



OMSCHRIJVING VAN BRAINSMASH PAGINA'S



REGISTRATIE PAGINA

- In te vullen velden:
 - o Naam
 - o Nickname
 - o Paswoord
 - o School (uit enum lijst van alle Gentse secundaire scholen)
 - o Richting (enum van alle mogelijke richtingen in secundair 2^e en 3^e graad)
 - o Graad (enum van 2^e of 3^e graad)
 - o Email adres van school (geen gmail, hotmail, proton, telenet, scarlet, etc... aanvaard)
 - o “leerkracht? Vraag hier uw login aan” > deze link opent mailto: sooper smash proton email adres

LOGIN PAGINA

- Email adres
- Paswoord
- optie: SSO

EENS INGELOGD ZIEN WE BOVENAAN HEADER EN ONDERAAN

FOOTER:

- header
 - o links logo bransmash
 - o aan rechterzijde person icon met link naar profiel pagina
- footer
 - o copyright sooper smash
 - o disclaimer
 - o wie zijn wij?



- [contact](#)

WELKOM PAGINA VAN EEN INGELOGDE LEERLING

- Status uitgedrukt in:
 - Naam
 - Nickname
 - XP punten
- We zien een lijst van alle quizzes die aangeboden worden in de database die voldoen aan de volgende tags
 - De quiz werd door de leerkracht bij het aanmaken van de quiz aangeduid als geschikt voor de richting en voor de graad van deze ingelogde leerling. Een quiz kan voor meerdere richtingen en voor meerdere graden geschikt zijn. De leerkracht die de quiz aanmaakt, duid dit aan bij het aanmaken. De mogelijke richtingen zijn een enum lijst van alle richtingen van het secundair aangeboden in de ASO, technische en BSO scholen van Gent. De graden zijn 2^e of 3^e graad
 - Elke Quiz Card toont
 - Naam van de leerkracht die de quiz aanmaakte
 - Richting(en) en graad of graden voor welke deze quiz geschikt is
 - Onderwerp (onderwerp komt van een enum lijst van alle mogelijke vakken die gegeven worden in het secundair onderwijs in Gent, zoals biologie, fysica, ...)
 - Titel van de Quiz (ingegeven door de leerkracht die de quiz aanmaakte)
 - Level of moeilijkheidsgraad (enum van 3 niveaus – makkelijk, gemiddeld, moeilijk), aan te duiden door de leerkracht die de quiz aanmaakte



LEADERBOARD PAGINA VAN EEN INGELOGDE LEERLING

- Leerling komt terecht in leaderboard van zijn/haar richting ; er zijn dus leaderboards per richting. We noemen de leaderboards XXX LEAGUE, zoals de Bigfoot League, waarbij XXX vervangen wordt door de naam van een mystiek wezen ; dit is een enum van volgende 5:
 - o Wodan
 - o Bigfoot
 - o Sphinx
 - o Witte Wieven
 - o Kabouter
- Deze 5 Leagues bestaan voor alle richtingen samen ; je hebt dus geen leagues voor afzonderlijke richtingen. Alle deelnemers worden verdeeld over deze 5 leagues. Een league duurt 2 dagen. Je kan maar in 1 League tegelijk deelnemen. Een league wordt willekeurig toegekend, maar het logaritmie moet deelnemers zo verdelen dat league met index 1 eerst 20 deelnemers rekend, dan wordt de 2^e aangevuld, dan de 3^e, etc... als we aan de 5^e komen, en alle vijf hebben al 20 deelnemers, dan vullen we terug 1 in met 20 extra, dan 2, dan 3, etc... Er zijn maximum 100 deelnemers in een league. Met andere woorden: als er 500 deelnemers in een league zijn toegekend, sluit de mogelijkheid om mee te doen.
- Leerling ziet enkel de 5 leerlingen boven en onder zich ; wel ziet de leerling het nummer dat hij/zij heeft in de ranking van de leaderboard in kwestie
- De leaderboard (of league) score is op basis van het behaald aantal XP punten, en die worden bepaald door:
 - o +10XP per volledig afgewerkte quiz, ongeacht de uitkomst
 - o +1Qbit per correct antwoord in een quiz
- Als een leerling op de eerste positie staat in een league wanneer de league eindigt (na 24u van aanvang) krijgt hij/zij een “pole position” badge, 10XP en 1 Qbit erbij in zijn/haar totale score.



- Na het eindigen van een league, gaan alle deelnemers weer over in een andere league ; dit is een random shuffle ; die league duurt weer 2 dagen, en zo doen we dat 5 keer (dus 10 dagen in totaal, en dan is de competitie gesloten, en hebben we een definitieve leaderboard, waarvan we enkel de top 3 bekend maken ; elke leerling ziet in zijn/haar eindpositie wel in zijn/haar profielpagina)
- Leaderboard toont per leerling de nickname, de school waar hij/zij les volgt, de richting die die persoon volgt, en de totale score die een optelling is van de XP en Qbit. Tenslotte toont de leaderboard per leerling een badge, die uit een enum komt en die toegekend wordt als volgt:
 - o Een leerling die minimum 1 quiz vervolledigde voor elk onderwerp dat beschikbaar is voor zijn/haar richting krijgt een kat badge
 - o Een leerling die alle quizzes vervolledigde die beschikbaar zijn voor zijn/haar richting, ontvangt een eekhoorn badge
 - o Een leerling die de hoogste score haalde in gelijk welke quiz van alle leerlingen voor zijn/haar richting krijgt een ijsvogel badge
 - o Een leerling die de eekhoorn badge, EN de ijsvogel badge haalde, krijgt een gorilla badge
 - o Een leerling die eerste eindigt op het einde van een league, krijgt een “pole position” badge

Elke badge kan maar 1 keer toegekend worden, maar een leerling kan meerdere badges hebben tegelijkertijd ; deze worden dan allemaal getoond in de leaderboard en op de profiel pagina van de leerling

PROFIEL PAGINA VAN EEN INGELOGDE LEERLING

- Naam
- Nickname
- Verdiende Badges en badges die bestaan maar niet verdiend zijn (die laatste zijn greyed out ; je kan hoveren over elke badge met meer uitleg in popup text)
- Gemstone afbeelding met ernaast XP punten (met uitleg in hover)



- Andere Gemstone afbeelding met ernaast Qbit punten (met uitleg in hover)
- Aantal quizzes afgewerkt en aantal quizzes nog beschikbaar, met link naar nog af te werken quizzes
- Huidige positie in de “huidige/voorlopige eindleaderboard” op basis van totale verzamelde XP op alle leerlingen die deelnemen aan de competitie ; deze score is pas definitief als we 5x leagues hebben gehad (na 10 dagen competitie dus)
- Statistiek:
 - o Hoogst behaalde Score per afgewerkte quiz, met link naar quiz om nieuwe attempt te doen. Bij een nieuwe attempt komt het resultaat van de attempt in de db bij de resultaten van de leerling. We moeten het aantal attempts kunnen tellen, en de score per attempt ook bijhouden
 - o Sterkste vak, gebaseerd op de gemiddeld behaalde score per vak van alle vervolmaakte quizzes door die leerling
 - o Minst goede vak, gebaseerd op de gemiddelde score van de quizzes per vak voor de quizzes vervolmaakt door de leerling
- Motivationele quote met MEME afbeelding (beide komen uit een enum) – deze quotes worden random geroteerd over de leerlingen bij elke page load van het profiel

QUIZ DETAIL PAGINA VAN EEN INGELOGDE LEERLING

Een leerling klikte op een quiz card en komt op de detail pagina van de quiz terecht. Die bestaat uit volgende:

- Progression bar die telkens als je naar de volgende vraag gaat, 1/10^e opvult (want we hebben 10 vragen per quiz) ; we beginnen bij de eerste vraag aan 1/10^e ingevuld
- Daaronder hebben we een quiz card, met:



- Timer die 20 seconden aftelt; bij het bereiken van 0 zonder antwoord van de leerling, gaan we naar de volgende quiz card, met 0 als score op deze onbeantwoorde vraag
- Onder de timer de quiz vraag
- Daaronder de mogelijkheid om antwoord in te geven ofwel in inputfield (indien open vraag) OF door middel van radio buttons, met naast elke button een mogelijk antwoord
- Indien 2 selecties mogelijk staat onder de multiple choice mogelijkheden de vermelding “meerdere selecties mogelijk”, waarbij we tot 2 selecties mogelijk maken
- Verzend knop die het antwoord indient, “fout” met het correcte antwoord toont in het rood indien het antwoord niet correct was, en “juist” indien het antwoord correct was, en de score voor die vraag wordt meteen al meegenomen, en de leerling wordt naar de volgende quiz card gebracht. Bij de laatste (de 10^e vraag) is de knop “verzenden” ; je ziet ook de progress bar helemaal ingevuld ; na deze knop te hebben ingedrukt, krijgen we de score te zien, met een vermelding “uitstekend” (indien score >8/10), “heel goed” (indien score >7), “voldoende” (indien score >5), of “deelnemen is belangrijker dan winnen! Probeer nog eens opnieuw”. Hier wordt ook het aantal verdiende XP en Qbit getoond. De eindscore wordt bij het tonen van dit eindresultaat op de pagina meteen opgeslaan in de database, en badges, XPs en Qbits worden bijgeteld in de database. Er wordt 1 XP per correct antwoord toegekend, en 0.1 Qbit per correct antwoord



WELKOM PAGINA VAN EEN LEERKRACHT TOONT DE MIJN QUIZES PAGINA

MAAK QUIZ AAN PAGINA VOOR INGELOGDE LEERKRACHT

Maak een quiz aan (we komen op deze pagina na het klikken op de tab die deze pagina opent om een nieuwe quiz aan te maken)

- Form voor nieuwe quiz:
 - Invulvelden
 - Titel (vrije tekst)
 - Onderwerp (enum lijst)
 - Richting (enum lijst)
 - Graad (enum lijst)
 - Moeilijkheidsgraad ; dit is een enum
 - Makkelijk
 - Middelmatig
 - Moeilijk
 - Belangrijk voor score berekening: indien een quiz makkelijk is wordt de eindscore met 1 vermenigvuldigd. Indien de quiz middelmatig is dan is de factor 1.05, en bij moeilijk vermenigvuldigen we de eindscore met 1.10
 - “Vraag 1”, t.e.m. “Vraag 10”
 - Invulveld voor vrije tekst om de vraag in te geven
 - Link “open vraag”, die “div open vraag” opent ; die div bevat:
 - Invulveld om vraag te stellen
 - Invulveld om correct antwoord in te geven



- Link “multiple choice” die “div multiple choice” opent ; die div bevat:
 - Toggle switch: 2 correcte antwoorden mogelijk of 1 juist antwoord
 - Invulveld voor vraag
 - 5 Opties voor multiple choice
 - Invulveld voor correct antwoord 1
 - Invulveld voor correct antwoord 2, indien toggle op “2 correcte antwoorden” staat

MIJN QUIZES PAGINA VAN EEN INGELOGDE LEERKRACHT

We komen op deze pagina na klikken op de tab mijn quizes, die ons leidt naar pagina waar we alle quizes opgelijst zien, en waar we voor elke quiz kunnen klikken op “wijzig” of “verwijder”). Deze pagina wordt ook getoond als welkomspagina als een leerkracht ingelogd is. Deze pagina bevat:

- Statistische data in de vorm van 3 grafieken:
 - Aantal keren vervolledigd (“aantal pogingen”) voor elke quiz door de leerkracht aangemaakt
 - max score ooit gehaald door een leerling voor elke quiz die de leerkracht aanmaakte
 - gemiddelde score behaald door alle leerlingen op de quizes door de leerkracht aangemaakt
 - aantal quizes aangemaakt door de leerkracht per onderwerp gedeeld door het totaal aantal quizes aangemaakt per onderwerp (percenten), in grafiek
- Bovenaan, onder de statistische data: zoeken in jouw quizes die je zelf aanmaakte, door middel van inputveld en knop “zoek”



- Rechts van dat zoekveld heb je een “nieuwe quiz” knop ; die leidt ons naar de quiz aanmaak form
- Elke quiz card in onze oplijsting heeft rechts onder de knoppen “verwijder” en “wijzig”
 - Klikken op verwijder knop geeft je alert waar je op annuleren of ok klickt ; ok verwijdert de quiz als de quiz nog niet werd gespeeld ; in het andere geval komt alert “kan niet verwijderen. De quiz is al in gebruik”
 - Klikken op wijzig knop brengt je naar pagina om quiz te wijzigen ; die pagina bevat volgende:
 - Breed inputveld met vraag in weergegeven. Je kan die tekst wijzigen, en klikken op de knop ernaast om de vraag te wijzigen ; bij het klikken mag het veld niet leeg zijn
 - Antwoorden opgelijst onder dit inputveld, met “Antwoorden” links, en rechts de lijst van 5 antwoorden in inputvelden, indien multiple choice, of van 1 antwoord in een inputveld indien geen multiple choice. De antwoorden staan in de inputvelden. Elk antwoord heeft ook hier een wijzig knop
 - Onderaan 3 knoppen: save quiz, cancel, en delete quiz

PROFIELPAGINA VAN EEN INGELOGDE LEERKRACHT

- Gebruikersinfo
 - Naam
 - Nickname
 - Email adres
 - School (die kozen we bij registreren uit enum van de Gentse scholen)
 - Richting (idem)
 - Graad (idem)



- Avatar (dit is een afbeelding die we kunnen gebruiken voor ons profiel ; deze kan geüploaded worden in supabase storage, met bucket en link in database)
- Checkbox: ontvang emails met updates en notificaties

PROFIELPAGINA VAN EEN INGELOGDE LEERLING

2 cards:

- Statistieken
 - Aantal pogingen van de leerling in totaal (dit is het aantal keer dat de leerling een quiz vervolledigde)
 - Aantal quizzes beschikbaar voor de leerling (voor zijn/haar richting dus)
 - Aantal quizzes minimum 1 keer vervolledigd door de leerling
 - De badges die verdiend kunnen worden, greyed out ; wanneer een badge werd toegekend is die badge niet langer greyed out, maar in volledige kleur ; wanneer je hovert over een badge krijg je de uitleg over die badge
 - Gemstone afbeelding met “aantal XP” punten ernaast ; met hover popup met uitleg
 - Andere Gemstone afbeelding met “aantal Qbit” punten ernaast ; met hover popup met uitleg
- Gebruikersinfo
 - Naam
 - Nickname
 - Email adres
 - School (die kozen we bij registreren uit enum van de Gentse scholen)
 - Richting (idem)
 - Graad (idem)



- Avatar (dit is een afbeelding die we kunnen gebruiken voor ons profiel ; deze kan geüploaded worden in supabase storage, met bucket en link in database)
- Checkbox: ontvang emails met updates en notificaties