Planlegging

# Formål

Det er fort gjort å føle seg som en ekspert innefor programmering, og det er ikke alltid like enkelt å kartlegge hva man ikke er fullt så god på. Derfor har jeg laget en quiz, hvor brukeren kan teste seg selv innenfor ulike emner innenfor javascript. Da kan brukeren få tilbakemelding på ting som han kanskje burde ha visst, eller kan lese seg mer opp på.

# Brukergrensesnitt

Det første brukeren vil se er et en meny over de ulike emnene brukeren kan teste seg selv i. Når brukeren klikker på et emne vil quizen vises. Brukeren kan så svarte på spørsmålene i konologisk rekkefølge, eller brukeren kan hoppe mellom spørsmål hvis den står fast. Brukeren vil få informasjon over hvilke spørsmål brukeren har besvart og ikke besvart. Når brukeren når siste spørsmål vil brukeren få muligheten til å avslutte quizen.

Når brukeren avslutter quizen vil brukeren se en listeoversikt over alle spørsmålene, og svarene til disse. Brukeren vil kunne se hvilke spørsmål han/hun har svart riktig eller galt på, samt det riktige svaralternativet.

Brukeren kan deretter velge om han/hun vil prøve quizen på nytt, eller velge et annet tema.

# Datastruktur

Oppgavene i applikasjonen bygger på en JSON datastruktur, og hvis ønskelig, kan spørsmålene hentes fra en API, eller fra en lokal statisk fil. Dette gjør at man enkelt kan utvide applikasjonen, og lage en backend hvor man kan legge til, endre, og fjerne spørsmål/temaer.

Quizapplikasjonen vil være pakket inn i eget namespace. Dette gjør at hvis quizen skal implementeres som en del av en annen nettside, vil man unngå navnekonflikter. Det gjør også at det er enkelt å importere quizen i eksisterende prosjekter ved hjelp av Javascripts module API.

Quizklassen har dynamiske variabler som endres basert på brukerinteraksjon, og klasseobjektet vil derfor kun deklareres en gang.

Filene vil være organisert i tilhørende mapper.

Applikasjonens dynamiske innhold og tilhørende noder og elementer genereres av javascript.

# Testing