

Platforma na správu dotazníků

Tým Problem Solvers

*Uživatelská dokumentace
webové aplikace*

Autor dokumentace: **Jan Kebrle**

1. Úvod

Tento dokument slouží jako uživatelská dokumentace k webové aplikaci v rámci projektu Platforma pro správu dotazníku. Bude zde uveden návod jak aplikaci spustit a obluhovat.

2. Nastavení prostředí

1. Hardwarové požadavky

Jediným hardwarovým požadavkem je zařízení s dostatečně rychlým připojením k síti (doporučeno 1 MB/s a více). Aplikace má responzivní design a lze ji tedy používat i na zařízeních s menším rozlišením obrazovky.

2. Softwarové požadavky

Pro správný běh aplikace je potřeba mít webový prohlížeč s povolenými cookies. Aplikace primárně podporuje tyto prohlížeče:

- Mozilla Firefox
- Google Chrome
- Internet Explorer verze 9 a novější

3. Přihlášení do aplikace

Systém je zabezpečen autentizačním systémem WebAuth, se kterým je možné se setkat v řadě webových aplikací ZČU (více na <http://support.zcu.cz/index.php/WebAuth>).

Pokud uživatel navštíví první stránku zabezpečenou tímto systémem, je následně přesměrován na stránku s přihlašovacím formulářem (viz Obrázek 1 Přihlašovací formulář). Pro přihlášení je třeba zadat své ORION přihlašovací údaje, tedy uživatelské jméno heslo.

Po správném zadání přihlašovacích údajů je uživatel přesměrován do samotné aplikace. Do aplikace nelze přistoupit, pokud uživatel není přihlášen.

Orion WebAuth



**ZÁPADOČESKÁ
UNIVERZITA
V PLZNI**

Orion login:

Heslo (password):

Přihlásit

[Nápověda](#) | [Nechci se přihlásit](#)

Kde to jsem? Kam jsem se to zase dostal?

Webový server, na který se snažíte přihlásit, byl zařazen do domény jednotného přihlášení (single sign-on, SSO), a vyžaduje ověření vaší identity platným uživatelským jménem a heslem. Stránka, na které se právě nacházíte, je vstupním bodem k webovým serverům ZČU zařazeným pod systém jednotného přihlašování. To znamená, že svoji identitu prokážete skrze tuto stránku prvnímu serveru, na který chcete přistupovat, a tím jste automaticky přihlášen(a) i k ostatním serverům v doméně.

Výhody

Větší pohodlí pro uživatele (heslo zadávají jen jednou) a technicky vyšší bezpečnost: mezi prohlížečem a webovým serverem se neposílá heslo, ale jen autentizační token. Platnost tokenu je navíc časově omezena.

Důležitá upozornění!

! Nikdy nezasílejte Orion jméno a heslo do webových formulářů, pokud se nejedná o přihlašovací stránku systému WebAuth (tato stránka) nebo oficiální webový nástroj pro změnu hesla. Obě aplikace jsou provozovány na stroji *webkdc.zcu.cz!!!*

Po zadání hesla se zpřístupní všechny servery, včetně těch, se kterými právě nepracujete. Je zde větší riziko zneužití přístupových práv uživatele, odejde-li od počítače. Pro bezpečné odhlášení je potřeba ukončit webový prohlížeč.

Obrázek 1 Přihlašovací formulář

4. Spuštění aplikace

Aplikace je v rámci předvádění nasazena na stránkách <https://students.kiv.zcu.cz/~kebrlej/> a na této URL je možné ji používat.

5. Obsluha aplikace

1. Základní rozvržení stránky

V horní části stránky se v černé liště nachází základní navigace aplikace. Klíčovým prvkem navigace je odkaz *Přehled dotazníků*. Tímto odkazem se uživatel dostane vždy na úvodní stránku, kde se nachází přehled dotazníků. Pod navigační lištou se nachází samotný obsah aktuálně zobrazené stránky.

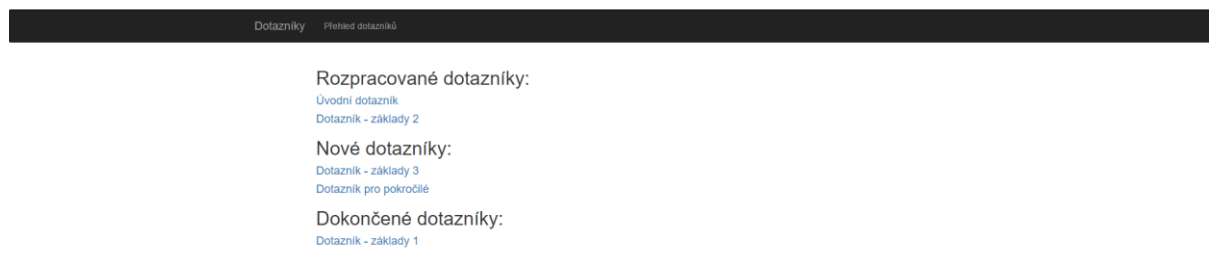
2. Přehled dotazníků

Na této stránce je uživateli zobrazen seznam těch dotazníků, které mu byly přiřazeny. Seznam je rozdělen na 3 sekce:

- Rozpracované dotazníky – zde se nachází dotazníky, ve kterých uživatel již provedl nějaké změny a uložil je.
- Nové dotazníky – zde se nachází dotazníky, ve kterých uživatel ještě neprovedl žádnou činnost (nedošlo k otevření dotazníku, nebo uživatel neprovedl uložení či odevzdání žádné sekce).

- Dokončené dotazníky – jedná se o dotazníky, které uživatel dokončil stisknutím tlačítka *Odevzdej dotazník* (viz. dále), nebo dotazníky pro které odevzdal všechny sekce.

Dotazníky ze sekcí - Rozpracované dotazníky, Nové dotazníky - si může uživatel zobrazit kliknutím na jeho název.



Obrázek 2 Přehled dotazníků

3. Dotazník

Dotazník se skládá ze sekcí obsahujících otázky. Jednotlivé sekce tvořící dotazník jsou znázorněny v levé části stránky. Jednotlivé sekce nabývají 3 stavů:

- Odevzdaná
 - Tato sekce byla uživatele odevzdaná tlačítkem *Odevzdej sekci*
 - Tuto sekci není možné editovat ani zobrazit
 - Sekce je označena znakem ✓
- Rozpracovaná
 - V této sekci uživatel stiskl tlačítko *Uložit změny*
 - Sekci je možné nadále editovat
 - Sekce není nijak označena
- Nová
 - V této sekci nebyly dosud prováděny žádné operace (uložení)
 - Sekci je možné editovat
 - Sekce je označena znakem ?

Sekce ve stavu – Rozpracovaná a Nová – je možné otevřít a editovat kliknutím na jejich název. Po kliknutí na sekci se jejich obsah zobrazí na středu stránky (viz Obrázek 3) .

Dotazníky Přehled dotazníků

Ověřit otázku ✓
Zaměřit na jazyk C#
Bonusová sekce ?
Odevzdej dotazník

Dotazník - základy 3 > Zaměřit na jazyk C#

Dopsání metody
Napište tělo metody, která vrátí číslo 5.
Vybte programovací jazyk odpovědi:

C#

```
public class Hello1 { public static void Main() { return vratPet(); } }  
  
public static void vratPet() { }
```

Výstup:

Spust kód Obnov předpřipravený kód

Vývoj C#
Jaká společnost vyvinula jazyk C#

Ulož změny Odevzdej sekci

Copyright © Problem Solvers 2017

Obrázek 3 Ukázka dotazníku

Provedené změny v jednotlivých sekcích je možné si uložit pro pozdější dokončení či sekci odevzdat, čímž dojde k jejímu uložení. V případě odevzdání je uživateli zobrazeno dialogové okno s upozorněním, že tato operace je nevratná a sekci nebude možné dále měnit. Stejně tak je tomu i při odeslání dotazníku – tlačítko **Odeslat dotazník**.

4. Otázky

Jednotlivé sekce jsou tvořeny moduly otázek. Jednotlivé moduly mohou být typu:

- Text
- Kód
- Otázka s více možnostmi
- Otázka s jednou možností

Text

V rámci toho modulu se očekává od uživatele textová odpověď. Odpověď uživatel vepíše do textového pole.

Vývoj C#

Jaká společnost vyvinula jazyk C#

Obrázek 4 Ukázka modulu otázka

Kód

V rámci tohoto modulu se od uživatele očekává napsání kódu, který splní zadání otázky. V zašedlém poli s kódem je zadán kód, který nelze editovat a je součástí otázky, či slouží uživateli k informačním účelům. Pod tímto polem je textové pole sloužící k vložení kódu uživatele. Napsaný kód je možné si vyhodnotit stisknutím tlačítka **Spust kód**. Výsledek vyhodnoceného kódu je zobrazen v poli **Výstup**. Pokud chce uživatel vrátit kód do

původního stavu, je to možné stisknutím tlačítka **Obnov předpřipravený kód**

Dopsání metody

Napište tělo metody, která vrátí číslo 5.

Vyberte programovací jazyk odpovědi:

☒ C#

```
public class Hello1 { public static void Main() { Console.WriteLine(vratPet()); } }
```

```
public static void vratPet() { return 25; }
```

Výstup:

25

Spust' kód!

Obnov předpřipravený kód

Obrázek 5 Ukázka modulu kód

Zobrazený kód je po stisku tlačítka vložen do kódové konstrukce:

```
using System;
using Bridge;
using Bridge.Html5

namespace Demo
{
    public class App
    {
        ---Vložený uživatelský kód
    }
}
```

Pro překlad je nutné, aby byla definovaná metoda main a poskládaný kód byl validní. V opačném případě je do pole výstup vepsána chyba překladu.

Otázka s jednou možnou odpovědí

V tomto modulu může uživatel vybrat pouze jednu správnou odpověď.

Nejlepší škola

Jaká je nejlepší škola na světě ?

- ☐ MIT
- ☐ ČVUT
- ☐ ZČU
- ☐ Oxford

Obrázek 6 Ukázka modulu otázky s jednou možnou odpovědí

Otázka s výběrem více odpovědí

V tomto modulu jsou odpovědi na otázku reprezentovány checkboxy. Uživatel může tedy zvolit více správných odpovědí.

Co je to koruna?

Co je to koruna ?

- ☐ Vrchní část stromu
- ☐ Tropické ovoce
- ☐ Domácí zvíře
- ☐ Symbol králů
- ☐ Název měny

Obrázek 7 Otázka s několika správnými možnostmi