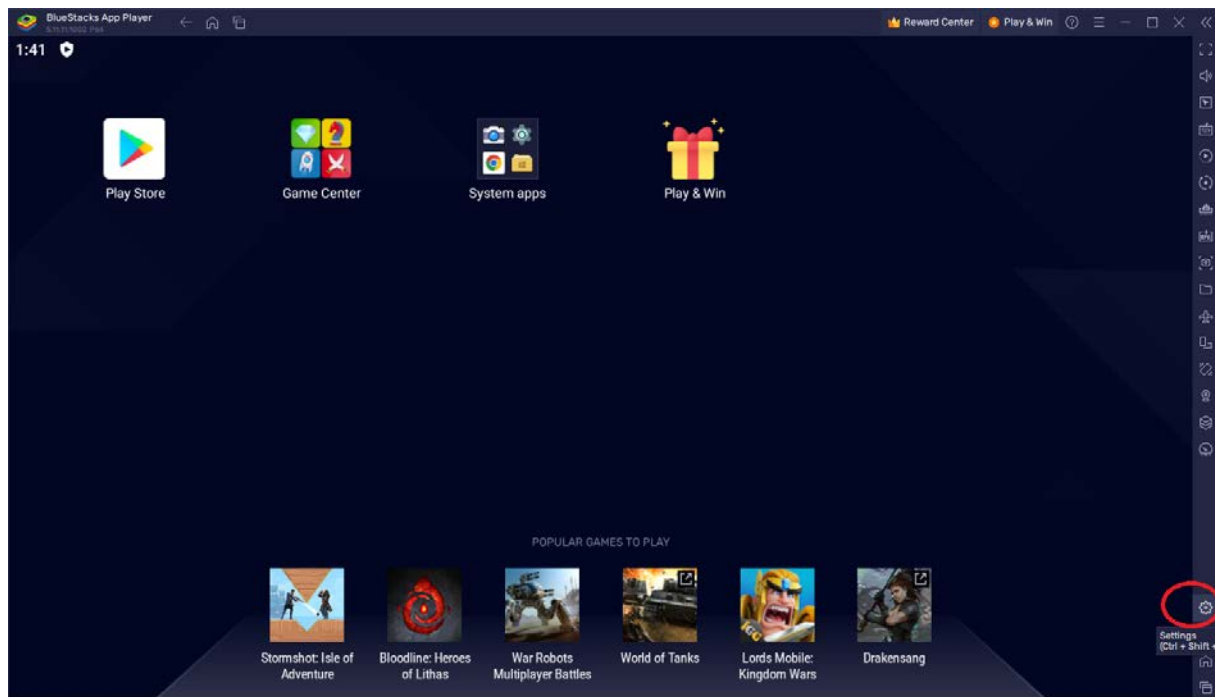


1. ábra: App Player telepítése

Ezt követően várjuk meg a telepítést.

Telepítést követően a beállításoknál állítsuk be, hogy az eszköz álló tájolású legyen. (2.ábra) A beállításokon belül a **„Display”** fülre kattintva a **„Landscape”** opciót kell lecserélni **„Portrait”**-ra. Ezt követően nyomjunk a **„Save changes”** gombra, majd a **„Restart now”** gombra.

¹ A következő oldalra dob minket: <https://www.bluestacks.com/download.html>



2. ábra: Settings

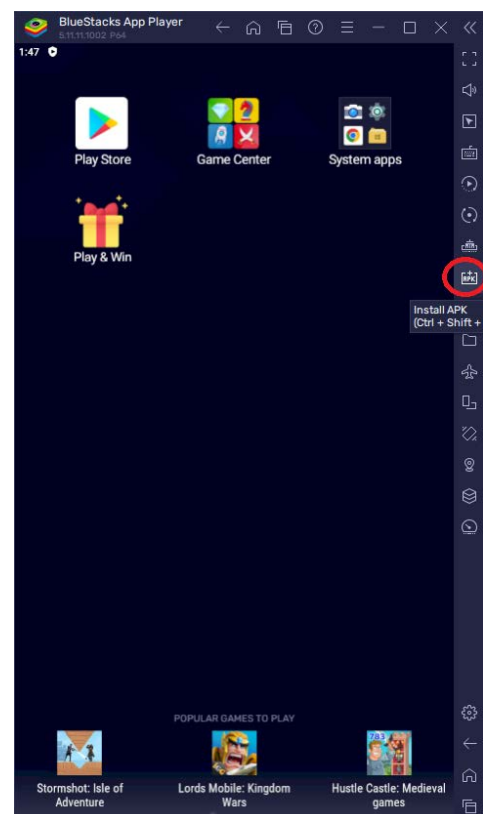
A beállításokat követően egyszerűen húzzuk a gépünkről a telefon emulátorába a QuizMaker appot, vagy a következő ikon segítségével válasszuk ki mappából.

QuizMake app

Az alkalmazás használata egyszerű.

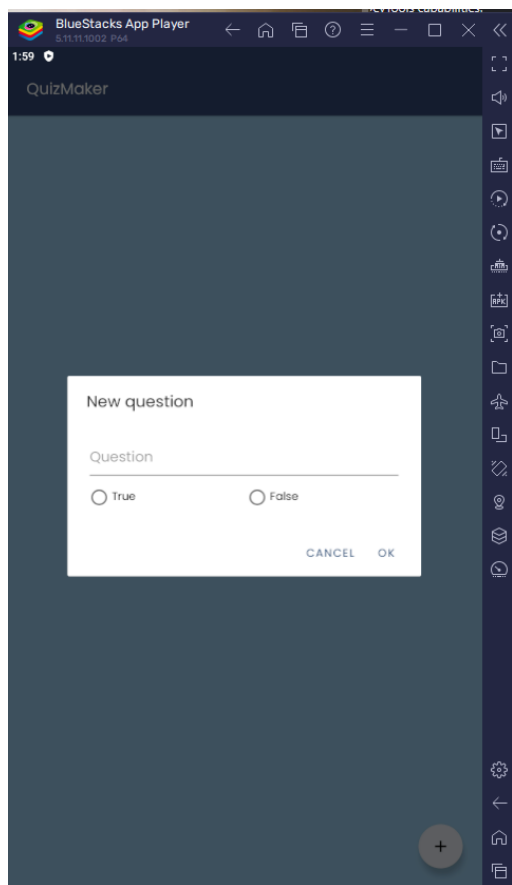
Legfelül egy fehér sávban látjuk az aktuális képernyő nézeteit (main, result). A **result** nézeten tekinthetők meg majd a teszteredmények, illetve törölhetőek.

A **main** nézeten a főképernyőt láthatjuk. Itt lehetőségünk van adatbázissal vagy teszttel kapcsolatos képernyőre ugrni, előbbi a **DATABASE**, míg utóbbi a **LEARN** gomb segítségével hajtható végre.



3. ábra: Install APK

Database



4. ábra: Database

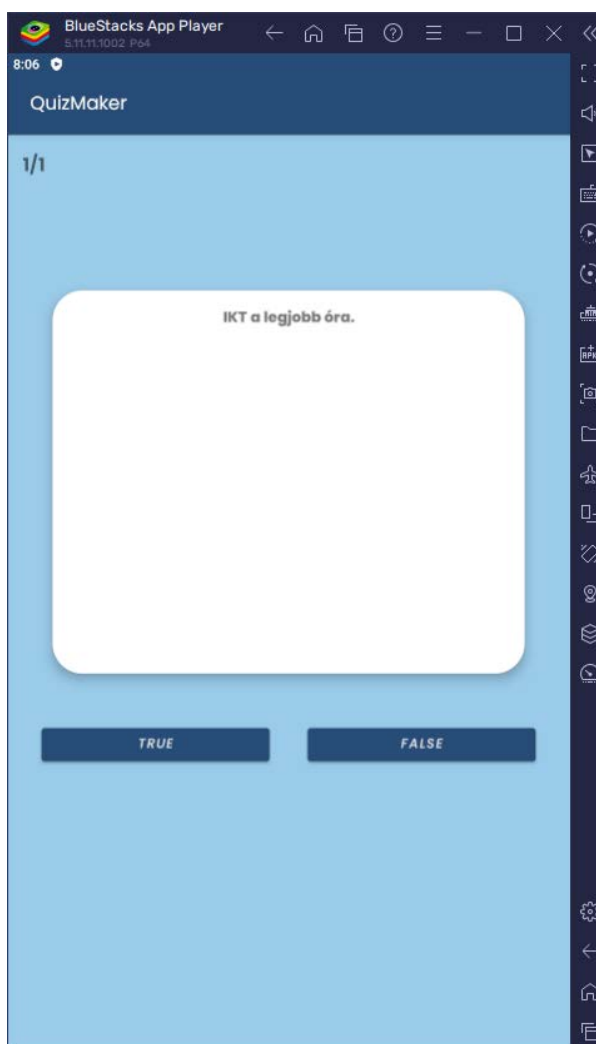
A teszt kitöltése után annak eredményét a **RESULT** nézeten (fülön) látjuk a főképernyőre visszamenve. (A visszaugrás a teszt kitöltése után automatikusan történik)

Ezen a képernyőn vehetünk fel kérdéseket a jobb alsó sarokban található plusz jel segítségével. A gomb hatására a következő ablak ugrik elő, ahol megfogalmazhatjuk magát a kérdést, és beállíthatjuk a helyes választ.

Miután egyet felvettünk hozható létre egy teszt. Kérdést törölni a kérdésen található **REMOVE** gombbal tehető meg.

Learn

Itt indítható el a teszt, ahol az adatbázisban található kérdések ugranak fel véletlenszerűen.



5. ábra: Learn

Maga az app (kitekintő)

Az alkalmazás Kotlin nyelven íródott Android Studio környezetben. Itt lehetőségünk van android alapú szoftverfejlesztésre a studio által nyújtott emulátorral.

Az alkalmazásban igaz-hamis kérdéseket vehetünk fel egy darab adatbázisban. Az adatbázis perzisztens, azaz a kérdések az alkalmazás bezárásánál is megmaradnak. A kérdések nem beégetetek, hanem a felhasználó maga tudja felvenni/törölni őket.

A kész adatbázissal (benne legalább egy kérdéssel) már tudunk tesztet létrehozni, különben üres adatbázis esetén figyelmeztető üzenetet kapnk a képernyő aljában. A teszt során a kérdések véletlenszerűen ugranak fel.

A tesztek eredményét egy külön (result) fülön láthatjuk. Jobb alsó sarokban törölhetjük az összeset.