

# Instrukcja użytkowania aplikacji Wykłady Webowe

## Spis treści

1. Wstęp.....	2
2. Licencja.....	3
3. Instalacja i wymagania sprzętowe.....	4
4. Pierwsze kroki.....	6
4.1 Interfejs programu.....	6
4.1.1 Strona główna.....	6
4.1.2 Lobby – wygląd użytkownika.....	7
4.1.3 Lobby – wygląd administratora.....	9
4.1.4 Pokój – wygląd użytkownika.....	12
4.1.5 Pokój – wygląd administratora.....	15
4.1.6 – Pomocnik Profesora – wygląd studenta.....	17
4.1.7 – Pomocnik Profesora – wygląd prowadzącego.....	18

## 1. Wstęp

Wykłady Webowe jest to produkt, który pozwala użytkownikom na prowadzenie oraz uczestniczenie w zajęciach bez konieczności posiadania bardzo dobrego łącza internetowego. Głównym problemem jaki zdiagnozowaliśmy podczas myślenia nad tym produktem są to utrudnienia związane ze słabym sprzętem i słabym łączem potencjalnych użytkowników. Aplikacje, które obecnie są wykorzystywane m.in. w uczeniu na odległość charakteryzują się ogromnym zużyciem danych ze względu na to, że najbardziej popularnym sposobem prezentowania swoich materiałów przez dydaktyków jest udostępnianie swojego ekranu, co w przypadku niestabilnego połączenia z internetem skutkuje rozpixelowanym obrazem w jakości, która nie pozwala na przeczytanie tekstu. Nasza aplikacja pozwala na pozbycie się tego problemu, ze względu na to, że strona internetowa jest uruchamiana w przeglądarce każdego studenta a jej zawartość jest zarządzana przez administratora pokoju (dydaktyka).

Poniższa instrukcja służy do poznania systemu jako jego użytkownik oraz przeprowadza przez samodzielną instalację produktu.

## 2. Licencja

Wykłady webowe

MIT License/Copyright (c) 2021

Daniel Matuszewski, Radosław Fiweg, Dawid Krause

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Pomocnik profesora

MIT License/Copyright (c) 2021

Paweł Rozpłochowski

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

### 3. Instalacja i wymagania sprzętowe

1. Upewnij się, że na Twoim komputerze zainstalowano node v14.8.0<sup>^</sup> i npm 6.14.7<sup>^</sup>
2. Otwórz konsolę w katalogu ~\Projekt-inzynierski\frontendinz\
3. Uruchom polecenie npm install
4. Uruchom polecenie npm run build
5. Do wygenerowanego folderu build przekopiuj foldery oraz pliki:
  - API
  - Database
  - Files
  - Login\_system
  - Proxy
  - Rooms
  - Server
  - WEBRTC
  - Config.php
  - Install.php
6. Przenieś zawartość folderu build na serwer docelowy lub xampp/lampp jeśli chcesz zainstalować aplikację lokalnie. (UWAGA w przypadku instalacji na serwer należy zmienić wartości zmiennych URL i proxy w pliku Main.js ~\Projekt-inzynierski\frontendinz\src\components\room\Main.js)
7. Uruchom polecenie php install.php
8. Na serwerze włącz sockety i openssl w przypadku xamppa wystarczy odkomentować w pliku php.ini dwie komendy:
  - extension=sockets
  - extension=openssl

Wymagania serwer →

- Php 7.2+
- Certyfikat ssl
- Ubuntu server

Wymagania klient →

**Aplikacja będzie dostępna z przeglądarek na komputerze stacjonarnym:**

- [Microsoft Edge](#) 79+ (oparte o silnik chromium)
- [Google Chrome](#) 57+
- [Mozilla Firefox](#) 52+
- [Safari](#) 11+
- [Opera](#) 44+

## 4. Pierwsze kroki

### 4.1 Interfejs programu

#### 4.1.1 Strona główna

Jest to strona, która głównie służy jako źródło informacji o naszym projekcie.



Pozycje „Strona główna”, „O nas” oraz „Architektura” po kliknięciu przenoszą w odpowiednie miejsca na Stronie głównej naszej aplikacji, gdzie są opisy dotyczące klikniętej pozycji.

Pozycja „FAQ” przenosi użytkownika do tzw. bazy wiedzy, jest to miejsce, w którym można uzyskać odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania, pozycja na celu szybkie zdobycie informacji bez konieczności czytania Instrukcji użytkownika, aby móc w pełni korzystać z aplikacji.

Aby dostać się do aplikacji pierwsza rzecz, którą trzeba wykonać jest to zalogowanie się. Można to zrobić poprzez wybranie z menu na stronie głównej pozycji „Login”, a następnie wpisanie swojego loginu i hasła, który jest zależny od naszej bazy danych, jeśli jest włączona integracja np. z uczelnianym serwisem LDAP to wtedy istnieje możliwość zalogowania się swoim kontem, w celu dostania dostępu do aplikacji należy skontaktować się z administratorem systemu.

Po zalogowaniu pozycja „Login” zmienia się w dwie dodatkowe pozycje:

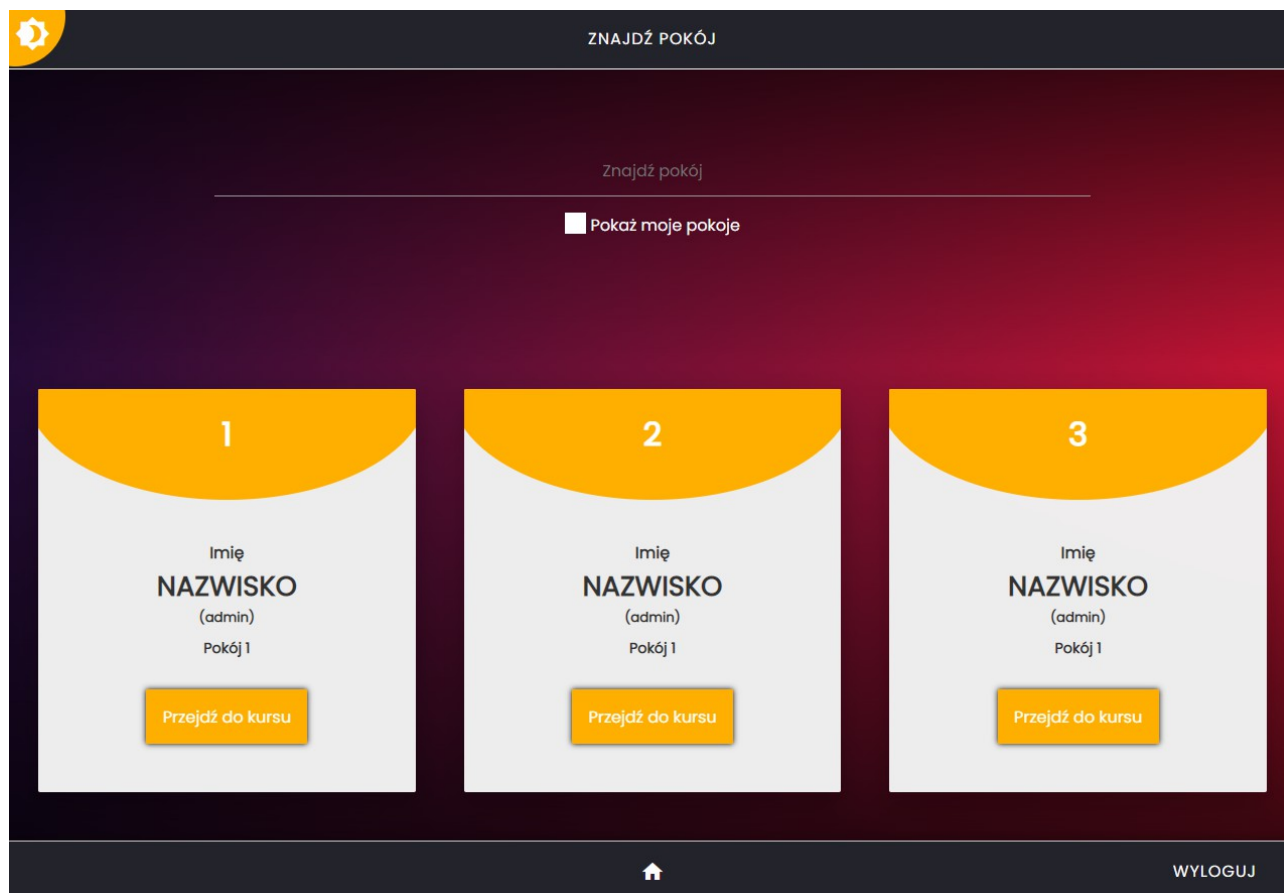


„Pokoje” jest to pozycja, która pozwala na przejście do tzw. „lobby” aplikacji jest to miejsce, w który można w zależności od roli w systemie uzyskać dostęp do pokoi utworzonych przez prowadzących lub jeśli posiada się uprawnienia to również stworzyć pokój.

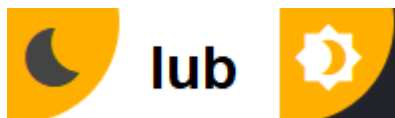
„Wyloguj” jest to pozycja, która pozwala na wylogowanie się z aplikacji.

## 4.1.2 Lobby – wygląd użytkownika

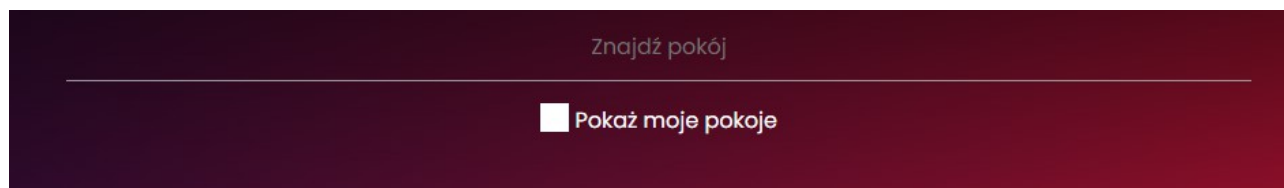
„Lobby” jest to miejsce, w którym są pokoje utworzone przez osoby, z uprawnieniami administratora.



Użytkownik może zmienić wygląd aplikacji, aplikacja posiada dwa motywy jasny oraz nocny, można tego dokonać poprzez kliknięcie przycisku:

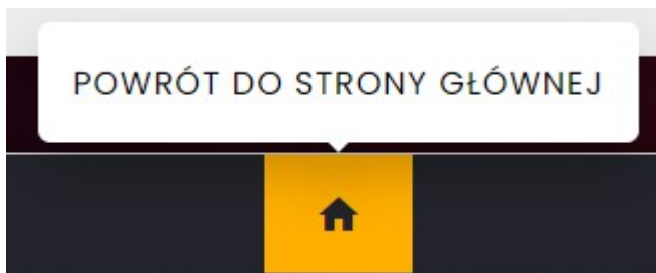


Użytkownik może również filtrować pokoje poprzez wpisanie w pole tekstowe imienia/nazwiska/nazwy pokoju, które go interesują.

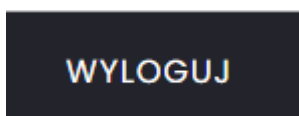


Opcja „Pokaż moje pokoje” jest to opcja, która pokazuje stworzone przez użytkownika pokoje. Jest ona dostępna dla użytkownika w przypadku gdyby administrator systemu stworzył pokój dla osoby bez uprawnień do tej operacji.

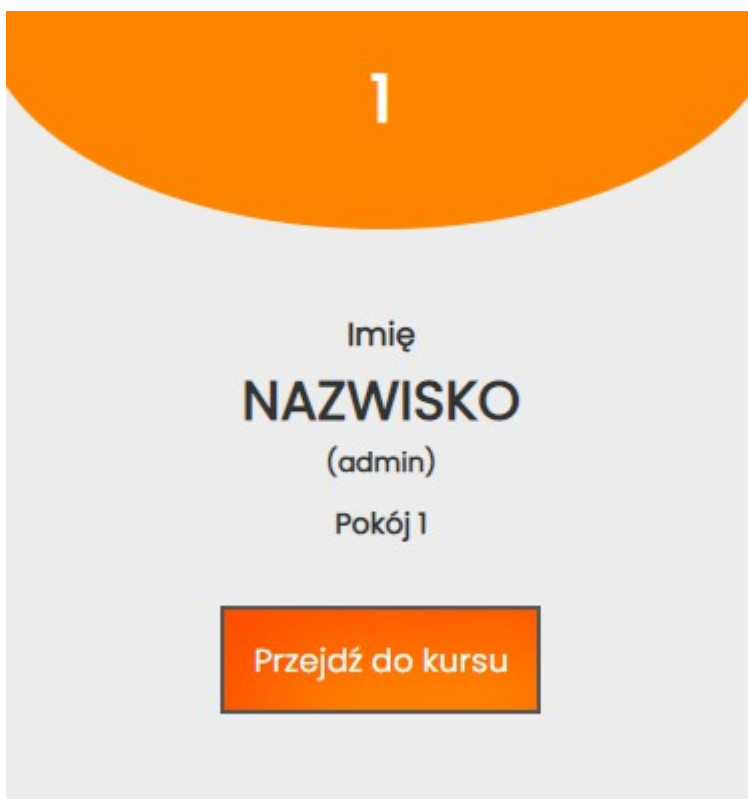
Przycisk z ikoną Domu powoduje powrót do strony głównej:



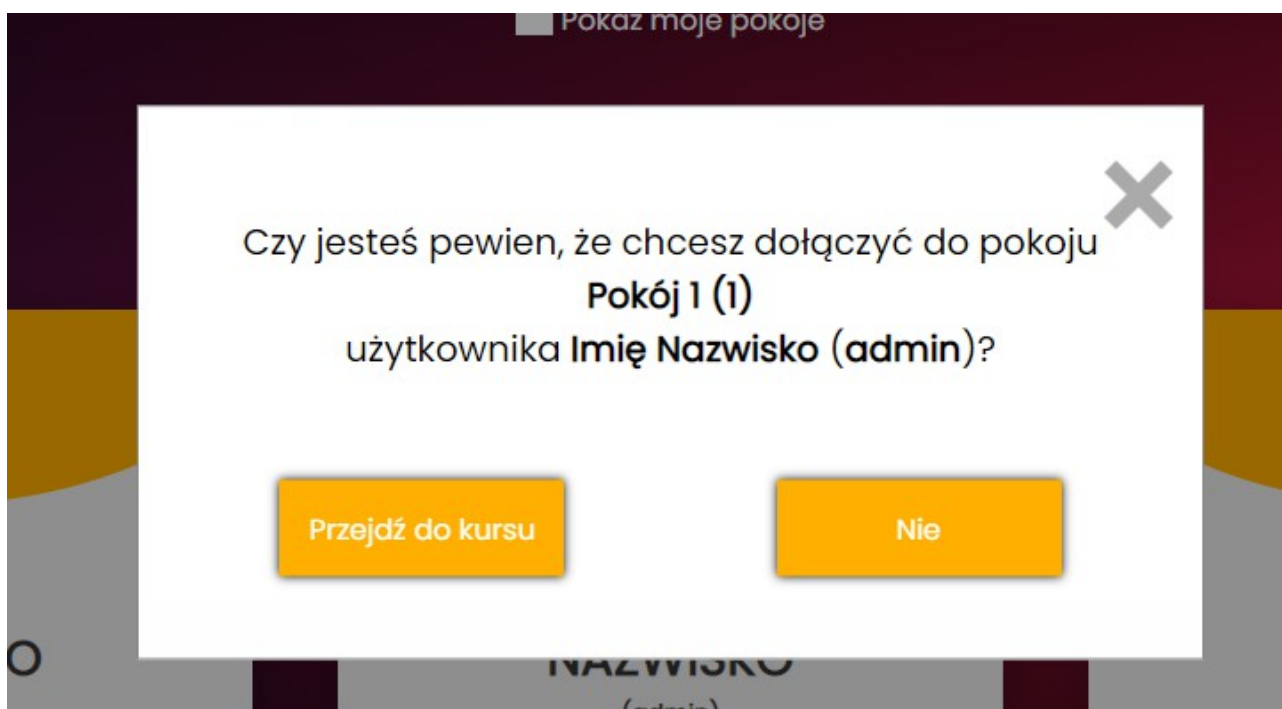
Zaś przycisk „Wyloguj” pozwala na wylogowanie się z aplikacji.



Aby przejść do wybranego przez nas pokoju należy w danej karcie z pokojem kliknąć przycisk „Przejdź do kursu”, a następnie potwierdzić operację w okienku dialogowym.

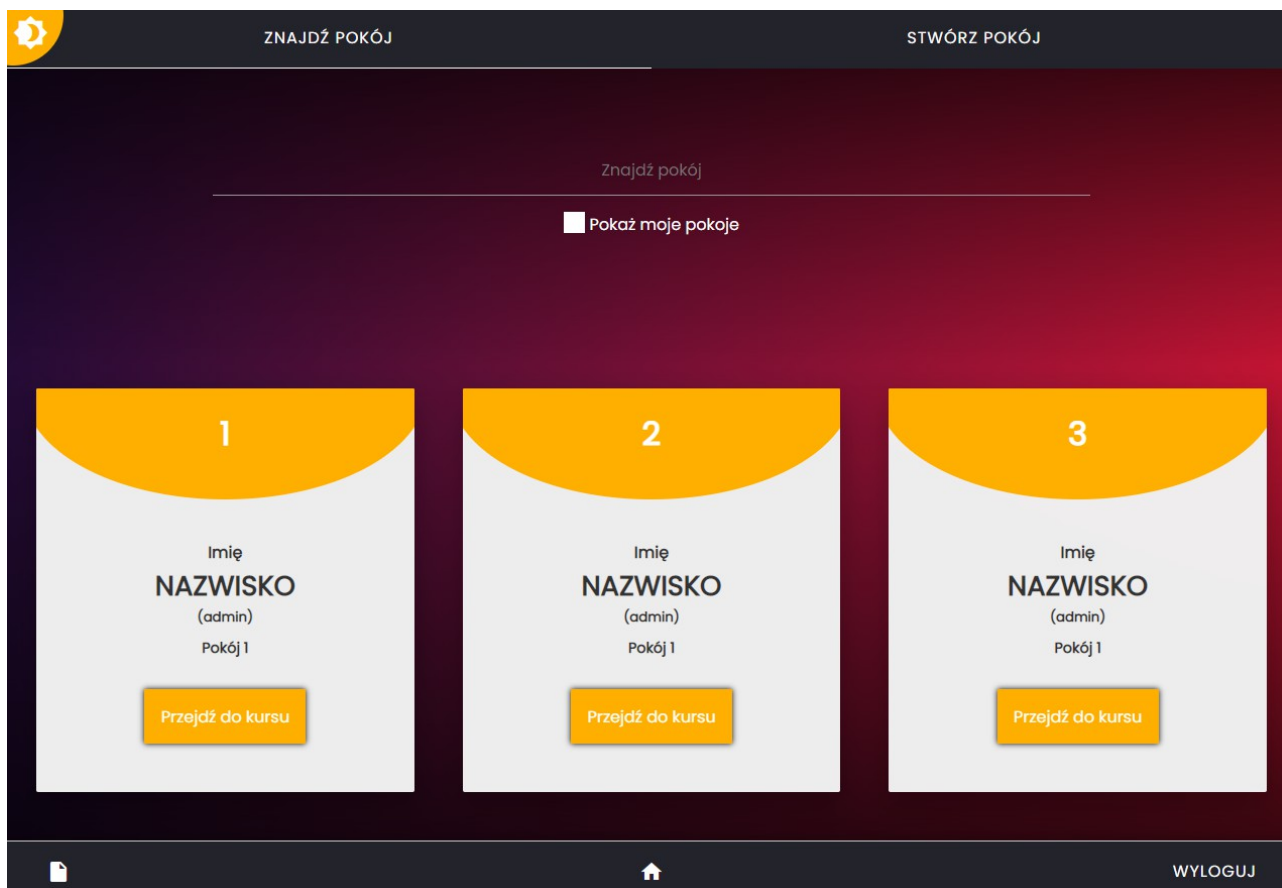






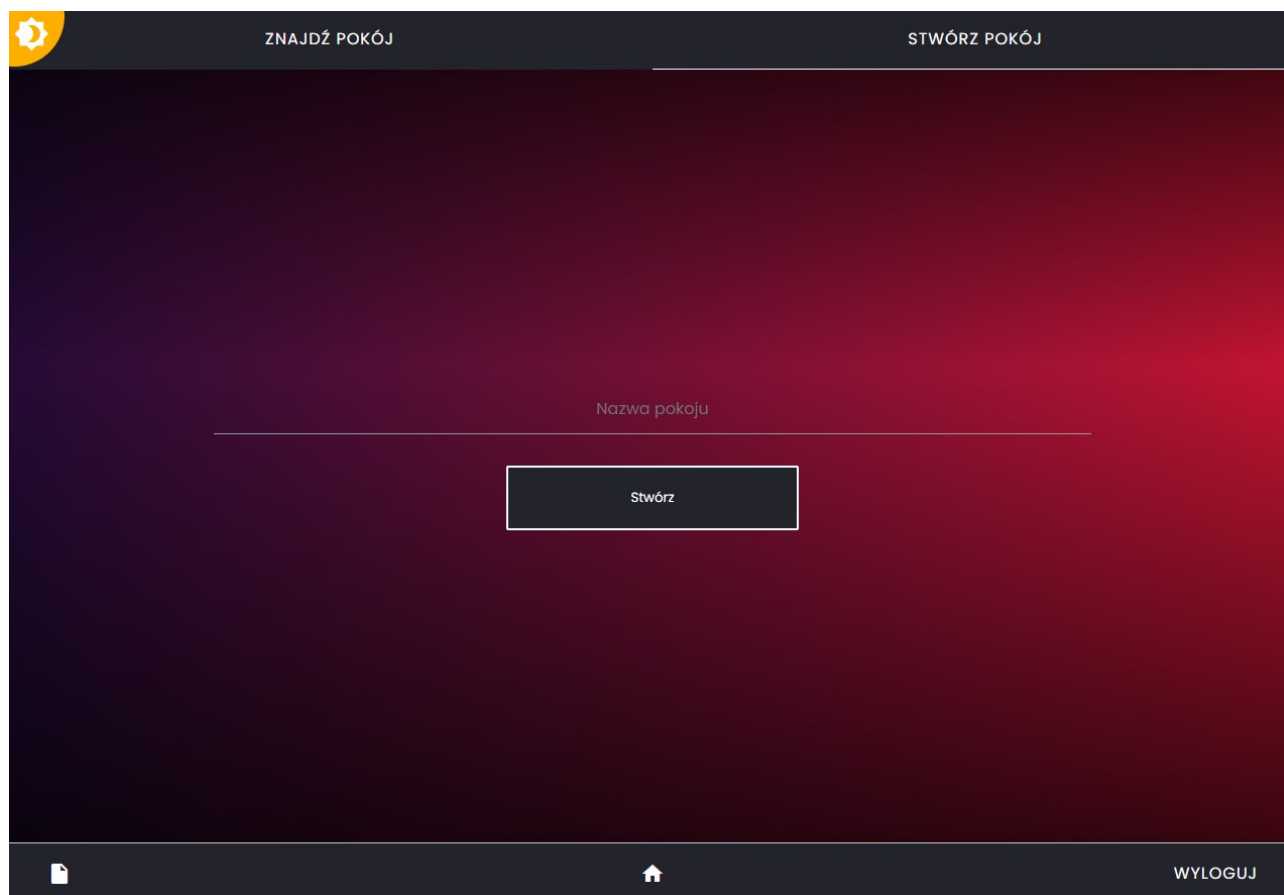
### 4.1.3 Lobby – wygląd administratora

„Lobby” dla administratora wygląda podobnie jak lobby użytkownika, ale jest wzbogacone o dodatkowe możliwości, dlatego, aby mieć pełny obraz tego jak lobby działa administrator powinien się zapoznać również z rozdziałem „4.1.2 Lobby – wygląd użytkownika”.



Lobby administratora różni się od lobby użytkownika następującymi funkcjonalnościami:

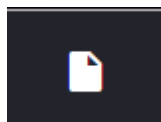
- Tworzenie pokoju – pozwala na tworzenie własnych pokoi



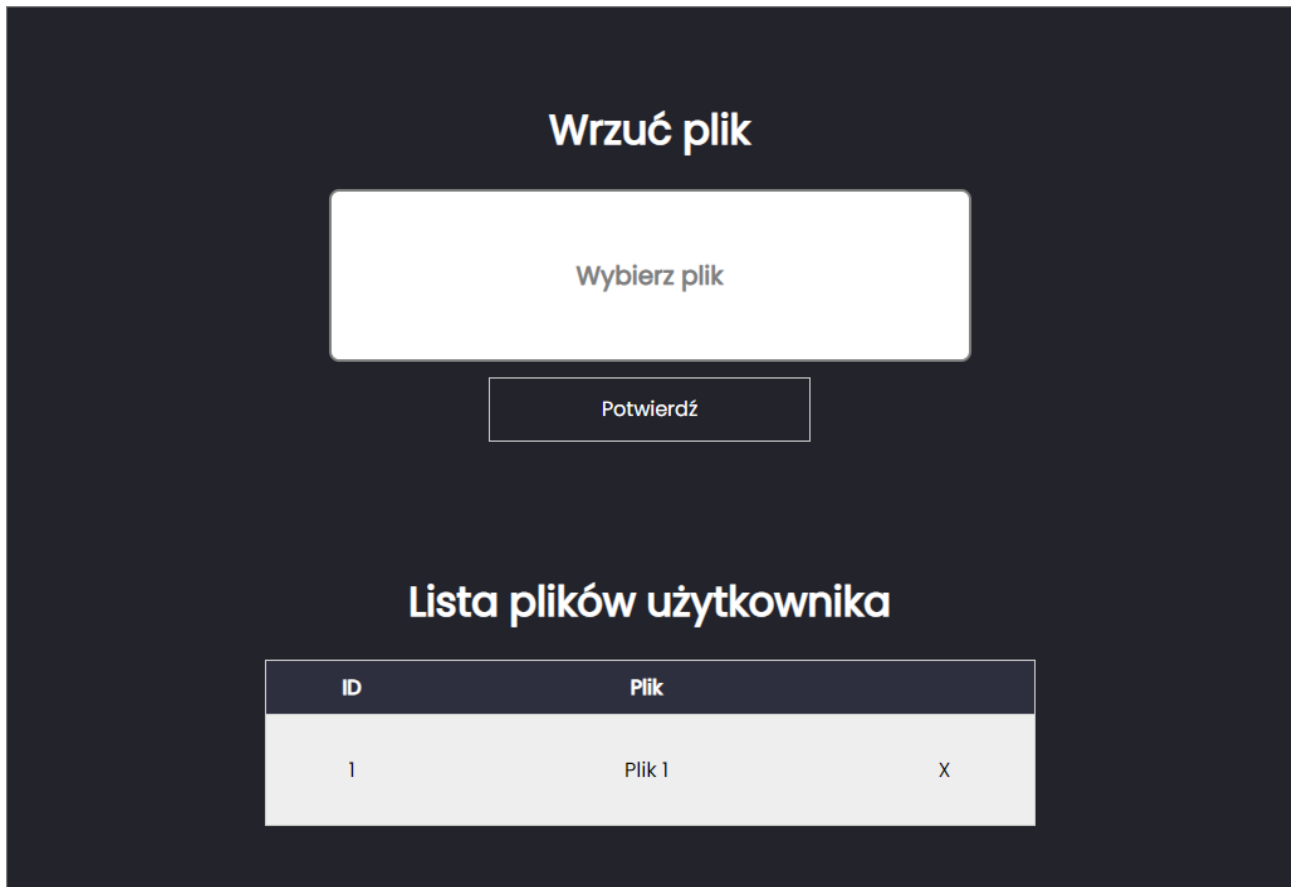
The screenshot shows a web interface for creating a room. At the top, there is a dark header bar with two tabs: 'ZNAJDŹ POKÓJ' (Find Room) and 'STWÓRZ POKÓJ' (Create Room), with the latter being the active tab. Below the header, the main area has a dark red gradient background. In the center, there is a text input field with the placeholder text 'Nazwa pokoju' (Room name). Below the input field is a dark rectangular button with the text 'Stwórz' (Create). At the bottom of the interface is a dark footer bar containing three icons: a document icon on the left, a home icon in the center, and the text 'WYLOGUJ' (Logout) on the right.

Przycisk pozwalający na przejście z widoku listy pokoi do widoku tworzenia pokoju jest na samej górze aplikacji. Aby stworzyć pokój wystarczy wpisać nazwę pokoju, kliknąć guzik „Stwórz” a następnie potwierdzić operację.

- Panel z plikami użytkownika – pozwala on na zarządzanie plikami użytkownika, możliwe jest w nim wrzucanie swoich plików oraz przeglądanie aktualnie posiadanych na serwerze plików, można do niego przejść poprzez wybranie ikonki „Plik” w lewym dolnym rogu aplikacji.



Wygląd zarządzania plikami:



**Wrzuć plik**

Wybierz plik

Potwierdź

**Lista plików użytkownika**

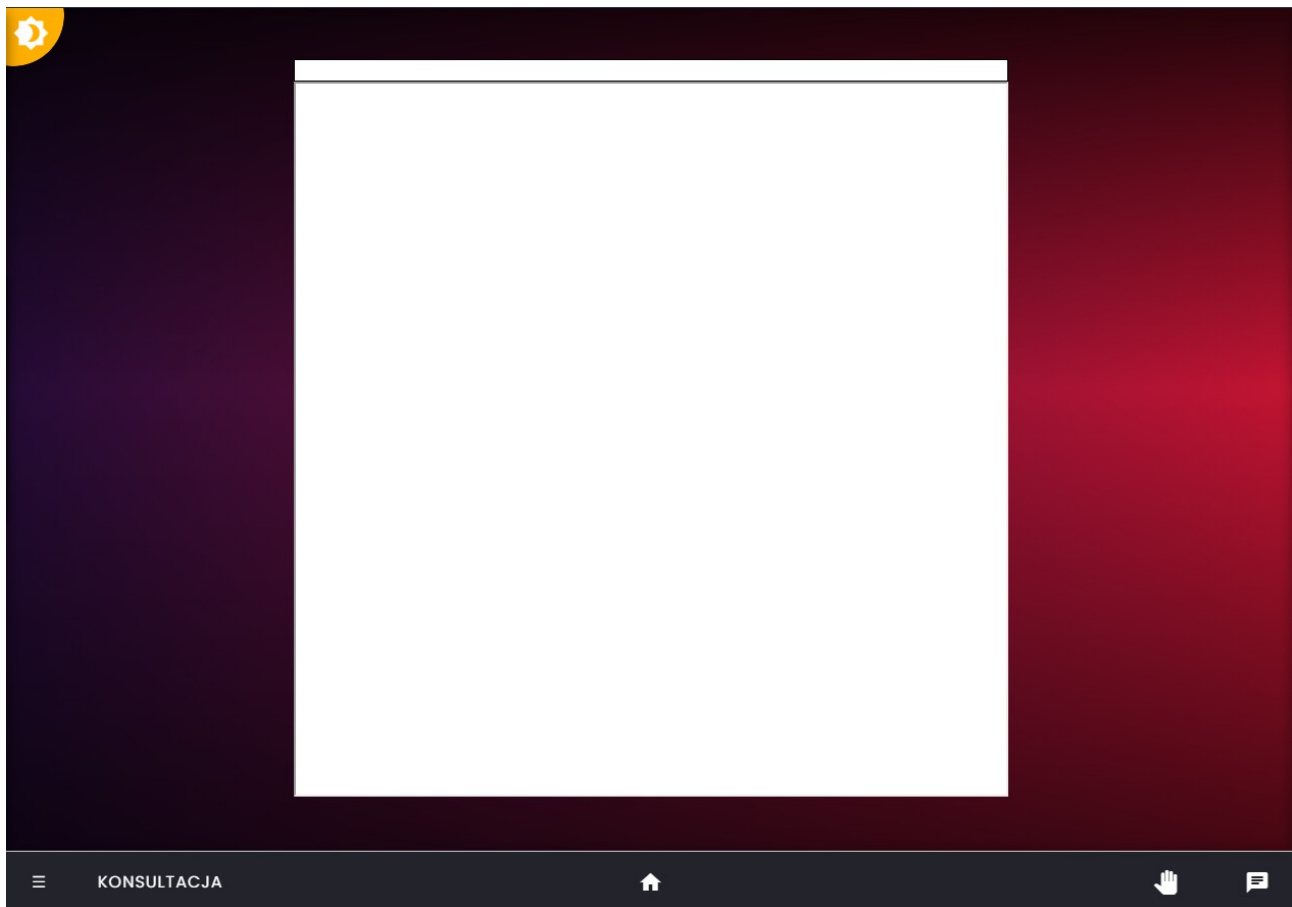
ID	Plik	
1	Plik 1	X

Górny panel „Wrzuć plik” pozwala na wrzucanie plików poprzez przeciągnięcie ich na pole „Wybierz plik” lub też kliknięcie w nie i wybranie z miejsca na komputerze.

Poniżej znajduje się lista plików użytkownika, która składa się z trzech pól:

- Id – unikalny identyfikator pliku
- Plik – zawiera on nazwę pliku
- X – ta opcja służy do usunięcia pliku z serwera

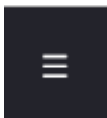
#### 4.1.4 Pokój – wygląd użytkownika



Pokój użytkownika jest zbudowany w prosty sposób, na górze mamy aplikację pozwalającą na połączenie głosowe, zaś poniżej mamy miejsce, w którym wyświetlane są treści udostępniane przez administratora pokoju.

Pasek znajdujący się na dole aplikacji pozwala na manipulowanie różnymi elementami interfejsu bądź też do wykonywania jakiś akcji.

Przycisk „Menu” pozwala na otwarcie bądź zamknięcie panelu menu po lewej stronie.



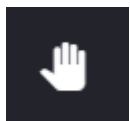
Przycisk „Konsultacja” pozwala na przekierowanie do aplikacji „Zapisy na dyżury”, w celu zapisania się na dyżur do administratora pokoju.



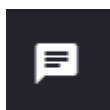
Przycisk „Dom” pozwala na powrót do strony głównej.



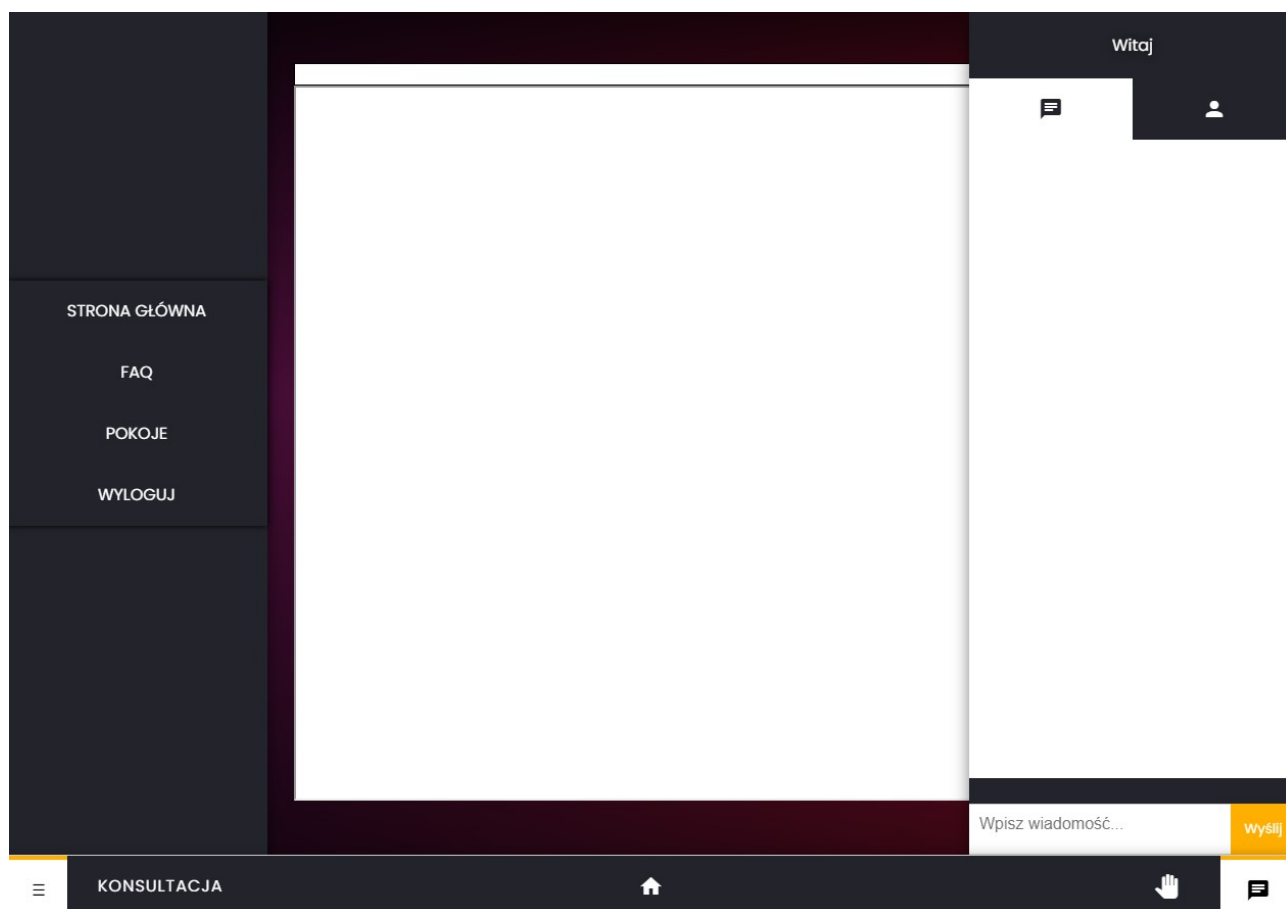
Przycisk „Łapka” pozwala na zgłoszenie się, powiadomienie o zgłoszeniu pojawia się na czacie.



Przycisk „Chat” pozwala na otwarcie/zamknięcie panelu chatu z prawej strony.



Wygląd pokoju użytkownika z odblokowanymi panelami chatu oraz menu:



Opis menu:

- Strona główna przekierowuje na stronę główną
- FAQ przekierowuje do bazy wiedzy
- Pokoje przekierowuje do lobby
- Wyloguj powoduje wylogowanie z aplikacji

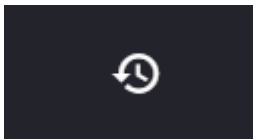
Opis chatu:

Chat użytkownika składa się z dwóch zakładek



Znajdująca się po lewej zakładka „Chat” pozwala na wyświetlenie chatu spotkania.

Znajdująca się po prawej zakładka „Użytkownicy” pozwala na wyświetlenie się obecnych na spotkaniu użytkowników.

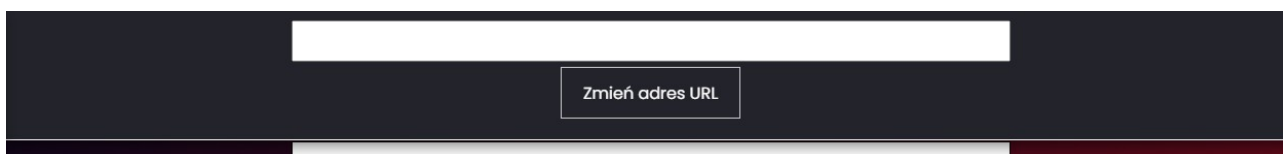


Administrator ma jeszcze trzecią funkcję umożliwiającą powrót do poprzednich stron jednym kliknięciem

### 4.1.5 Pokój – wygląd administratora

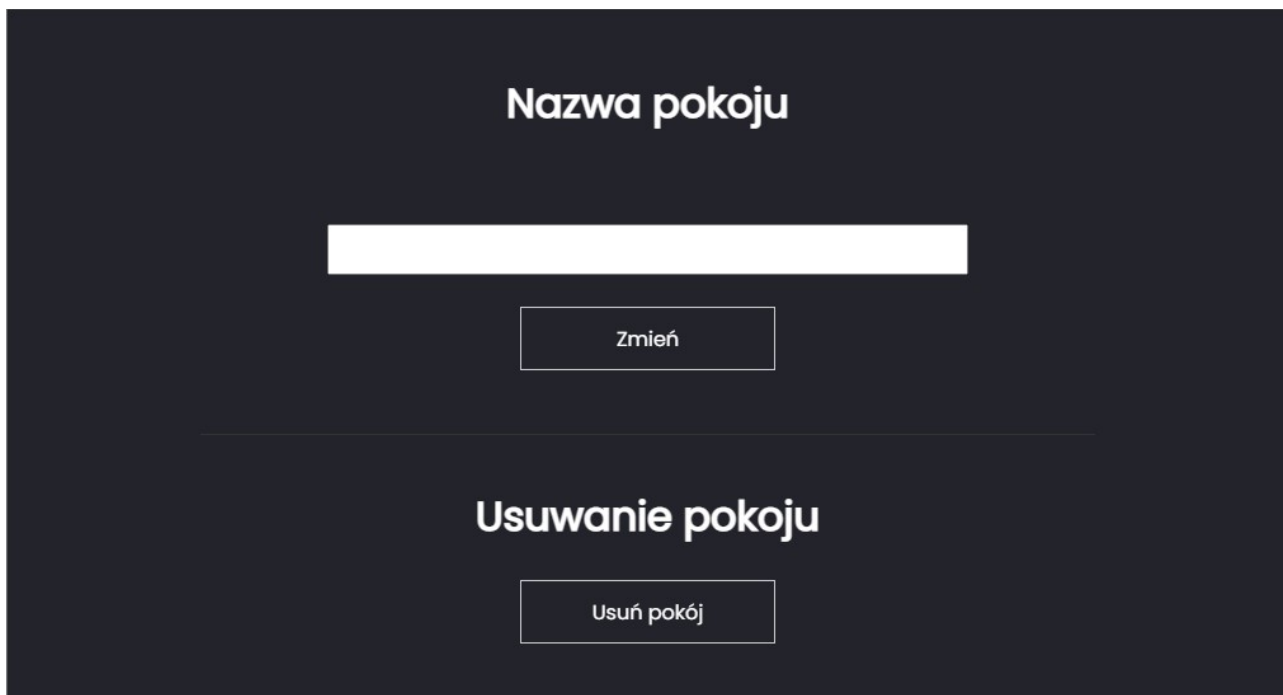
Administrator posiada podobny wygląd pokoju, ale posiada kilka uprawnień w administrowaniu pokoju.

Przycisk „HTTP” pozwala na wysunięcie się panelu z górnej części aplikacji, pozwala on na zmianę adresu aktualnie przeglądanej dokumentu/strony w aplikacji.

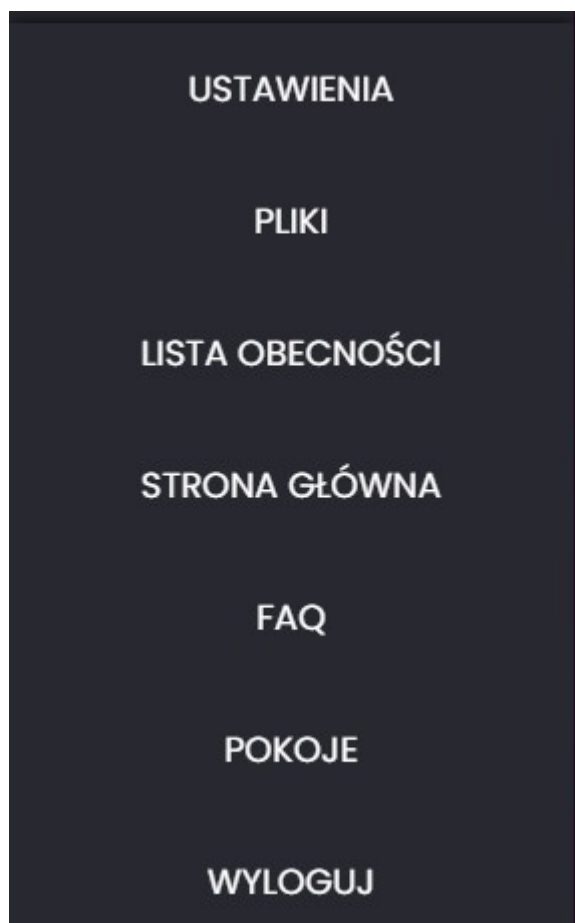


Menu ma dodatkowe opcje:

- Ustawienia – znajdują się tam ustawienia pokoju, które pozwalają na zmianę nazwy pokoju lub usunięcie pokoju



- Pliki – zakładka ta różni się jedną rzeczą od tej z lobby, jeśli klikniemy na nazwę pliku wtedy jest on wyświetlany w naszej aplikacji



Chat administratora ma również dodatkowe opcje.

- Zakładka „Użytkownicy” dodatkowo posiada przyciski do odbierania/nadawania możliwości korzystania z chatu tekstowego.
- Zakładka „Historia” pozwala na sprawdzenie historii przeglądania plików/stron w danym pokoju



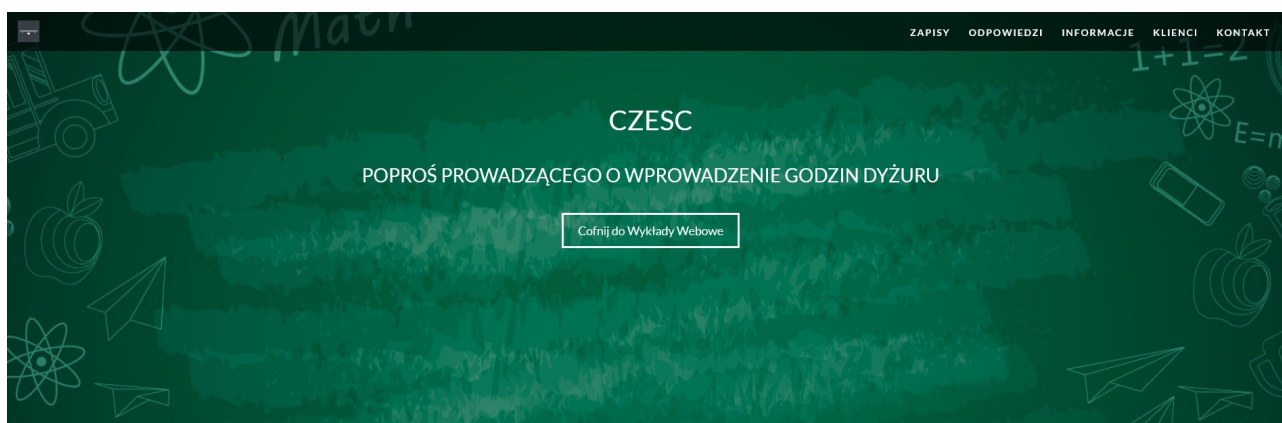


## 4.1.6 – Pomocnik Profesora – wygląd studenta

Student po kliknięciu

A dark blue rectangular button with the word "KONSULTACJA" in white, uppercase letters.

zostanie przekierowany do aplikacji Pomocnik Profesora. W sytuacji kiedy prowadzący nie zapisał swoich stałych godzin dyżurowania student zobaczy następujący ekran.

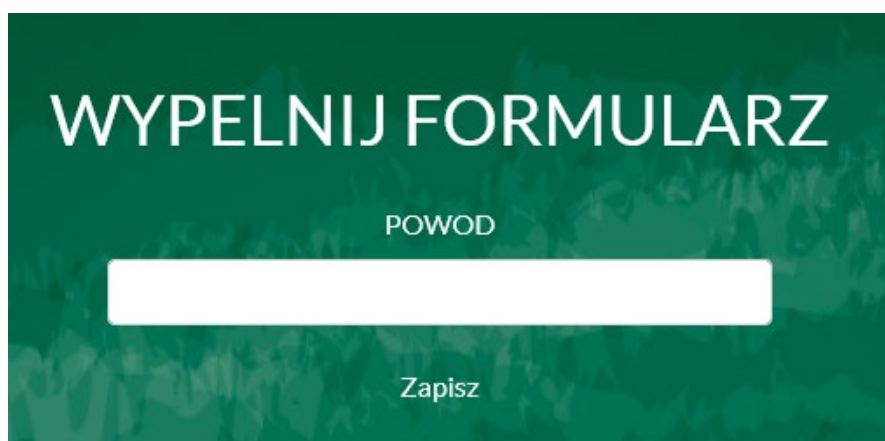


Po kliknięciu na przycisk

A dark green rectangular button with the text "Cofnij do Wykłady Webowe" in white.

przekieruje studenta z powrotem na wykład w celu poproszenia prowadzącego o wpisanie godzin dyżuru.

Gdy jednak prowadzący ma wpisane godziny student będzie mógł wypełnić formularz z problemem, który go dotyczy.

The form has a dark green background with white text. At the top, it says "WYPELNIJ FORMULARZ" in large, bold letters. Below this, the word "POWOD" is displayed. Underneath "POWOD" is a long, white rectangular input field. At the bottom of the form, there is a "Zapisz" button.

Po wpisaniu powodu spotkania studenta przekieruje na jego główny dashboard, na którym będzie widział swój aktualny stan wszystkich zapisów.

DYŻURY NA KTÓRE SIE ZAPISAŁES					
IMIE	NAZWISKO	EMAIL	DATA	POWOD	DECYZJA
NAMEPAWEL	PAWEL2SURNAME	PAWEL123@WPPL	2021-01-13 12:12:00-13:13:00	MACIERZE1	ZAAKCEPTOWANO
NAMEPAWEL	PAWEL2SURNAME	PAWEL123@WPPL	2021-01-13 12:12:00-13:13:00	222	ODMOWA
NAMEPAWEL	PAWEL2SURNAME	PAWEL123@WPPL	2021-01-13 15:15:00-15:15:00	NIC	OCZEKUJACE
NAMEPAWEL	PAWEL2SURNAME	PAWEL123@WPPL	2021-01-13 15:15:00-15:15:00	1212 1312	OCZEKUJACE
PROWADZACYNAME3	PROWADZACYSURNAME3	PROWADZACY3@WPPL	2021-01-13 14:20:00-15:20:00	MACIERZE	ODMOWA
NAMEPAWEL	PAWEL2SURNAME	PAWEL123@WPPL	2021-01-15 18:00:00-18:50:00	ASD	OCZEKUJACE
NAMEPAWEL	PAWEL2SURNAME	PAWEL123@WPPL	2021-01-15 14:15:00-15:16:00	DASDA	OCZEKUJACE

W prawym głównym rogu znajduje się przycisk umożliwiający powrót do Wykładów webowych.

**WRÓC DO WYKŁADY WEBOWE**

#### 4.1.7 – Pomocnik Profesora – wygląd prowadzącego

Prowadzący kiedy pierwszy raz wejdzie na aplikację Pomocnik Profesora, będzie musiał wpisać swoje godziny w których będzie przyjmował studentów.

## WYBIERZ DATE ORAZ GODIZNY DYŻURU

TERMIN

POCZATEK SPOTKANIA

KONIEC SPOTKANIA

ZAPISZ

Po wybraniu godzin prowadzący ma możliwość dokładnego sprawdzenia jaki student oraz w których godzinach ma się zjawić.

WITAJ					
OTO LISTA ZAPISANYCH DO CIEBIE STUDENTOW					
IMIESTUDENTA	NAZWISKO STUDENTA	EMAIL STUDENTA	DATA	POWOD	DECYZJA
STUDENT1NAME	STUDENT1SURNAME	STUDENT1@WPPL	2021-01-13 12:12:00-13:13:00	MACIERZE1	ZAAKCEPTOWANO
STUDENT1NAME	STUDENT1SURNAME	STUDENT1@WPPL	2021-01-13 12:12:00-13:13:00	222	ODMOWA
STUDENT1NAME	STUDENT1SURNAME	STUDENT1@WPPL	2021-01-13 15:15:00-15:15:00	NIC	<input type="button" value="Zaakceptuj"/> <input type="button" value="Odmow"/>
STUDENT1NAME	STUDENT1SURNAME	STUDENT1@WPPL	2021-01-13 15:15:00-15:15:00	1212 1312	<input type="button" value="Zaakceptuj"/> <input type="button" value="Odmow"/>
STUDENT1NAME	STUDENT1SURNAME	STUDENT1@WPPL	2021-01-15 18:00:00-18:50:00	ASD	<input type="button" value="Zaakceptuj"/> <input type="button" value="Odmow"/>
STUDENT1NAME	STUDENT1SURNAME	STUDENT1@WPPL	2021-01-15 14:15:00-15:16:00	DASDA	<input type="button" value="Zaakceptuj"/> <input type="button" value="Odmow"/>

Przycisk

ZMIEŃ DYŻUR

Umożliwia prowadzącemu zmianę godzin swojego dyżuru.

## WYPELNIJ FORMULARZ ZMIANY GODZIN DYŻURU

TERMIN

16.01.2021

POCZATEK SPOTKANIA

--:--

KONIEC SPOTKANIA

--:--

Zapisz

Prowadzący również posiada możliwość natychmiastowego powrotu do aplikacji Wykłady Webowe.

WRÓC DO WYKŁADY WEBOWE