**Just For Kids Game**

Sa se propuna un joc Web care ofera copiilor mijloace amuzante de invatare si testare interactiva a cunostintelor generale dintr-un domeniu ales dintr-o lista editabila (exemple tipice: matematica, literatura, geografie, istorie, muzica). Rezultatele testelor realizate vor putea fi raportate parintilor, rudelor sau tutorilor legali via e-mail si fluxuri de stiri Atom. Se vor oferi mai multe niveluri de dificultate in functie de varsta copiilor -- e.g., prescolari, scolari mici, elevi de gimnaziu etc. Parintii/tutorii vor avea posibilitatea monitorizarii progresului inregistrat si a gestionarii testelor si cunostintelor folosite pentru instruire, eventual preluate de pe diverse situri de profil indicate de utilizatori. Bonus: partajarea celor mai bune rezultate obtinute de copii pe minim 2 retele sociale (e.g., Facebook si Twitter).

**Perspectiva utilizatorului**

Cand utilizatorul va intra pe pagina principala a aplicatiei web, acesta va putea sa se logheze, sa se inregistreze sau, daca si-a uitat parola, sa o poata recupera. Toate acestea se vor face prin apasarea butoanelor specifice fiecarei actiuni.

Daca alege sa se inregistreze, va fi directat catre o pagina unde i se vor cere informatii personale. Informatiile vor fi tastate in campuri diferite, in dreptul etichetelor ce descriu informatia ceruta. Persoana va trebui sa specifice numele de familie, prenumele, adresa de email, data de nastere, numele de utilizator dorit, parola dorita si informatii despre tutorele legal ce va avea acces la diverse informatii (mentionate mai jos) : numele de familie, prenumele, numele de utilizator, parola, adresa de email si relatia dintre ei (parinte, bunic, etc.).

Daca si-a uitat parola, dupa apasarea butonului respectiv si dupa mentionarea ca este player, persoana este intrebata daca doreste sa-si recupereze parola dupa adresa de email. Dupa, i se trimite un email cu numele de utilizator si parola (preluate din baza de date).

Daca doreste sa se logheze, dupa apasarea butonului, clientul este redirectat catre o pagina unde trebuie sa introduca in casete pentru text numele de utilizator, parola si faptul ca este jucator.

Dupa logarea cu succes, jucatorul poate alege intre a-si vedea informatiile personale, sa-si vada scorurile si realizarile obtinute pana in acel moment ( este trimis catre o pagina de statistica ), sa inceapa o sesiune de invatare (este trimis catre pagina de invatare), sa inceapa o sesiune de evaluare ( este trimis in pagina de evaluare) sau sa se delogheze.

In pagina de profil jucatorul poate vedea toate informatiile introduse la inregistrare (preluate din baza de date) sau poate sa-si modifice numele de utilizator, parola, adresa de email.

In pagina cu statistici jucatorul poate vedea pentru fiecare domeniu scorul maxim, scorul mediu, numarul de incercari si ultima data jucata. Tot pe aceasta pagina, acesta poate vedea si realizarile obtinute pana in acel moment, afisandu-se numele si o descriere a realizarii.

Pentru sesiunea de invatare, dupa selectarea optiunii, jucatorul va putea alege domeniul in care vrea sa lucreze, apoi numele jocului. Jocul va fi insotit si cu o descriere succinta. Dupa ce alege un joc, va fi redirectat la o pagina unde il va putea juca.

Pentru sesiunile de evaluare, dupa selectarea optiunii, persoana va putea alege domeniul in care sa lucreze. Dupa aceasta, serverul alege in mod aleatoriu un numar de intrebari din domeniul introdus si le va afisa pe ecran. Pentru intrebarile fara raspuns jucatorul va trebui sa introduca intr-o casuta de text raspunsul, iar pentru intrebarile cu variante de raspuns, va putea alege raspunsul corect unic. Dupa finalizarea testului se afiseaza pe ecran intrebarile corecte, gresite si scorul obtinut.

**Perspectiva tutorelui**

Cand tutorele va intra pe pagina principala a aplicatiei web, acesta va putea sa se logheze sau, daca si-a uitat parola, sa o poata recupera. Toate acestea se vor face prin apasarea butoanelor specifice fiecarei actiuni. Daca doreste sa se inregistreze, va trebui sa continue ca player.

Daca si-a uitat parola, dupa apasarea butonului respectiv si dupa mentionarea ca este tutore, persoana este intrebata daca doreste sa-si recupereze parola dupa adresa de email. Dupa, i se trimite un email cu numele de utilizator si parola.

Daca doreste sa se logheze, dupa apasarea butonului, tutorele este redirectat catre o pagina unde trebuie sa introduca in casete pentru text numele de utilizator, parola si faptul ca este tutore. Acestea sunt verificate apoi de server. Daca informatiile sunt corecte, utilizatorul este trimis catre pagina principala a aplicatiei. Daca sunt gresite, este rugat sa le introduca din nou.

Dupa logarea cu succes, tutorele poate alege sa-si vada informatiile personale, sa vada scorurile si realizarile obtinute pana in acel moment de player-ul sau player-ii asociati lui (este trimis catre o pagina de statistica), sa vada informatiile personale ale jucatorului asociat si sa se delogheze.

In pagina de profil jucatorul poate vedea toate informatiile introduse la inregistrare de catre jucatorul asociat si poate sa-si modifice numele de utilizator, parola sau adresa de email. In cazul numelui de utilizator si al adresei de email , serverul va verifica din nou daca atributele raman unice. Daca nu sunt probleme, sunt suprascrise rezultatele.

In pagina cu statistici tutorele poate vedea pentru oricare player asociat diferite statistici in legatura cu moodul cum s-a descurcat pana in acel moment. Tot aici poate schimba nivelul de dificultate la care va juca persoana asociata, alegand un numar dintr-un dropdown (acesta este un camp care nu este afisat jucatorului, fiind prezent datorita drepturilor tutorelui).

**Perspectiva administratorului**

Cand administratorul va intra pe pagina principala a aplicatiei web, acesta va putea sa se logheze sau, daca si-a uitat parola, sa o poata recupera. Toate acestea se vor face prin apasarea butoanelor specifice fiecarei actiuni. Daca doreste sa se inregistreze, va trebui sa continue ca player.

Daca si-a uitat parola, dupa apasarea butonului respectiv, persoana este intrebata daca doreste sa-si recupereze parola dupa adresa de email. Dupa, i se trimite un email cu numele de utilizator si parola (preluate din baza de date).

Daca doreste sa se logheze, dupa apasarea butonului, administratorul este redirectat catre o pagina unde trebuie sa introduca in casete pentru text numele de utilizator, parola si faptul ca este administrator. Acestea sunt verificate apoi de server. Daca informatiile sunt corecte, el este trimis catre pagina principala a aplicatiei. Daca sunt gresite, este rugat sa le introduca din nou, in aceeasi pagina ca in pasul anterior.

Dupa logarea cu succes, administratorul poate alege intre a-si vedea informatiile personale stocate in baza de date ( caz in care este trimis in pagina de profil ), sa vada informatiile personale ale jucatorilor si tutorilor (o pagina pentru informatii), sa introduca domenii, intrebari sau jocuri noi sau sa se delogheze.

In pagina cu profiluri poate vedea pentru fiecare jucator informatiile lui personale, dar si ale tutorelui.

In pagina pentru adaugare de date, administratorul alege daca adauga un domeniu sau, pentru un domeniu deja existent, daca adauga o intrebare sau un joc. In ambele cazuri, el trebuie sa introduca date necesare (nume si descriere pentru joc, raspunsurile pentru intrebare, etc.). La fel procedeaza si pentru adaugarea de realizari.