

## Echipa 7:

Vasiu Cristian

Farcasiu Paul

Fechete Rares

Pereanu Alexandru

## TASK 1 – Administrare profil

### Scenariu utilizator 1 – crearea initiala a unui profil pentru orice fel de utilizator

Punctul de start este pagina de login ce apare la prima lansare a aplicatiei, unde utilizatorul are posibilitatea de a se loga cu un cont deja existent print introducerea datelor contului sau de a se inregistra prin apasarea butonului de „Inregistreaza-te”.

Pe acesta pagina utilizatorul va interactiona cu campurile de text ce trebuie completate pentru crearea contului (email, parola, nume, data nasterii, facultatea etc.). Dupa ce a completat campurile obligatorii in mod corect si apasa pe butonul „Next” ii vor fi puse la dispozitie pe pagina urmatoarea mai multe optiuni de personalizarea a profilului ( alegerea unei poze de profil prin selectia unei poze existente de pe telefon sau prin crearea unei fotografii pe loc, introducerea unei descrieri personale intr-un text block, etc.). Acesta poate sa completeze oricate dintre acestea si sa incheie procesul prin apasarea butonului de „Finish”.

Pe aceste pagini campurile cu care se lucreaza vor fi aranjate intr-o lista verticala cu perechi de label si campul de text unde scrie, iar in josul paginii se vor afla butoanele de next si finish. In orice moment procesul se poate anula prin apasarea butonului de „X” din partea de sus a paginilor iar acesta trimite utilizatorul inapoi la pagina de login.

Caz de eroare poate aparea cand se introduce o adresa de email invalida sau deja existanta, caz in care campul va primi un contur rosu si se va afisa un mesaj de eroare sub acesta cu eroarea intampinata. In mod asemanator se va proceda si daca parola aleasa nu este destul de sigura. Pe a doua pagina poate aparea o eroare daca se introduce o fotografie mai mare decat limita acceptata, caz in care se va afisa mesajul iar utilizatorul va fi indrumat sa aleaga alta imagine. Daca toate datele sunt introduse corect utilizatorul va ajunge pe pagina principala a aplicatiei.

Scopul acestor interactiuni este de a culege date de la user, astfel s-a ales un design minim in care sunt prezente doar campurile ce trebuie completate si butoanele de parcurgere. Au fost impartite pe doua pagini in functie de care sunt obligatorii si care sunt optionale. Toate acestea pot fi modificate ulterior.

### Scenariu utilizator 2 – administrare si personalizare

Dupa logare, punctul de start va fi pagina principala, unde din nav barul de la baza ecranului se va alege tab-ul de profil.

Pe acesta pagina utilizatorul va putea vedea datele de personale, nivelul de experienta obtinut, badge-urile, achivment-urile, cursurile completate. Aici va fi un buton de setari de unde poate sa isi schimbe datele introduse la scenariul 1, dar si sa modifice setarile aplicatiei. Prin selectarea campurilor ce contin premiile obtinute, utilizatorii pot sa aleaga pe care dintre ele le pot afisa si in ce ordine. Se pune la dispozitie o bara de cautare pentru a facilita administrarea in cazul in care studentul/profesorul a obtinut multe recompense si le poate selecta pe cele dorite prin adaugarea lor la lista de afisare prin atingerea lor, iar ordinea in lista se va face prin drag and drop intre ele. In josul paginii va fi o lista de cursuri la care a participat/predat care pot fi deschise pentru a vedea rezultatele obtinute si materialele folosite.

În cazul de succes modificările facute atât la date cât și pe pagina vor fi salvate și vor fi văzute când alt utilizator vizitează profilul. Cazuri de eroare pot apărea când se încearcă introducerea de date incorecte.

S-a ales un design intuitiv în care fiecare element este modificat prin selectarea sa sau prin apăsarea unui buton aferent. În meniul de setări acestea sunt prezentate într-o listă asemănătoare cu cea de la creare. Pe profil numărul de elemente afișate este limitat pentru a încuraja afișarea celor mai interesante rezultate obținute.

## **TASK 2 – Accesarea de monitorizare a prezentei**

### Scenariu utilizator – Verificarea prezentei de către un student

Punctul de start al acestui scenariu utilizator este pagina de start de după logare, sau dacă utilizatorul este deja intrat în aplicație și se află pe alta pagină, trebuie să interacționeze cu navigation bar-ul care se află în partea de jos a ecranului, după apăsare butonului pentru cursuri, acesta va fi redirectionat la această pagină.

Pe această pagină în partea de sus vor fi afișate poza user-ului, două text field-uri care conțin numele studentului și profilul la care se află și sub acestea va fi afișat și un bar care arată cata experiență are utilizatorul și deasupra un text cu nivelul actual. Pentru a verifica prezența user-ului se poate uita în lista de cursuri, care va avea un text field cu numele cursului și un bar care arată progresul studentului respectiv la curs. Tot aici studentul va mai avea un drop down, cu care va putea să filtreze cursurile, după activitate crescător și descrescător și după nume în ordine alfabetică.

În cazul de succes studentul va putea să își urmărească cu ușurință prezența la cursuri, toate informațiile pentru toate cursurile fiind prezente pe această pagină.

Cazul de eroare poate apărea dacă un curs al studentului nu apare în această listă, pentru rezolvarea acestei probleme, studentul va trebui să introducă din nou cursul din profil.

Designul ales este unul ușor de înțeles, intuitiv și care nu are nevoie de foarte multe explicații, totodată navigarea prin cursuri este una simplă datorită opțiunii de filtrare care ajută user-ul să aleagă care cursuri să îi fie disponibile pe ecran fără a fi nevoit să scrolleze, de exemplu dacă dorește să vadă cursurile la care mai are nevoie de prezențe tot ce are de făcut este să aleagă din drop down această opțiune de filtrare și cursurile acestea se vor muta în partea de sus a ecranului.

## **TASK 3 – Quiz-uri**

### Scenariu utilizator – participarea la quiz-uri

Punctul de start va fi orice pagină din aplicație, deoarece pentru a intra în ecranul de quiz-uri, studentul poate alege din navigation bar butonul de quiz, după apăsarea acestui buton, studentul va fi redirectionat la pagina de quiz-uri.

Pe această pagină utilizatorul va avea un buton de back, pe care dacă îl apasă îl va trimite înapoi la pagina pe care se afla, în partea de sus a ecranului se va afla un text field cu numele

pagini, Quiz, si dupa sub acest text field, va aparea lista cu quiz-urile, aici vor aparea doar quiz-urile active in momentul deschiderii acestei pagini, cu numele, disciplina la care este quiz-ul si durata quiz-ului. Pentru a alege la ce quiz sa participe studentul va trebui sa apese pe quiz, dupa care va fi redirectionat la pagina quiz-ului respectiv, aici in partea de sus, studentul va putea vedea numele quiz-ului si timpul ramas, dupa mai jos va avea intrebarea si va putea raspunde, aici vor putea fi mai multe tipuri de elemente, deoarece raspunsurile pot fi de tip drop down, check box, completare cu text etc. Pentru navigarea intre intrebari studentul va avea doua butoane de next si de previous, care il vor duce la intrebarea urmatoare, respectiv anterioara, pentru finalizarea quiz-ului studentul va mai avea un buton in partea de jos a ecranului pe care va apasa in momentul in care considera ca a incheiat quiz-ul/

In caz de succes, dupa urmare pasilor studentul va trimite raspunsurile la quiz, si va fi redirectionat la o pagina de review a quiz-ului, unde va putea vedea informatii legate de acesta.

In caz de eroare, daca dupa apasarea unui buton, nu se indeplineste actiunea dorita, studentul va avea optiunea sa dea refresh la pagina si sa incerce din nou, daca nici dupa refresh nu se intampla nimic, la finalul timpului, dupa redirectionarea catre pagina de review, studentul va putea semnala eroarea.

Design-ul ales este unul care sa nu incarce foarte mult interfata, se putea alege o varianta in care tab-ul pentru quiz sa fie pus pe pagina de curs, dar in acest mod, pagina de curs avea prea multe informatii si pentru a nu avea probleme cu identificarea quiz-ului sau cu numarul acestora, acestea vor avea scrise disciplina si vor aparea numai quiz-urile active in momentul deschiderii acestei pagini.

## **TASK 4 – Micromanagement in interiorul unui proiect**

### **Scenariu utilizator – alegerea unui lider de echipa**

Punctul de start al acestui scenariu este pagina unui curs, pe aceasta pagina utilizatorul va avea un buton de back, pentru a fi trimis inapoi la pagina de cursuri, numele cursului actual, numele profesorului, si 4 tab-uri din care va putea alege.

Dupa apasarea tab-ului de proiect, studentul va putea vedea o lista cu proiectele de la cursul respectiv, la fiecare proiect studentul va putea vedea numele proiectului si liderul echipei. Daca un proiect nu are inca un lider, in dreptul liderului de echipa va fi trecuta -, in acest moment utilizatorul va avea doua butoane cu care va putea interactiona, un buton prin care va putea alege sa se propuna pe el lider, dupa apasarea acestui buton, utilizatorul va fi notificat ca a facut aceasta actiune, al doilea buton va putea fi utilizat pentru a propune un lider pentru proiect, dupa apasare studentului ii va aparea un text field unde va putea scrie numele studentului pe care il propune si sub acest text field butonul de submit.

In caz de succes, optiunea pe care a ales-o studentul va fi transmisa mai departe pentru a se putea alege un lider de echipa.

Cazul de eroare poate aparea la propunerea unui lider, daca utilizatorul introduce un student care nu se afla la acest curs sau daca introduce date la intamplare, in acest caz studentul va fi notificat si fi trimis inapoi la introducerea unui nume.

Design-ul ales este un design care sa contina doar informatiile strict necesare pentru a alege un proiect la care utilizatorul sa participe sau sa propuna un lider, fara detalii despre proiect, doar cu numele proiectului si daca exista sau nu un lider de echipa.

## **TASK 5 – Ranking rezultate**

### Scenariu utilizator – vizualizarea de catre utilizatori a rank-ului din cadrul unui curs

Punctul de start al acestui scenariu utilizator este pagina unui curs, unde utilizatorul va putea apasa din stanga sus pe butonul de back, pentru a se reintoarce la pagina anterioara si in partea de sus a ecranului sub numele cursului va avea 4 tab-uri.

La apasarea tab-ului de ranking, utilizatorului ii va apare o lista cu poza, numele si un bar cu rank-ul fiecarui participant la curs. Tot aici daca este cazul vor apare si achievement-urile si reward-urile in cadrul cursului respectiv ale studentului. Pentru o utilizare mai usoara, va fi pus la dispozitie si un drop down, cu care se vor putea filtra rezultatele, rank-ul va putea fi ales crescator, descrescator sau daca nu se va putea face filtrare si dupa numele studentilor in ordine alfabetica.

In caz de succes, lista va afisa toti participantii cursului, in functie de rank-ul acestora sau alfabetic.

Cazuri de eroare pot apare la afisarea datelor sau la neactualizarea rank-ului.

## **TASK 6 – Achievements**

### Scenariu utilizator – adaugarea de achievement-uri de catre profesor

Dupa ce profesorul se afla pe pagina de profil, unde va avea toate informatiile despre profil, nume, prenume, cursuri predate sub forma de text, va avea un buton pentru achievement-uri.

Dupa apasarea acestui buton, profesorul va fi redirectionat la pagina de achievement-uri, unde in partea stanga sus va avea butonul de back cu care se poate intoarce la pagina de profil, in partea dreapta sus va avea numele si poza de profil si sub acestea va avea titlul paginii pe care se afla. Pentru a alege cursul la care doreste sa vada si sa adauge achievement-uri profesorul va avea la dispozitie un drop down cu toate cursurile predate si o lista cu toate achievement-urile deja create, pentru a evita crearea unui achievement de doua ori, in aceasta lista va fi o pictograma care va arata badge-ul pe care studentul il va primi, numele, conditiile care trebuie indeplinite si punctele de experienta pe care un student le va primi. Dupa ce profesorul va alege cursul si se va asigura ca nu mai este un achievement la fel, va putea apasa pe butonul de add, acesta ii va deschide o fereastră care va contine tipul achievementului, acesta va putea fi ales dintr-un drop down, numele pe care profesorul va trebui sa il introduca, punctele de experienta pe care le va primi studentul si pictograma badge-ului. Dupa ce a terminat de completat detaliile despre achievement profesorul va avea in partea de jos doua butoane, unul pentru adaugare si unul pentru cancel, daca intre timp s-a razgandit, sau daca a apasat din greseala pe butonul de add.

In caz de succes achievementul ii va apare profesorului in lista de achievementuri si totodata va putea fi primit de catre studenti.

Cazurile de eroare pot aparea la introducerea detaliilor despre achievement, mai precis la introducerea datelor de tip text si pictograma, daca se introduce un nume deja ales sau un nume prea scurt, profesorul va fi notificat de un semn al exclamarii si un mesaj de eroare sub casuta in care a introdus incorect datele. In cazul pictogramei, daca se alege o dimensiune prea mare, profesorul va fi notificat inainte de a o putea incarca. Si in cazul experientei pe care un student o va primi, profesorul nu poate introduce o valoare mai mica de 0.

Design-ul de adaugare a unui achievement este unul care sa faca cat mai usoara introducerea si utilizarea acestei optiuni, o problema la design ar fi utilizarea unor tipuri de date diferite pentru fiecare camp al achievement-ului, dar aceasta este rezolvata prin eticheta din stanga campului.

## **TASK 7 – Feedback**

### **Scenariu utilizator – trimiterea feedback-ului**

Punctul de start al acestui scenariu utilizator va fi dupa predarea pe pagina unui proiect sau a unui task, utilizatorul avand la dispozitie un buton de feedback.

Dupa apasarea acestui buton utilizatorul va fi redirectionat la pagina de feedback, care va avea un titlu sugestiv, sub titlu utilizatorul va avea un camp in care va putea introduce feedback-ul sub forma de text. Dupa introducerea comentariului user-ul are la dispozitie un buton pentru a trimite feedback-ul. In partea de jos a ecranului, vor aparea toate feedback-urile de pana acum si numele utilizatorului care a trimis feedback-ul, pentru a ajuta utilizatorul in citirea tuturor feedbackurilor legate de proiect sau de task, langa comentariu vor fi plasate doua pictograme pe care acesta poate apasa, acestea avand rolul de a vota daca un feedback a fost sau nu util.

In caz de succes dupa introducerea textului in campul din partea de sus a ecranului si dupa apasarea butonului de adaugare a feedback-ului, comentariul utilizatorului va fi afisat in lista cu restul comentariilor.

Cazul de eroare la trimiterea feedback-ului este acela de trimitere al unui feedback gol, caz in care utilizatorul va fi notificat ca nu poate trimite feedback-ul si motivul pentru care nu il poate trimite.

Design-ul este unul inspirat de thread-urile de pe forumuri, unde orice utilizator participant la discutie, in cazul acesta la proiect sau task, poate sa isi exprime opinia despre subiect si poate sa fie sau nu de acord cu celelalte opinii, acest ultim detaliu este adaugat pentru a nu avea mai multe feedback-uri cu acelasi subiect.

## TASK 8 - VOT

### Scenariu utilizator 1 - utilizarea modulului de vot de catre student

Punctul de start va fi butonul de vot din cadrul cursului/proiectului in care studentul participa. Este vizibil doar pentru studentii care sunt inrolati in proiectul respectiv.

Principalele elemente cu care interactioneaza utilizatorul vor fi:

- butonul de vot (in momentul apasarii va fi redirectionat in pagina unde se poate vota)
- butonul de back (cu scopul de a se intoarce la pagina proiectului)
- o lista de studenti inrolati in cadrul proiectului. Pentru fiecare student se va putea observa

fotografia

de profil a acestuia, iar sub aceasta fotografie numele de cont. Aici se vor afisa DOAR studentii care fac parte din proiectul respectiv.

- un drag bar / switch bar in dreptul fotografiei de profil a fiecarui membru din proiect.

Aceasta bara se poate deplasa stanga sau dreapta in asa fel incat studentul sa poata selecta nota pe care doreste sa i-o ofere colegului sau. Dupa modificarea notei nu este necesara apasarea vreunui buton de save, salvarea facandu-se automat, in functie de valoarea notei.

Daca nu intervine nici o eroare studentul caruia i s-a atribuit nota va fi notificat in legatura cu nota primita, dar nu si cu numele celui care i-a oferit aceasta nota. Notarea se doreste a fi anonima deoarece nu se doreste stricarea relatiilor intre studenti.

In caz de eroare se va afisa un mesaj cu motivul pentru care s-a ajuns la acea eroare.

Design-ul ales este unul normal, simplist deoarece se doreste a fi user-friendly si trebuie sa se incadreze in categoria design-urilor pentru utilizatori incepatori. In acest fel, in cadrul task-ului de vot utilizatorul va vedea o lista cu ceilalti utilizatori existenti in cadrul proiectului iar in dreptul fiecarui student este asociata o bara ce reprezinta valoarea notei. In plus, daca sunt mai multi studenti existenti, va exista si un scroll bar.

### Scenariu utilizator 2 - vizualizarea rezultatelor votului de catre profesor

Punctul de start va fi apasarea butonului numit "Afisare rezultate vot" din cadrul cursului la care profesorul este repartizat.

Profesorului ii va apare o lista cu studentii repartizati la proiectul sau, iar in dreptul numelui fiecarui student va apare de asemenea o lista cu notele primite de respectivul din partea colegilor sai. Profesorul va putea doar sa vada notele oferite de ceilalti colegi, eventual si media notelor, dar nici intr-un caz nu va vedea numele studentului ce a oferit nota. Astfel, profesorul va putea face o analiza asupra notelor primite de colegii studentului in cauza si-si va putea da seama de efortul pe care acesta l-a depus in cadrul proiectului pe parcursul intreg semestrului. Media notelor va apare doar daca au fost primite toate notele. Daca lipseste o nota, media nu se va calcula.

In caz de succes profesorul va vedea o lista cu studenti si notele primite de acestia de la colegi.

In caz de eroare se va afisa mesajul erorii generate.

Design-ul ales este foarte intuitiv, mai mult informativ, profesorul neavand posibilitatea de a face prea multe modificari. Cu ajutorul unui scroll-bar profesorul are posibilitatea de a naviga in lista de studenti, de a observa note si pe urma va putea face o notare ce reflecta realitatea.

## **TASK 9 – Statistica cu nivelul de activitate al participantilor**

### **Scenariu utilizator – oferirea de reward-uri de catre profesor studentilor activi**

Punctul de start al acestui scenariu este una dintre paginile de curs pe care profesorul le administreaza, pe langa elementele descrise pana acum la pagina de curs, profesorul va mai avea un buton prin care poate observa statistica cu nivelul de activitate al participantilor.

Dupa apasarea acestui buton profesorul va fi redirectionat la o pagina care va contine un top cu studentii activi din cadrul cursului. Pe aceasta pagina profesorul va avea butonul de back cu care se poate intoarce la cursul de la care a plecat, numele si numele cursului. Sub aceste informatii va fi afisata o lista care va contine doar studentii care au o activitate mai mare la curs, fiecare student va avea scris numele si activitatea, iar in dreptul lor va fi un drop down cu care profesorul le poate oferi reward-uri, acestea fiind predefinite.

Dupa ce profesorul alege ce fel de reward-uri doreste sa le ofere studentilor, in partea dreapta jos a ecranului va avea un buton pe care cand apasa va oferi reward-urile si va fi trimis inapoi la pagina de curs.

In caz de succes dupa apasarea butonului care ofera reward-urile studentii respectivi vor avea pe pagina de profil reward-ul respectiv.

In caz de eroare daca nu s-a reusit adaugarea reward-ului din diferite motiv, dupa apasarea butonului profesorul va fi notificat.

Design-ul este unul asemanator cu cel al ranking-ului, diferenta fiind ca rezultatele nu pot fi filtrate si numarul de studenti care apar pe pagina, pe langa acesta, pentru a face utilizarea mai usoara in adaugarea reward-urilor se vor folosi doar drop down-uri si butoane.

## **TASK 10 – Reward**

### **Scenariu utilizator – oferirea de reward-uri de catre profesor**

Punctul de start al acestui scenariu este una dintre paginile de curs pe care profesorul le administreaza, de unde profesorul poate alege una dintre cele 4 tab-uri.

Daca se alege tab-ul de chat, profesorul va vedea o lista cu toti studentii participanti la curs, iar in dreptul acestora va avea cate doua butoane, unul pentru a le trimite mesaj si unul pentru a oferi reward-uri. Pentru a oferi reward-uri, profesorul trebuie sa apese pe butonul de reward moment in care peste numele studentului ii vor aparea doua butoane, unul cu plus si unul cu minus, la apasarea butonului de plus studentul va primi un reward, la apasarea butonului de minus studentului i se va retrage un reward.

In caz de succes dupa apasarea unuia dintre cele doua butoane, studentul va putea vedea pe profil reward-ul, sau in cazul in care reward-ul i-a fost retras disparitia acestuia.

Cazul de eroare poate avea loc daca profesorul doreste sa utilizeze optiunea de a lua un reward de la un student, iar acesta din urma nu are niciun reward, in acest moment profesorul va fi notificat ca nu poate face aceasta operatie.

Design-ul este unul intuitiv, s-a ales plasarea acestei functionalitati pe tab-ul de chat deoarece aici profesorul poate vedea toti studentii si le poate oferi reward-uri, nu doar cei mai



activi, o problema in design ar putea fi faptul ca profesorul va trebui sa caute in lista tuturor studentilor studentul caruia doreste sa ii ofere un reward.

## TASK 11 - Chat

### Scenariu utilizator 1 - utilizarea chatului in mod simplu pentru comunicare intre studenti

Punctul de start va fi orice pagina din aplicatie, deoarece de oriunde se poate ajunge la chat.

Elementele cu care interactioneaza utilizatorul vor fi, meniul, reprezentat de un bottom navigation bar unde se afla butonul de chat, dupa apasarea acestui buton se va deschide pagina de chat, celelalte elemente cu care utilizatorul va interactiona pe pagina de chat sunt: o lista cu numele utilizatorilor cu care a mai vorbit si pozele de profil ale acestora, pe care acesta va putea apasa sa intre in interfata de chat cu acea persoana. Tot aici se mai afla si butonul de back, pentru a se intoarce inapoi la pagina de unde a pornit si un buton de unde va putea selecta un user nou cu care sa vorbeasca. Dupa selectarea persoanei se va deschide interfata de chat unde user-ul va utiliza tastatura pentru a scrie mesaje si pentru a le trimite, mesajele vor fi afisate ca si text field, cu o culoare pentru user-ul care vorbeste si alta culoare pentru utilizatorul cu care vorbeste.

In cazul de succes dupa efectuarea operatiilor de mai sus mesajul va fi trimis catre celalalt user, acesta primind un mesaj in aplicatie.

In caz de eroare, care ar putea aparea doar daca mesajul nu se trimite, langa mesajul respectiv va aparea un semn care indica eroarea la trimitere, pentru a retrimite mesajul, user-ul poate apasa pe mesaj.

Design-ul ales este unul destul de similar cu al celorlalte aplicatii care au functionalitatea de chat, in special la partea de afisare a persoanelor cu care se poate comunica, adica sub forma de lista cu poza, in acest fel, user-ul nu va fi nevoit sa se obisnuiasca cu un nou mod de afisare al acestor date si ii va fi mai usor de utilizat functionalitatea.

### Scenariu utilizator 2 - pornirea unui chat cu un student de la curs de catre un profesor

Punctul de start va fi pagina unui curs, care are un buton in partea de sus pentru pornirea chatului, dupa apasarea acestuia, profesorului ii va aparea tab-ul de chat, care contine o lista cu numele studentilor inscrisi la curs si in dreptul acestora 2 butoane, unul pentru Reward, si un buton de Send Message, dupa apasarea acestui buton, profesorului i se va deschide interfata de chat unde va avea in partea de sus numele studentului si tastatura pentru a scrie si trimite mesajul, mesajele vor fi afisate tot in text field-uri care vor avea culori diferite in functie de utilizator. Butonul de back va trimite user-ul inapoi la tab-ul de chat din curs si in pagina de chat a user-ului va ramane in lista cu persoanele cu care a comunicat numele si poza user-ului cu care a vorbit.

In cazul de succes, ca si la comunicarea intre studenti, se va ajunge la trimiterea mesajului de la profesor la student.

In cazul de eroare, fiind vorba de un chat, ramane aceasi problema cu netrimiterarea mesajului, care va fi rezolvata prin afisarea unui semn de eroare in dreptul mesajului netrimis, pentru a retrimite mesajul, user-ul poate apasa pe mesaj.

Design-ul a fost ales in acest fel pentru a ajuta profesorul sa gaseasca mai usor studentii de la un curs, sa nu fie nevoit sa intre in pagina de chat sa caute studentii, iar la partea de afisare a pagini de chat aceasi motivatie ca si la comunicarea intre studenti, interfata va ramane asemanatoare cu a altor aplicatii de chat.

## **TASK 12 - Q&A Interactiv**

### **Scenariu utilizator 1 - pornirea Q&A de catre profesor**

Punctul de start va fi pagina de curs, dupa selectarea tabului de Chat din cadrul cursului, profesorul va avea lista cu studentii, si cu cele doua butoane de trimitere mesaj si reward, in partea de jos a tab-ului vor mai fi 2 butoane, unul pentru deschiderea chatului pentru curs, cu toti participantii si celalalt cu optiunea de a porni un Q&A Interactiv, dupa apasarea acestui buton, atat pentru profesor cat si pentru studenti, va aparea o interfata asemanatoare cu cea de chat, unde vor fi postate mesajele trimise atat de profesori cat si de elevi, deasupra fiecarui mesaj va aparea numele celui ce a trimis mesajul, pentru a porni Q&A-ul profesor va trebui sa introduca de la tastatura un mesaj special, urmat de prima intrebare.

In cazul de succes va aparea dupa mesajul transmis de profesor, automat, un mesaj care va anunta inceperea Q&A-ului, mai departe profesorul putand sa utilizeze anumite mesaje speciale pentru a controla modul in care se desfasoara Q&A-ul.

Cazurile de eroare asteptate ar fi pornirea unui Q&A in afara orelor de curs, in acest caz dupa apasarea butonului de Q&A Interactiv, profesorul va primi un mesaj in care va fi informat ca nu se poate porni task-ul. Alt caz de eroare ar fi introducerea de intrebare fara mesajul special de start, in acest caz, profesorul va primi un mesaj automat cu formatul in care trebuie sa introduca datele.

Design-ul este unul simplu de group chat, si pentru a nu incarca interfata am ales in timpul Q&A-ului sa nu afisam si poza userilor care raspund la intrebari, doar numele.

### **Scenariu utilizator 2 – participarea studentilor la Q&A**

Punctul de start va fi pagina de curs, dupa selectarea tab-ului de Chat, aici studentii ca si profesorul vor avea o lista cu ceilalti participanti la curs, si cu un buton in dreptul acestora pentru a le putea trimite mesaj. In partea de jos vor avea butoanele pentru deschiderea chat-ului de curs si in cazul in care sunt in timpul alocat cursului, va fi activ si butonul de Q&A Interactiv, acesta in restul timpului va avea o alta culoare si nu va putea fi apasat. Dupa apasarea butonului de Q&A interactiv, studentul va avea in fata o interfata de tip chat si tastatura, de la care va putea trimite mesaje. Dupa afisarea mesajului de start al Q&A-ului studentul va trimite mesaje si in cazul in care el este cel care trebuie sa puna intrebarea, atat el cat si colegii vor fi notificati automat.

In cazul de succes studentii vor putea pune si raspunde la intrebari si Q&A-ul va decurge in modul descris in cadrul sarcinilor utilizator.

Unele dintre cazurile de eroare care pot sa apara ar fi la trimiterea mesajelor de catre studenti, daca studentul incearca sa trimita mesaj dupa ce a fost notificat ca evenimentul a luat sfarsit, va primi un mesaj si va fi trimis inapoi la pagina cursului, sau ca si in cazul profesorului in momentul in care pune intrebarea nu respecta formatul dorit, caz in care va fi notificat.

Design-ul este unul simplu de group chat, si pentru a nu incarca interfata am ales in timpul Q&A-ului sa nu afisam si poza userilor care raspund la intrebari, doar numele. Am ales varianta cu mesaje automate in diferite cazuri pentru notificarea studentilor pentru o vizibilitate mai buna si totodata pentru a fi mai usor de implementat.