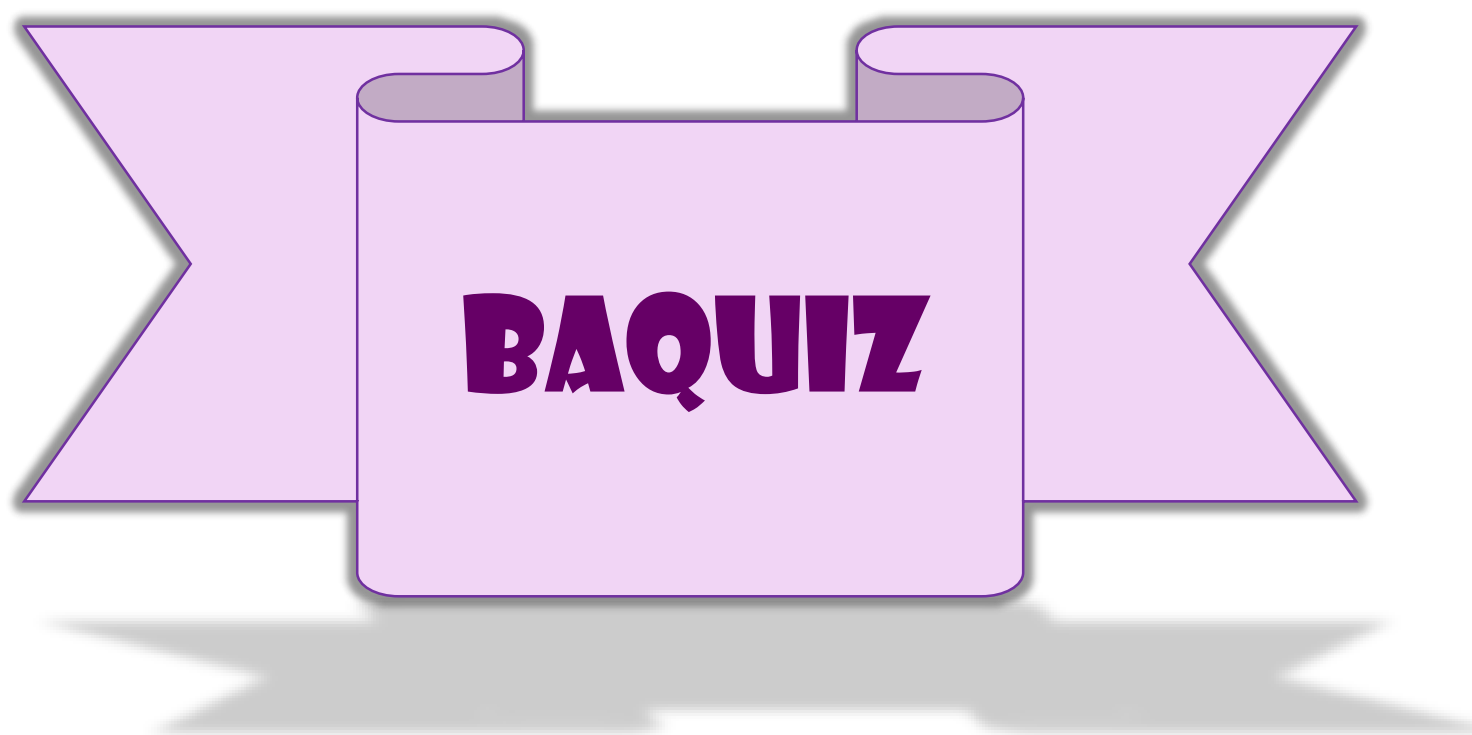


Colegiul Național "Eudoxiu Hurmuzachi" Rădăuți

**LUCRARE PENTRU OBTINEREA EXAMENULUI DE  
ATESTARE A COMPETENȚELOR PROFESIONALE**



PROFESOR: Coajă Gabriela

CLASA: a XII-a A

ELEVI: Ungurean Cătălina-Iuliana

Secrier Cosmin-Daniel

SESIUNE: Mai 2023

## *CUPRINS*

|           |                              |    |
|-----------|------------------------------|----|
| <b>1.</b> | Motivul alegerii temei ..... | 3  |
| <b>2.</b> | Structura jocului .....      | 4  |
| <b>3.</b> | Prezentarea jocului .....    | 5  |
| <b>4.</b> | Modul de realizare .....     | 8  |
| <b>5.</b> | Bibliografia .....           | 12 |

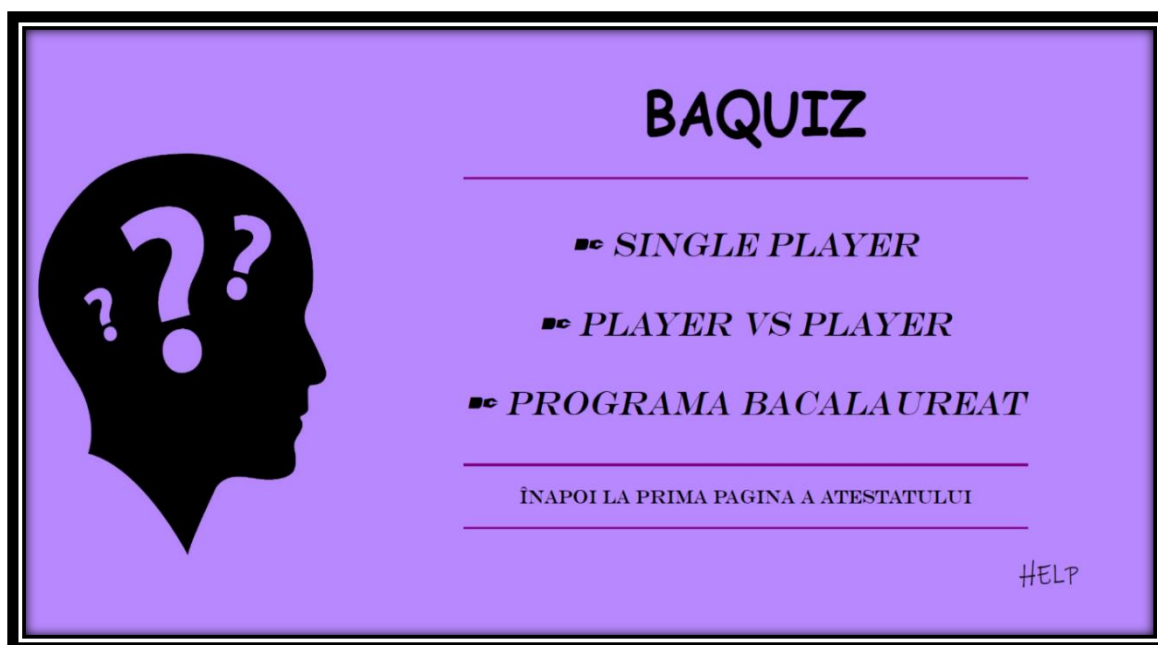
## *1. MOTIVUL ALEGERII TEMEI*

Am ales această temă din dorința de a ne lărgi spectrul de cunoștințe într-o gamă variată de domenii. Acest proiect ne-a oferit oportunitatea de a intra puțin în lumea vastă a limbajelor de programare.

Ne-am dorit să realizăm ceva ieșit din comun, prin care să nu aflăm doar noi, candidații, informații utile, ci și cei ce doresc să joace Baquiz. Scopul nostru a fost să creăm o interfață cât mai plăcută pentru jucător. Astfel, prin intermediul aspectului primitiv, jucătorul este cucerit de lumea cunoștințelor.

Vom încerca să vă prezentăm în paginile următoare structura jocului și modul de realizare.

## 2. STRUCTURA JOCULUI



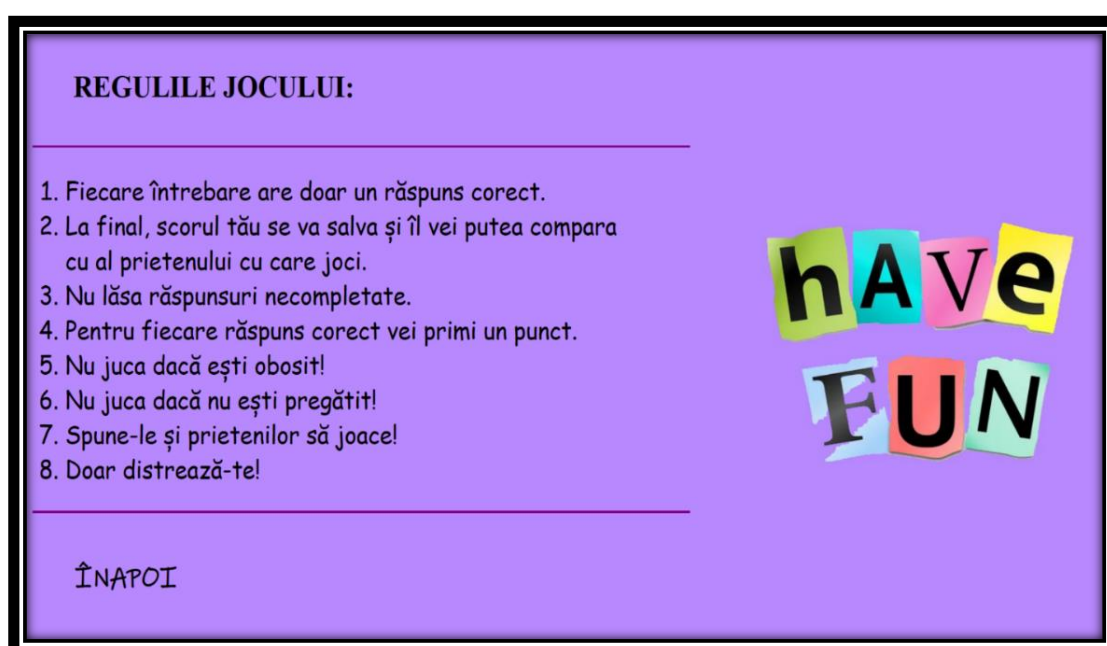
Utilizatorul este întâmpinat de pagina inițială, unde îi sunt oferite 3 opțiuni :

- ☺ Modul single player, unde utilizatorul are șansa de a-și lărgi gama de cunoștințe de unul singur
- ☺ Modul de joc player vs player, în care doi prieteni se pot întrece într-un mod educativ
- ☺ Un link către o altă pagină, ce oferă utilizatorului posibilitatea de a studia scheletul educațional, ce cuprinde întreaga materie necesară completării jocului.

### 3. Prezentarea jocului

Instrucțiunile jocului pot fi găsite și în pagina “help”, care este prezentă pe tot parcursul jocului în dreapta jos.

Pagina **HELP**:

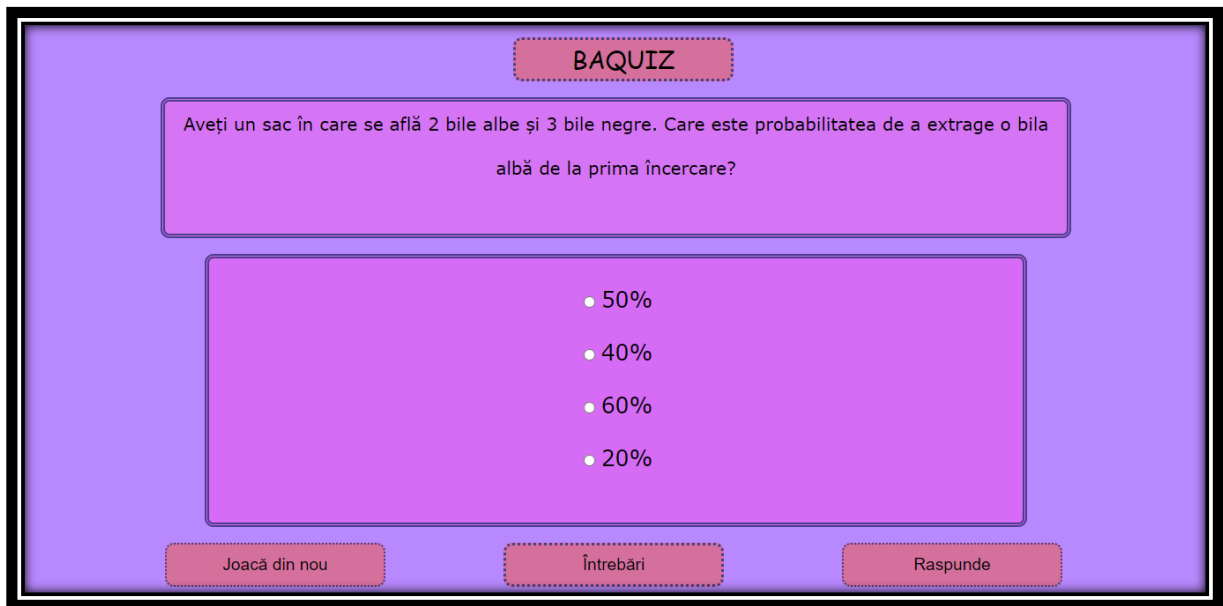


Pe scurt, jucătorul , după ce își alege modul dorit de joc, este întâmpinat de un **set de domenii**, ce reprezintă materiile existente la examenul de Bacalaureat, de unde și-l poate alege pe cel ce i se pare util și atractiv.

În urma acestei acțiuni, jocul propriu-zis începe, întrebările fiind afișate într-o ordine aleatorie pe ecran, dintr-un question pool predefinit.



Pe tot parcursul jocului, fiecare răspuns corect îi aduce jucătorului câte 1 punct. La finalul rundei, toate aceste puncte pentru fiecare întrebare vor fi însumate într-un **scor**, ce va fi afișat.



O funcție unică modului **player vs player** este opțiunea fiecărui jucător de a-și introduce la începutul rundei sale un username ce va fi folosit în final pentru afișarea scorului ambilor jucători.

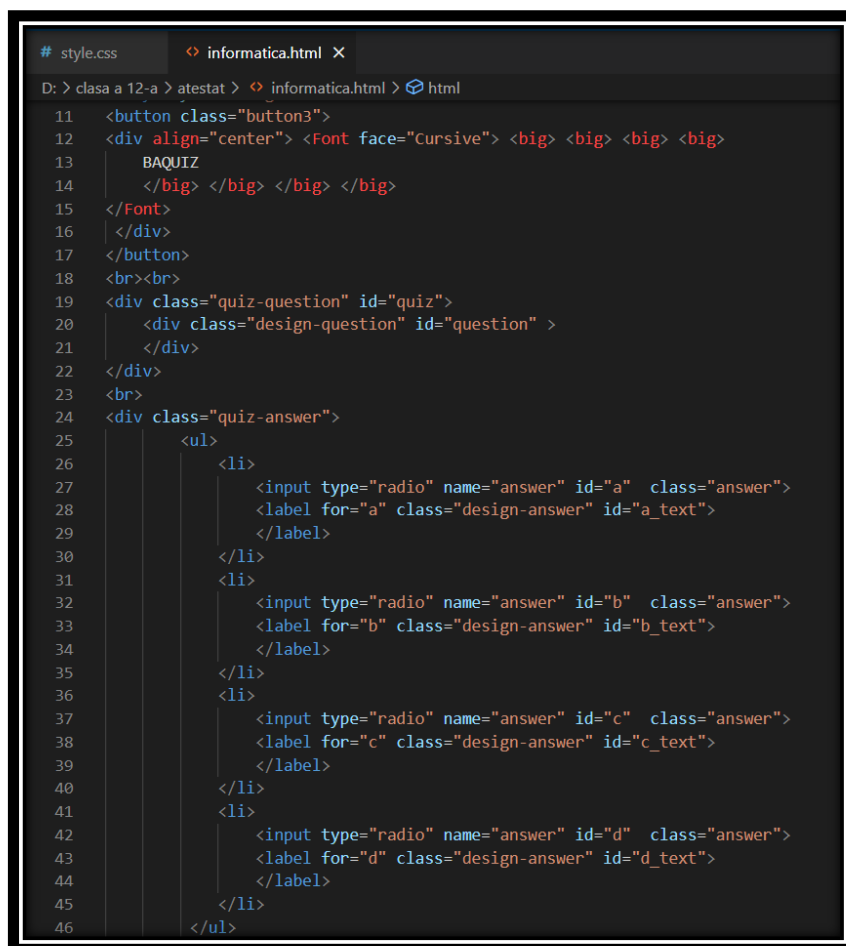


## 4. Modul de realizare

Pentru realizarea acestui proiect, ne-am folosit de limbaje de programare des folosite precum:

### I. HTML

**HyperText Markup Language (HTML)** este un limbaj de marcare utilizat pentru crearea paginilor web ce pot fi afișate într-un browser. Scopul HTML este mai degrabă prezentarea informațiilor – paragrafe, fonturi, tabele, decât descrierea semanticii documentului.

A screenshot of a code editor with a dark theme. The editor has two tabs at the top: 'style.css' and 'informatica.html'. The 'informatica.html' tab is active, showing HTML code. The code is for a quiz page and includes a button, a heading, and a list of radio button options. The code is as follows:

```
# style.css  informatica.html X
D: > clasa a 12-a > atestat > informatica.html > html
11 <button class="button3">
12 <div align="center"> <Font face="Cursive"> <big> <big> <big> <big>
13   BAQUIZ
14   </big> </big> </big> </big>
15 </Font>
16 </div>
17 </button>
18 <br><br>
19 <div class="quiz-question" id="quiz">
20   <div class="design-question" id="question" >
21     </div>
22 </div>
23 <br>
24 <div class="quiz-answer">
25   <ul>
26     <li>
27       <input type="radio" name="answer" id="a" class="answer">
28       <label for="a" class="design-answer" id="a_text">
29       </label>
30     </li>
31     <li>
32       <input type="radio" name="answer" id="b" class="answer">
33       <label for="b" class="design-answer" id="b_text">
34       </label>
35     </li>
36     <li>
37       <input type="radio" name="answer" id="c" class="answer">
38       <label for="c" class="design-answer" id="c_text">
39       </label>
40     </li>
41     <li>
42       <input type="radio" name="answer" id="d" class="answer">
43       <label for="d" class="design-answer" id="d_text">
44       </label>
45     </li>
46   </ul>
```



## II. CSS

**CSS** sau **Cascading Style Sheets** este un standard pentru formatarea elementelor unui document HTML. Stilurile se pot atașa elementelor HTML prin intermediul unor fișiere externe sau în cadrul documentului, prin elementul `<style>` și/sau atributul *style* .

```
# style.css  X
): > clasa a 12-a > atestat > # style.css > .quiz-question
14  }
15
16  .design-question
17  {
18      line-height:50px;
19      vertical-align: middle;
20      font-size:20px;
21      font-family: Verdana, Geneva, Tahoma, sans-serif;
22      text-align-last:center;
23  }
24
25
26  .quiz-answer
27  {
28      background-color: rgba(239, 83, 239, 0.544);
29      border-style:double ;
30      text-align:center;
31      border-color: darkslateblue;
32      border-radius:10px;
33      border-width:5px;
34      overflow:hidden;
35      height:300px;
36      margin-right:200px;
37      margin-left:200px;
38  }
39
40  .design-answer
41  {
42      line-height:60px;
43      font-size:25px;
44      font-family:Verdana, Geneva, Tahoma, sans-serif;
45      text-align-last:justify;
46  }
47
48  ul li label
49  {
```

### III. JAVASCRIPT

**JavaScript** este un limbaj de programare orientat obiect bazat pe conceptul prototipurilor. Este folosit mai ales pentru introducerea unor funcționalități în paginile web, codul JavaScript din aceste pagini fiind rulat de către browser.

```
JS informatica.js X
D: > clasa a 12-a > atestat > JS informatica.js > ...
153     },
154     {
155         question: "Variabila întregă n memorează un număr natural format din",
156         a: "t=n%10*10+n/10;",
157         b: "t=n/10*10+n%10;",
158         c: "t=n%10+n/10;",
159         d: "t=n%10*10+t/10;",
160         correct: "a",
161     },
162 ];
163 const quiz= document.getElementById('quiz')
164 const answerEls = document.querySelectorAll('.answer')
165 const questionEl = document.getElementById('question')
166 const a_text = document.getElementById('a_text')
167 const b_text = document.getElementById('b_text')
168 const c_text = document.getElementById('c_text')
169 const d_text = document.getElementById('d_text')
170 const submitBtn = document.getElementById('submit')
171
172 let currentQuiz = 0
173 let score = 0
174 let vari = 0
175 loadQuiz()
176
177 function loadQuiz()
178 {
179     deselectAnswers()
180     const qrandom = quizData[Math.floor(Math.random()*quizData.length)]
181     const currentQuizData = qrandom
182     currentQuiz ++
183     questionEl.innerText = currentQuizData.question
184     a_text.innerText = currentQuizData.a
185     b_text.innerText = currentQuizData.b
186     c_text.innerText = currentQuizData.c
187     d_text.innerText = currentQuizData.d
188 }
```

```

12-a > atestat > JS informaticajs > ...
if(answer) {
  if(answer === quizData[currentQuiz].correct) {
    score++
  }
  if( vari === 1)
  {
    currentQuiz ++
  }
  if(currentQuiz < 10)
  {
    loadQuiz()
  }
  else
  {
    document.getElementById("question").innerHTML = "";
    document.getElementById("a_text").innerHTML = "Felicitări!";
    document.getElementById("b_text").innerHTML = "Ai completat jocul!";
    document.getElementById("c_text").innerHTML = "Mult succes ";
    document.getElementById("d_text").innerHTML = "In continuare!";
    myElement1 = document.getElementById("a");
    myElement1.type = "hidden";
    myElement2 = document.getElementById("b");
    myElement2.type = "hidden";
    myElement3 = document.getElementById("c");
    myElement3.type = "hidden";
    myElement4 = document.getElementById("d");
    myElement4.type = "hidden";
    quiz.innerHTML = `
    <div align="center" style="line-height:125px" font-family="Verdana, Geneva, Tahoma, sans-serif" >
      Scorul tău este: ${score}/${10}
    </div>
    </div>
    </a>
  `
  }
}

```

Pentru a da viziunii noastre viață, a fost folosit editorul **Visual Studio Code**. Visual Studio Code (VS Code) este un editor de cod sursă ușor, dar puternic, care rulează pe desktop și este disponibil pentru Windows, macOS și Linux. Acesta vine cu asistență încorporată pentru JavaScript, TypeScript și Node.js și are un ecosistem bogat de extensii pentru alte limbi (cum ar fi C+, C#, Java, Python, PHP și Go) și runtimes (cum ar fi .NET și Unity).

## ***6.Bibliografia***

- 1.** <https://www.w3schools.com/js/default.asp>
- 2.** <https://www.w3schools.com/css/default.asp>
- 3.** <https://www.w3schools.com/html/>
- 4.** <https://simplestepscode.com/>
- 5.** <https://web.dev/learn/css/sizing/>
- 6.** <https://www.edupedu.ro/category/bacalaureat/>
- 7.** <http://bacinfo.cnlr.ro/>

