

Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Concepción del Uruguay
Ingeniería en Sistemas de Información

Taller de Programación

MANUAL DE USUARIO TRABAJO FINAL



QUIZZIFY

DESARROLLADO POR
Victoria Derudder

Índice

1. Guía de Instalación.....	3
2. Guía de Uso.....	4
2.1. Pantalla Inicio.....	4
2.2. Pantalla PLAY.....	5
2.3 Pantalla Sesión de Juego.....	7
2.4. Pantalla Puntaje.....	8
2.5. Pantalla RANKING.....	9
2.5. Pantalla QUESTION MANAGER.....	10

1. Guía de Instalación

Para instalar la aplicación en su sistema, en la carpeta “Ejecutable”, extraer el contenido de la carpeta “Codigo Ejecutable” en la ubicación que desee. Luego, puede mover el acceso directo que se encuentra dentro de la carpeta “Ejecutable” a la ubicación que desee para acceder rápidamente a la aplicación.

Para abrir la aplicación puede acceder a través del acceso directo antes mencionado llamado “Quizzify - Acceso Directo”.

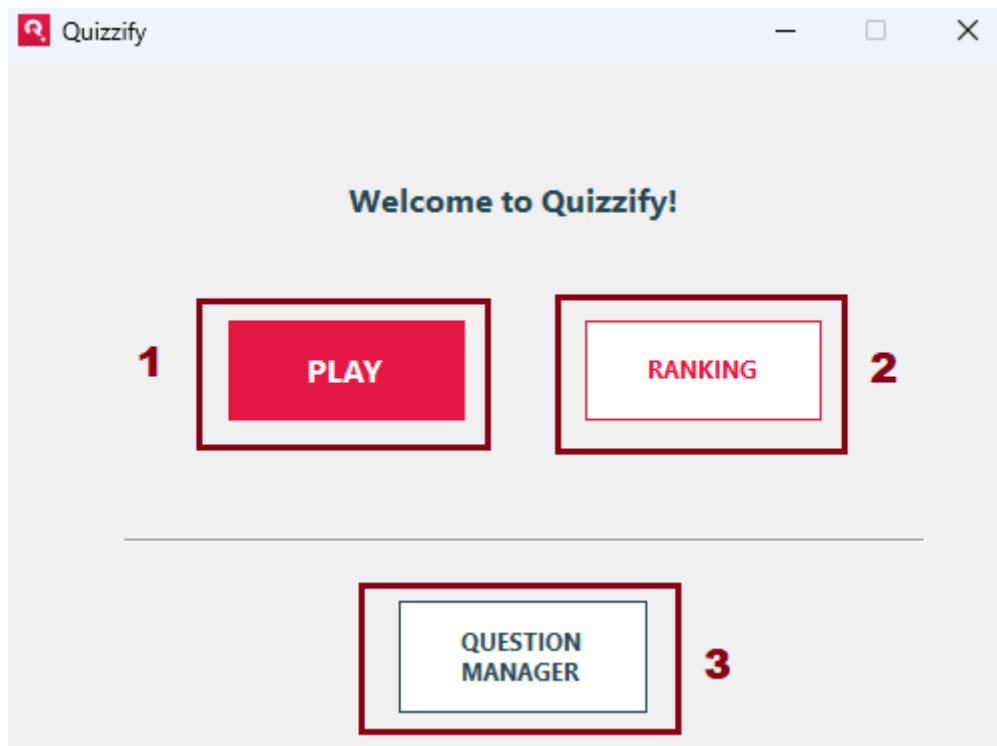
Nota: En caso de haber perdido el acceso directo, puede abrir la aplicación a través del archivo “Quizzify.exe”.

IMPORTANTE: Para que la aplicación funcione correctamente, debe asegurarse previamente de estar conectado a Internet.

2. Guía de Uso

2.1. Pantalla Inicio

Al iniciar la aplicación, se presenta la siguiente pantalla:

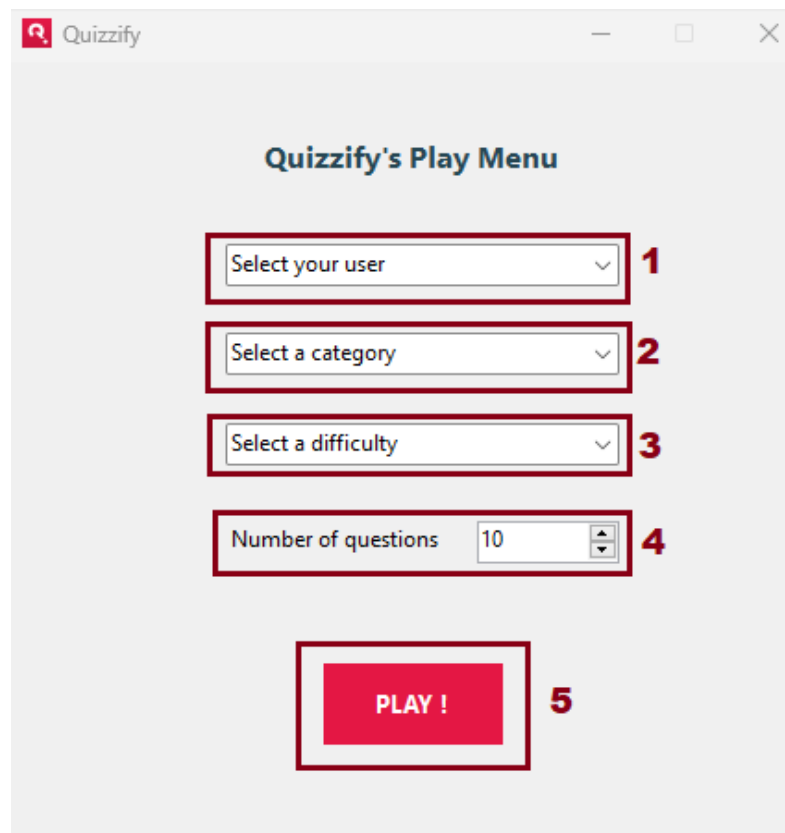


En esta pantalla se puede elegir una de las siguientes opciones:

1. PLAY: Si se quiere iniciar una sesión de juego, esto abre una nueva pantalla para configurar la misma.
2. RANKING: Si se quiere conocer el TOP20 de sesiones de juego, esto abre una nueva pantalla con una tabla mostrando el TOP20 ordenados de mayor a menor puntaje.
3. QUESTION MANAGER: Si se quiere importar lotes de preguntas a la aplicación, esto abre una nueva pantalla donde se puede realizar esta función administrativa.

2.2. Pantalla PLAY

Al presionar el botón PLAY de la [Pantalla Inicio](#), se presenta la siguiente pantalla:

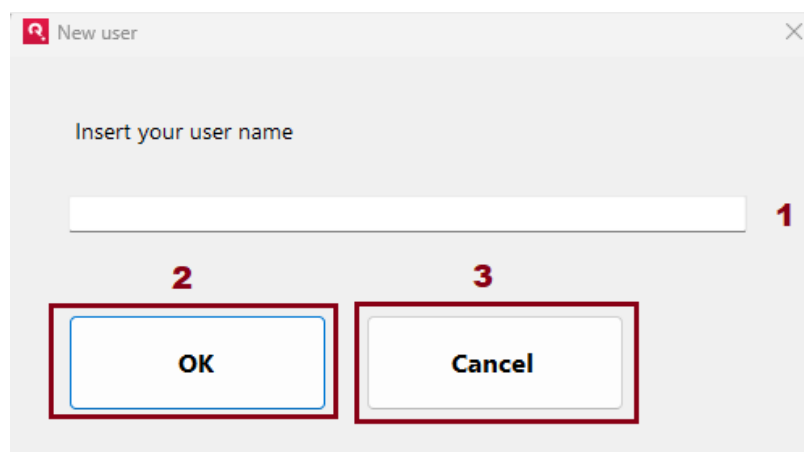


The screenshot shows a window titled "Quizzify" with a "Quizzify's Play Menu" header. Below the header are five numbered red boxes indicating the sequence of actions:

1. A dropdown menu labeled "Select your user".
2. A dropdown menu labeled "Select a category".
3. A dropdown menu labeled "Select a difficulty".
4. A text input field labeled "Number of questions" with the value "10" and a spinner control.
5. A red button labeled "PLAY !".


Para poder empezar la sesión de juego, se necesita seleccionar todas las opciones.

1. Seleccionar tu usuario: En este desplegable se debe seleccionar un usuario existente o crear uno nuevo.
 - 1.1. Si se elige nuevo usuario, se presentará la siguiente pantalla:



The screenshot shows a dialog box titled "New user" with a close button (X) in the top right corner. The text "Insert your user name" is displayed above a text input field. Below the input field are two buttons: "OK" and "Cancel". The input field and both buttons are highlighted with red boxes and numbered 1, 2, and 3 respectively.

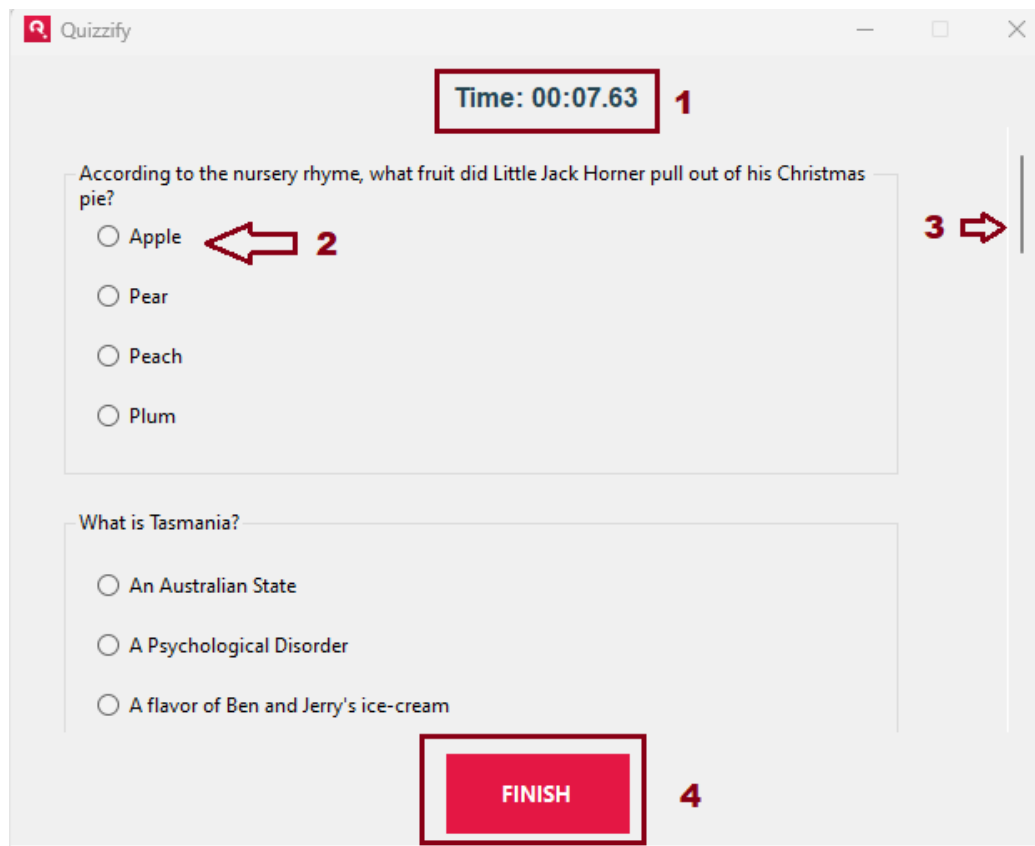
1. Text input field for "Insert your user name".
2. "OK" button.
3. "Cancel" button.

- 
- 1.2. Ingresar el usuario en la caja de texto (1) y luego clicar el botón OK (2). Si se quiere salir, clicar el botón Cancel (3).
 2. Seleccionar una categoría: En este desplegable se debe seleccionar una categoría para las preguntas.
 3. Seleccionar una dificultad: En este desplegable se debe seleccionar una dificultad para las preguntas.
 4. Seleccionar la cantidad de preguntas: Por defecto se deben usar 10 preguntas como mínimo, pero se pueden elegir más de 10 preguntas.
 5. PLAY!: Una vez seleccionadas todas las opciones se debe clicar este botón para comenzar la sesión de juego.

Nota: Si queda alguna opción sin seleccionar, se mostrará un mensaje de alerta y no podrá iniciar una sesión de juego hasta que se completen todos los campos.

2.3 Pantalla Sesión de Juego

Al presionar el botón PLAY de la [Pantalla Play](#), se presenta la siguiente pantalla:



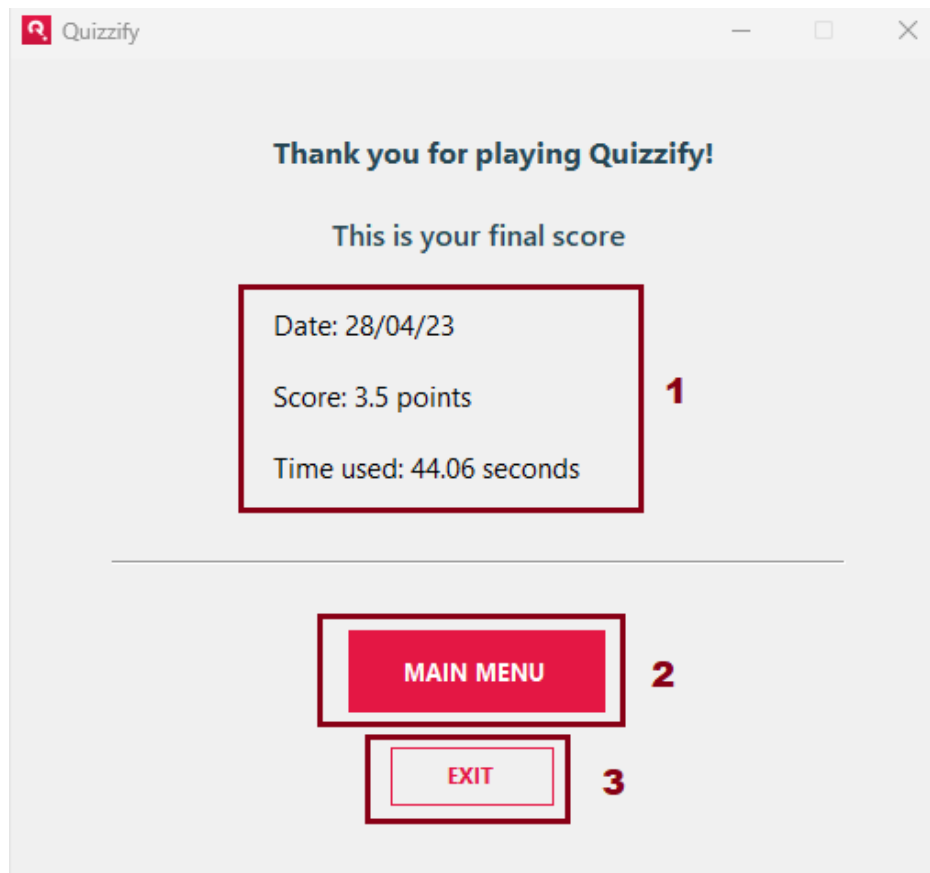
Esta pantalla corresponde a la sesión de juego creada con las opciones de juego que se seleccionaron en la pantalla anterior.

1. Contador de tiempo: Ubicado en la parte superior de la pantalla indica el tiempo total insumido en la sesión.
2. Lista de pregunta/respuestas: Ubicadas en la parte central de la pantalla se muestran los conjuntos de pregunta/respuestas. Las respuestas se encuentran en una lista de opciones las cuales debe seleccionarse sólo una de ellas.
3. Barra de desplazamiento: Ubicada en la parte derecha de la pantalla, permite desplazarse para responder todas las preguntas. Puede usar esta barra o la ruedita de su mouse.
4. FINISH: Una vez seleccionadas todas las respuestas se debe clicar este botón para finalizar la sesión de juego.

Nota: Si queda alguna pregunta sin responder, se mostrará un mensaje de alerta y no podrá finalizar la sesión de juego hasta que se respondan todas las preguntas.

2.4. Pantalla Puntaje

Al presionar el botón FINISH de la [Pantalla Sesión de Juego](#), se presenta la siguiente pantalla:



Esta pantalla muestra datos de la sesión de juego recientemente finalizada.

1. Datos de la sesión de juego: Se muestran fecha, puntaje y tiempo insumido en la sesión de juego.
2. MAIN MENU: Si se quiere volver a la [Pantalla Inicio](#), se debe clicar este botón.
3. EXIT: Si se quiere salir de la aplicación, se debe clicar este botón.

2.5. Pantalla RANKING

Al presionar el botón RANKING de la [Pantalla Inicio](#), se presenta la siguiente pantalla:



Position	User	Score	Time (seconds)	Date
1	UsuarioPrueba	3.5	44.06	28/04/23
2	UsuarioPrueba	1.8	57.02	28/04/23
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Esta pantalla muestra el TOP20 de mejores sesiones de juego ordenadas de mayor a menor puntaje.

En la tabla se encuentran:

1. Posición: Indica la posición en el Ranking.
2. Usuario: Indica el nombre de usuario correspondiente.
3. Puntaje: Indica el puntaje obtenido.
4. Tiempo: Indica el tiempo insumido en la sesión en segundos.
5. Fecha: Indica la fecha en la que se jugó la sesión.

Para volver a la [Pantalla Inicio](#), se debe clickear en la cruz en la parte superior derecha de la pantalla.

Nota: Si no hay sesiones de juego guardadas, se mostrará un mensaje de alerta.

2.5. Pantalla QUESTION MANAGER

Esta funcionalidad permite importar las preguntas de OpenTDB a la aplicación.

Previamente se necesita contar con una URL que proporcione OpenTDB. Para esto se debe:

1. Ingresar al siguiente link: https://opentdb.com/api_config.php, donde se ve lo siguiente:

OPEN TRIVIA DATABASE

BROWSE + ADD NEW QUESTIONS API DISCUSS LOGIN

Trivia API

The Open Trivia Database provides a completely free JSON API for use in programming projects. Use of this API does not require a API Key, just generate the URL below use it in your own application to retrieve trivia questions.

All data provided by the API is available under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

API DOCUMENTATION

API Helper

Number of Questions: **1**
10

Select Category: **2**
Any Category

Select Difficulty: **3**
Any Difficulty

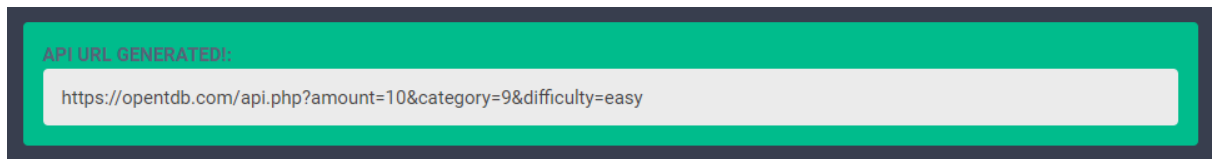
Select Type:
Any Type

Select Encoding:
Default Encoding

GENERATE API URL

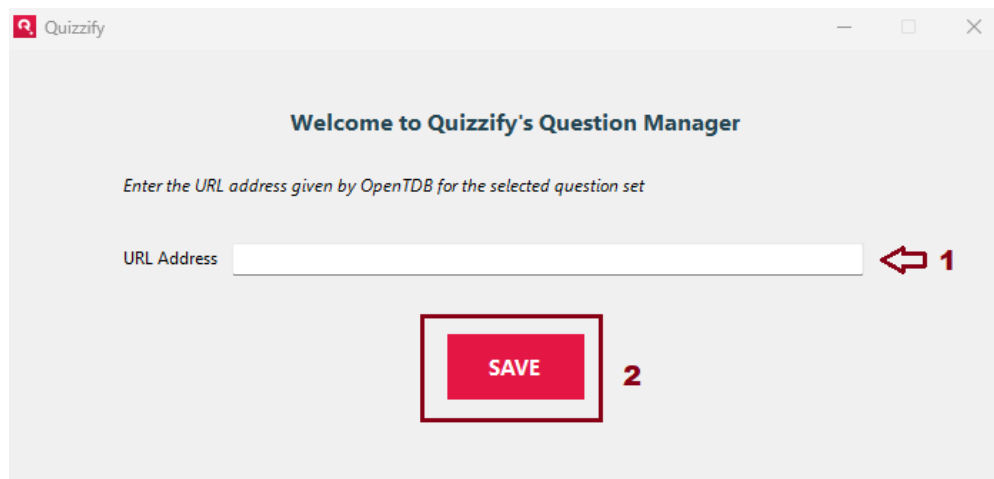
2. Seleccionar una opción para cada uno de los primeros tres desplegados:
 - 2.1. Cantidad de preguntas: Seleccionar la cantidad total de preguntas que tendrá ese lote de preguntas.
 - 2.2. Categoría: Seleccionar la categoría que tendrán las preguntas de ese lote.
 - 2.3. Dificultad: Seleccionar la dificultad que tendrán las preguntas de ese lote.

3. Clickear en el botón GENERATE API URL. Esto generará el lote de preguntas con lo seleccionado anteriormente. La URL aparecerá en la parte superior como en la siguiente imagen:



4. Copiar esta URL para utilizarla en la aplicación.

En la aplicación, al presionar el botón QUESTION MANAGER de la [Pantalla Inicio](#), se presenta la siguiente pantalla:



Para esto se debe:

1. Insertar la URL obtenida en el paso 4 del proceso anterior en la caja de texto en (1).
2. Clickear en botón SAVE: Esto guardará el lote de preguntas en la base de datos para que se encuentre disponible en las sesiones de juego.

Nota: Si la URL proporcionada no es válida, se mostrará un mensaje de alerta y no podrá guardarse el lote de preguntas.