

EN

Guideline for the smart application InCreDi

IT

Linee guida per l'applicazione InCreDi

PL

Przewodnik po aplikacji InCreDi

PT

Manual para a aplicação InCreDi

SK

Manuál k smart aplikácii InCreDi

increti



Result of the Erasmus+ Strategic partnership project “The Pathway to European Smart Education in the Agri-Environmental Law under the COVID- 19 Crisis- EDULAW”. No. 2020-1-SK01-KA226-HE-094316



www.edulaw.uniag.sk

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



CONTENT

I	Introduction	8
II	Technical parameters	9
III	Functions	10
	<i>Home screen</i>	10
	<i>Login screen</i>	10
	<i>PIN screen</i>	11
	<i>Screen “successful login”</i>	12
	<i>The screen “password forgotten”</i>	13
	<i>Screen with successful forgotten password generation</i>	14
	<i>New account creation screen</i>	15
	<i>Screen Menu</i>	17
	<i>Screen with materials</i>	18
	<i>Screen “Hot News”</i>	21
	<i>Screen My Profile</i>	22
	<i>Screen Live Chat</i>	23
IV	Specific functions	25
<i>IV.1</i>	<i>For teachers- addition of materials</i>	25
<i>IV.2</i>	<i>For teachers - Adding hot news</i>	29
<i>IV.3</i>	<i>For teachers- Adding new test</i>	35
<i>IV.4</i>	<i>For teachers – Exercises</i>	38
<i>IV.5</i>	<i>For teachers – Deleting materials, hot news, tests, live chats and exercises</i>	42
V	Common tools for teachers and students	44
<i>V.1</i>	<i>Screen Live chat</i>	44
<i>V.2</i>	<i>Adding the live chat</i>	46
<i>V.3</i>	<i>List of live chats</i>	53
<i>V.4</i>	<i>Connecting to the live chat</i>	53
<i>V.5</i>	<i>Trial test</i>	54
<i>V.6</i>	<i>Rating of the selected test</i>	55
<i>V.7</i>	<i>Displaying the selected exercise</i>	56
<i>V.8</i>	<i>Elaboration of the selected exercise</i>	56
<i>V.9</i>	<i>Information push notification messages</i>	57
<i>V.10</i>	<i>The Chat Messages Screen</i>	58
<i>V.11</i>	<i>Selecting the participants of the future conversation</i>	59
<i>V.12</i>	<i>Existing conversation of selected conversation participants</i>	61

CONTENUTO

I	Introduzione	62
II	Parametri tecnici	63
III	Funzioni	64
	<i>Schermata Home</i>	64
	<i>Schermata di accesso</i>	65
	<i>Schermata del PIN</i>	66
	<i>Schermata di “accesso riuscito”</i>	67
	<i>Schermata “password dimenticata”</i>	68
	<i>Schermata di conferma per la generazione della nuova password</i>	69
	<i>Schermata per la creazione di un nuovo account</i>	70
	<i>Schermata Menu</i>	72
	<i>Schermata con i materiali</i>	73
	<i>Schermata “Ultime Notizie”</i>	76
	<i>Schermata “Profilo personale”</i>	77
	<i>Schermata “Live Chat”</i>	77
IV	Funzioni specifiche	80
<i>IV.1</i>	<i>Per gli insegnanti - Aggiunta di materiali</i>	80
<i>IV.2</i>	<i>Per gli insegnanti - Aggiunta di notizie importanti</i>	84
<i>IV.3</i>	<i>Per insegnanti - Aggiungere nuovo test</i>	90
<i>IV.4</i>	<i>Per insegnanti - Esercizi</i>	94
<i>IV.5</i>	<i>Per gli insegnanti - Eliminazione di materiali, notizie, test, chat dal vivo ed esercizi</i>	98
V	Strumenti a disposizione per insegnanti e studenti	100
<i>V.1</i>	<i>Schermo della chat dal vivo</i>	100
<i>V.2</i>	<i>Aggiungere nuove Chat dal vivo</i>	103
<i>V.3</i>	<i>Lista delle live chat</i>	108
<i>V.4</i>	<i>Connettersi alle live chat</i>	109
<i>V.5</i>	<i>Test di prova</i>	109
<i>V.6</i>	<i>Valutazione del test selezionato</i>	110
<i>V.7</i>	<i>Visualizzazione dell'esercizio selezionato</i>	111
<i>V.8</i>	<i>Elaborazione dell'esercizio selezionato</i>	111
<i>V.9</i>	<i>Messaggi di notifica push informativi</i>	112
<i>V.10</i>	<i>La schermata dei messaggi di chat</i>	113
<i>V.11</i>	<i>Selezione dei partecipanti della conversazione futura</i>	114
<i>V.12</i>	<i>Conversazione esistente di partecipanti selezionati</i>	116

ZAWARTOŚĆ

I	Wstęp	117
II	Parametry techniczne	118
III	Funkcje	119
	<i>Ekran główny</i>	119
	<i>Ekran logowania</i>	120
	<i>Ekran PIN</i>	121
	<i>Ekran „pomyślne logowanie”</i>	122
	<i>Ekran „zapomniałem hasła”</i>	123
	<i>Ekran z pomyślnym wygenerowaniem zapomnianego hasła</i>	124
	<i>Ekran tworzenia nowego konta</i>	125
	<i>Ekran menu</i>	128
	<i>Ekran z materiałami</i>	129
	<i>Ekran “Pilne wiadomości”</i>	131
	<i>Ekran Mój profil</i>	133
	<i>Ekran Czat na żywo</i>	134
IV	Funkcje specjalne	136
<i>IV.1</i>	<i>Dla nauczycieli – dodawanie materiałów</i>	136
<i>IV.2</i>	<i>IV.2 Dla nauczycieli – Dodawanie pilnych wiadomości</i>	141
<i>IV.3</i>	<i>Dla nauczycieli – Dodanie nowego testu</i>	146
<i>IV.4</i>	<i>Dla nauczycieli – Ćwiczenia</i>	150
<i>IV.5</i>	<i>Dla nauczycieli – Usuwanie materiałów, szybkie wiadomości, testy, czaty na żywo i ćwiczenia</i>	154
V	Wspólne narzędzia dla nauczycieli i uczniów	156
<i>V.1</i>	<i>Czat na żywo</i>	156
<i>V.2</i>	<i>Dodanie czatu na żywo</i>	159
<i>V.3</i>	<i>Lista czatów na żywo</i>	165
<i>V.4</i>	<i>Połączenie z czatem na żywo</i>	165
<i>V.5</i>	<i>Test próbny</i>	166
<i>V.6</i>	<i>Ocena wybranego testu</i>	167
<i>V.7</i>	<i>Wyświetlenie wybranego ćwiczenia</i>	168
<i>V.8</i>	<i>Opracowanie wybranego ćwiczenia</i>	168
<i>V.9</i>	<i>Komunikaty powiadomień push</i>	170
<i>V.10</i>	<i>Ekran wiadomości czatu</i>	170
<i>V.11</i>	<i>Wybór uczestników przyszłej rozmowy</i>	171
<i>V.12</i>	<i>Istniejąca rozmowa wybranych uczestników konwersacji</i>	173

CONTENTE

I	Introdução	174
II	Parâmetros técnicos	175
III	Funcionalidades	175
	<i>Ecrã de início (Home Screen)</i>	176
	<i>Ecrã de início de sessão ou de login</i>	177
	<i>Ecrã do PIN</i>	178
	<i>Ecrã "login válido"</i>	179
	<i>Ecrã "Esqueceu-se da sua palavra-passe"</i>	180
	<i>Ecrã com palavra-passe esquecida gerada com sucesso</i>	181
	<i>Ecrã de criação de conta nova</i>	182
	<i>Ecrã Menu</i>	184
	<i>Ecrã com materiais</i>	185
	<i>Screen “Principais notícias”</i>	187
	<i>Ecrã O meu perfil</i>	189
	<i>Ecrã de conversação ao vivo</i>	190
IV	Funcionalidades específicas	192
<i>IV.1</i>	<i>Para professores – adicionar materiais</i>	192
<i>IV.2</i>	<i>Para professores – adicionar principais notícias</i>	197
<i>IV.3</i>	<i>Para Professores - adicionar novo teste</i>	203
<i>IV.4</i>	<i>Para professores - exercícios</i>	208
<i>IV.5</i>	<i>Para professores - Eliminação de materiais, notícias em destaque, testes, bate-papos em direto e exercícios</i>	212
V	Ferramentas comuns para professores e estudantes	213
<i>V.1</i>	<i>Ecrã conversação ao vivo</i>	213
<i>V.2</i>	<i>Adicionar conversação ao vivo</i>	216
<i>V.3</i>	<i>Lista de conversações ao vivo</i>	221
<i>V.4</i>	<i>Ligação à conversação ao vivo</i>	222
<i>V.5</i>	<i>Teste de simulação</i>	222
<i>V.6</i>	<i>Classificação do teste selecionado</i>	223
<i>V.7</i>	<i>Mostrar o exercício selecionado</i>	224
<i>V.8</i>	<i>Elaboração do exercício selecionado</i>	224
<i>V.9</i>	<i>Mensagens de notificação de informação push</i>	225
<i>V.10</i>	<i>Ecrã Mensagens de Conversação</i>	226
<i>V.11</i>	<i>Seleção dos participantes da futura conversa</i>	227
<i>V.12</i>	<i>Conversação existente de participantes selecionados na conversa</i>	229

OBSAH

I	Úvod	230
II	Technické parametre	231
III	Funkcie	232
	<i> Úvodná obrazovka</i>	232
	<i> Prihlásovacia obrazovka</i>	233
	<i> Obrazovka PIN</i>	234
	<i> Obrazovka s úspešným prihlásením</i>	235
	<i> Obrazovka zabudnuté heslo</i>	236
	<i> Obrazovka s úspešným vygenerovaním zabudnutého hesla</i>	237
	<i> Obrazovka pre vytvorenie nového účtu</i>	238
	<i> Obrazovka menu</i>	240
	<i> Obrazovka materiálov</i>	241
	<i> Obrazovka Hot News</i>	244
	<i> Obrazovka My Profile</i>	246
	<i> Obrazovka Live Chat</i>	247
IV	Špecifické funkcie	250
<i>IV.1</i>	<i>Pre učiteľov – Pridanie materiálu</i>	250
<i>IV.2</i>	<i>Pre učiteľov - Pridanie hot news</i>	255
<i>IV.3</i>	<i>Pre učiteľov - Pridanie nového testu</i>	262
<i>IV.4</i>	<i>Pre učiteľov – Cvičenia</i>	266
<i>IV.5</i>	<i>Pre učiteľov- Mazanie materiálov, hot news, testov, live chatov a cvičení</i>	270
V	Spoločné funkcie pre učitelia a študentov	271
<i>V.1</i>	<i>Obrazovka Live chat</i>	271
<i>V.2</i>	<i>Pridanie Live chatu</i>	274
<i>V.3</i>	<i>Zoznam live chatov</i>	279
<i>V.4</i>	<i>Pripojenie sa do live chatu</i>	279
<i>V.5</i>	<i>Vykonanie testu</i>	280
<i>V.6</i>	<i>Hodnotenie vybraného testu</i>	281
<i>V.7</i>	<i>Zobrazenie vybraného cvičenia</i>	282
<i>V.8</i>	<i>Vypracovanie vybraného cvičenia</i>	282
<i>V.9.</i>	<i>Informačné push notifikáčné správy</i>	284
<i>V.10</i>	<i>Obrazovka Chat správy</i>	284
<i>V.11</i>	<i>Výber účastníkov budúcej konverzácie</i>	285
<i>V.12</i>	<i>Existujúca konverzácia účastníkov vybranej konverzácie</i>	287

I. INTRODUCTION

The InCreDi application is a modern solution for universities that need to streamline communication between university staff and students. All data (documents, videos, voice recordings, live chat, instant messages, tests, exercises) is always at the employee and student fingertips, through their smartphone, tablet, laptop or at their home desktop.

The InCreDi application is a great educational tool. The university staff can intuitively and easily upload a new lecture, create a test or exercise, send an instant message that reaches all students simultaneously, communicate with the student via message chat or live chat and much more.

The InCreDi application is an irreplaceable educational tool for the student. The university students have an immediate access to the materials, whether they want to watch or listen to the last lecture, solve the latest exercise, assess their knowledge with a test, write a message to the teacher if anything is not clear or talk to other students in a live chat.

Intuitive controls, a modern look, available to all users, that's InCreDi.

II. Technical parameters

The project consists of the following parts:

- The server through which the InCreDi application communicates. Communication is based on requests in JSON format. The API is written in the PHP programming language and the data is stored in a MySQL database. The server was supplied by the Slovak University of Agriculture (SPU).

- The InCreDi application for iOS and macOS is written in Swift programming language, under the Xcode interface.
- The InCreDi application for Android and Windows is written in the Kotlin programming language, under the Android Studio interface.

Note: In all requests when the InCreDi application asks anything on the server at the logged in user, the application uses secure encryption keys in which we use our own character strings.

III. Functions

Home screen

The home screen is a graphical representation of the InCreDi application. The user is going to spend just a few seconds on this screen before getting to the next screen.



incredì



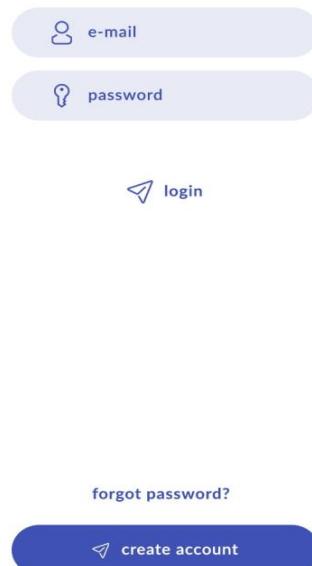
Login screen

If the user is not logged in, the login screen will appear inevitably. If the user has never created an account on the InCreDi application before, it will be necessary to create a new one by clicking on the "create account" button. If the user loses the password, there is the possibility to click on the "forgot password" button. When the user

wants to log in, there are two fields that are required to be filled, namely "e-mail" and "password" before clicking on the "login" button. After successfully verifying the login details, the user is redirected to the PIN screen, through which they must enter a 4-digit PIN code.



login



The image shows a digital login interface. At the top, there are four small icons representing different concepts: a computer monitor, a graduation cap, a document, and a book. Below these is the word "login" in a large, bold, blue font. Underneath the word "login" are two input fields: one for "e-mail" with a person icon and one for "password" with a keyhole icon. At the bottom of the interface is a blue "login" button with a small airplane icon next to it. To the right of the "login" button is a link "forgot password?". At the very bottom is a blue button with the text "create account" and a small airplane icon.

PIN screen

Once the login process is successfully completed, the user will reach the PIN screen. A 4-digit PIN code is sent to the user's e-mail box. If the user enters the correct PIN code, the login process to the InCreDi application will be over. The user can request a new PIN code by clicking on the “resend code” button and a new PIN code will be therefore sent to the user's e-mail address.



verifying

We send you 4-digits code to your
e-mail address. Please write code to inputs.

2 7

 resend code

Screen “successful login”

If the user has entered the correct PIN code, the InCreDi application redirects the user to this screen. After clicking on the "continue" button, the application redirects the user to one of the main screens- to the screen with teaching materials.

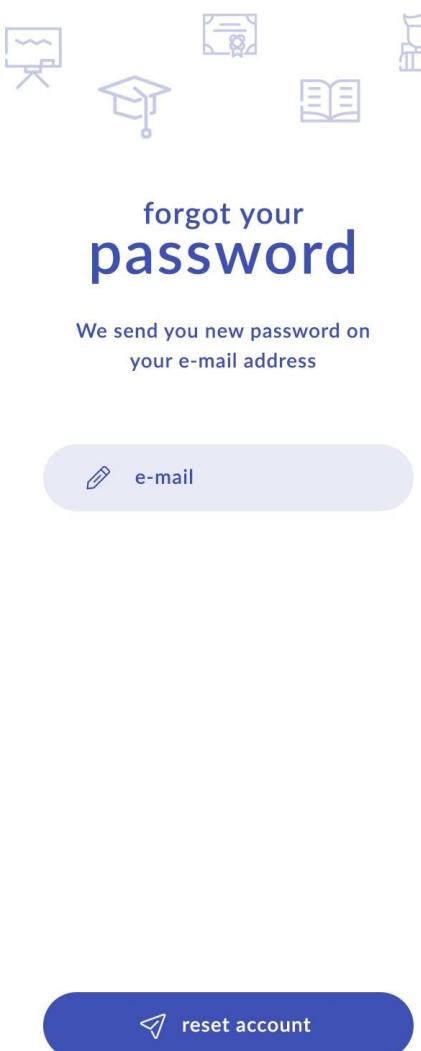


Great Tomáš Boros!
You successfully logged to incredi.

 continue

The screen “password forgotten”

If the user has forgotten the password, there is the possibility to click on the “forgot password” button in the login screen once redirected to this screen in the image below. In this screen, the user can re-enter the registered e-mail address and after clicking the "reset password" button, the server sends the user a new password. The password is automatically generated.



Screen with successful forgotten password generation

Once clicked on the "reset password", the user will see this screen button on the Forgot Password screen. After clicking on the "continue" button, the user will be redirected to the login screen, through which the new password must be entered.



Great Tomáš Boros!
We send you new password.

 continue

New account creation screen

If the user clicked on the "create account" button in the login screen, the application redirects to the new account creation screen. In this screen, the user can set up a new account for the InCreDi application. All fields are mandatory, so if the user does not complete any of the required fields, the InCreDi application will notify him/her. With the option "choose your role", the user can choose whether he/she is a university employee or a student.



With the "choose university" option, the user can select the university affiliation from the list. After clicking on the "create account" button, the server sends an e-mail to the superadmin person. This email will display all the information the user entered when creating a new account. The admin verifies the truthfulness of the University affiliation. If the admin evaluates the veracity of the information provided, he/she will click on the link in the e-mails to confirm this new account.



Great Tomáš Boros!
Your request to create a new account
is awaiting approval.

When your account is approved,
we'll notify you with a push notification.

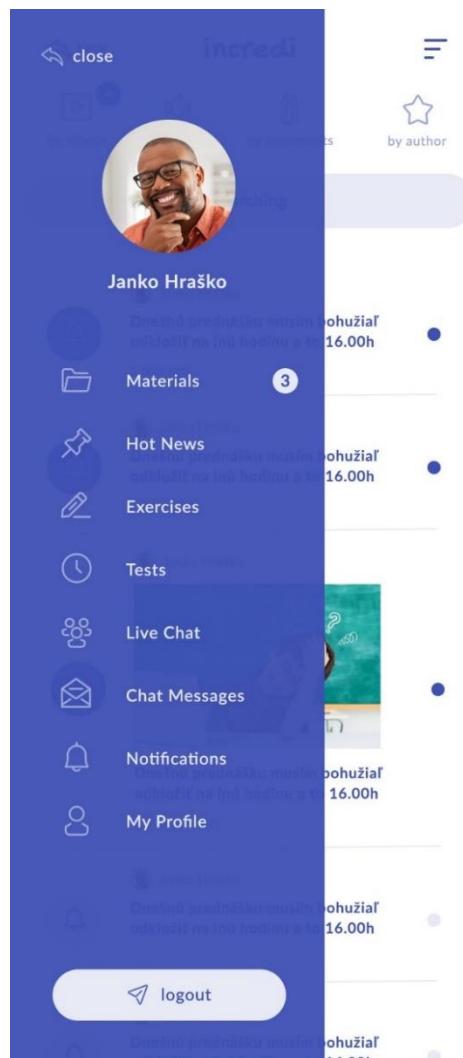
 [check account](#)

If the user has been confirmed by a superadmin person, the user will receive an e-mail confirming the successful creation of the account and containing a new automatically-generated password.

By clicking on the "check account" button, the user can verify whether or not the account has already been confirmed. If the account has been confirmed, by clicking on the "check account" button, the user will display the information previously inserted and after clicking on the "continue" button he/she will get to the login screen, where the login process can be started.

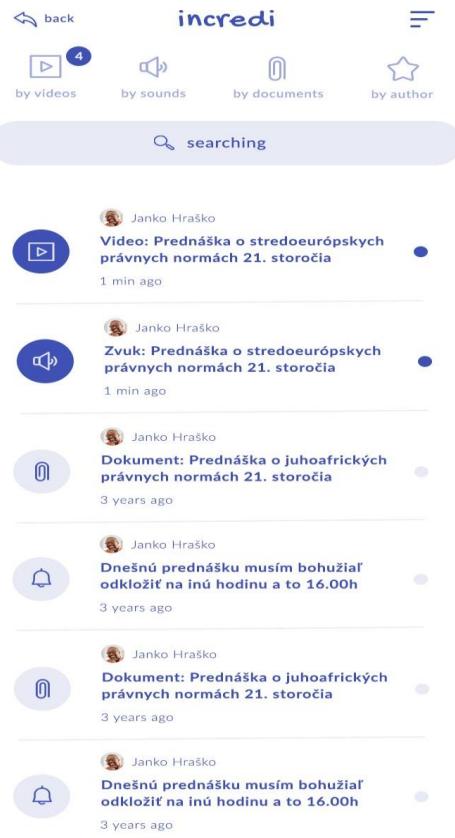
Screen Menu

Every logged in user gets to the screen menu. The user has to click on the "burger menu" icon in the upper right corner. The menu screen contains all sections of the InCreDi application. The main part of this screen is covered by the photo and the name of the logged user. Only in the menu screen the user will be able to log out from the InCreDi application by clicking on the "logout" button at the bottom of the screen. If a university employee has added a new material or a document for a given section, a white circle will appear next to the section together with the number of new items that the user has not seen before.



Screen with materials

After the successful login, the user will see this screen. The materials screen contains all the materials added by the university employee through their account. Please note that since the application recognizes to which university the employee and the student belong to, only the materials for the given university that the employee and the student chose when creating their account will always be displayed in this screen.



In this screen, the user can sort the list of materials by videos, sounds, documents or author).

The blue circle with the number means that there are new materials for that the user has not yet seen.

The bold lines/titles in the list of materials is a further recognizable sign for a content that the user has not yet seen.

Each line has its own icon on the left, depending on the belonging category (videos, sounds, documents, author).

The screen contains a search option where users can filter materials through key words.

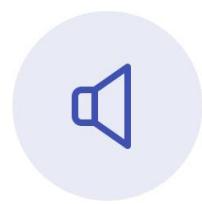
Materials will be displayed in detail by clicking on the title row whether if this is a video, sound file or a document.



↪ back

incredimobile

≡

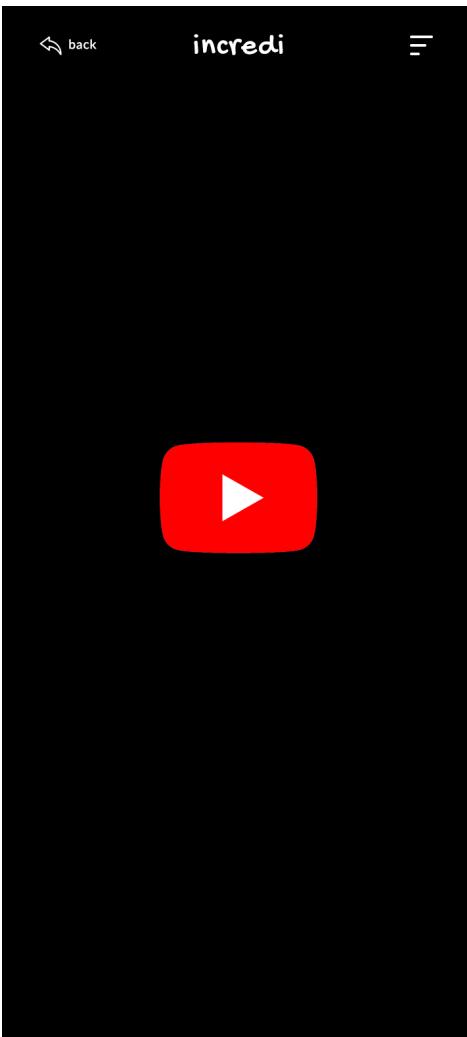


**Zvuk: Prednáška o stredoeurópskych
právnych normách 21. storočia**

1 min ago



Janko Hraško



Screen “Hot News”

The university staff member can add any urgent information directed to the students through this screen. For example: "Today's online lecture is canceled because I'm sick." Urgent information can also contain an image.

In this screen, the user can sort the list according to four options (by time, author, alphabet or unread files).

A bold line in the list means that the announcement has not yet been seen by the user.

The screen contains a search bar that filters by the entered terms.



my incredi account

 boros@boros.digital

 0948 339 725

 Tomáš

 Boros

 Slovak University of Agri...

 Student



 update account

Screen My Profile

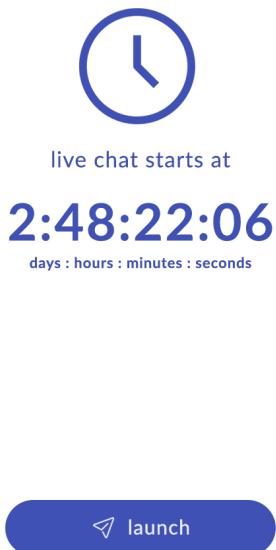
This screen shows the user data that have been inserted while creating the account. The data can be changed by the user.

Screen Live Chat

Live chat can be created by a university employee as well as a student.

We have three types of screens:

- a screen that shows a countdown of how much time is left until the next live chat.



- a screen shows that the live chat is already in progress, users can access this chat by clicking on the "launch" button. The live chat via Google Meet will be displayed right afterwards.



live chat
is running

launch

c) a screen informs you that the user has no live chat scheduled.



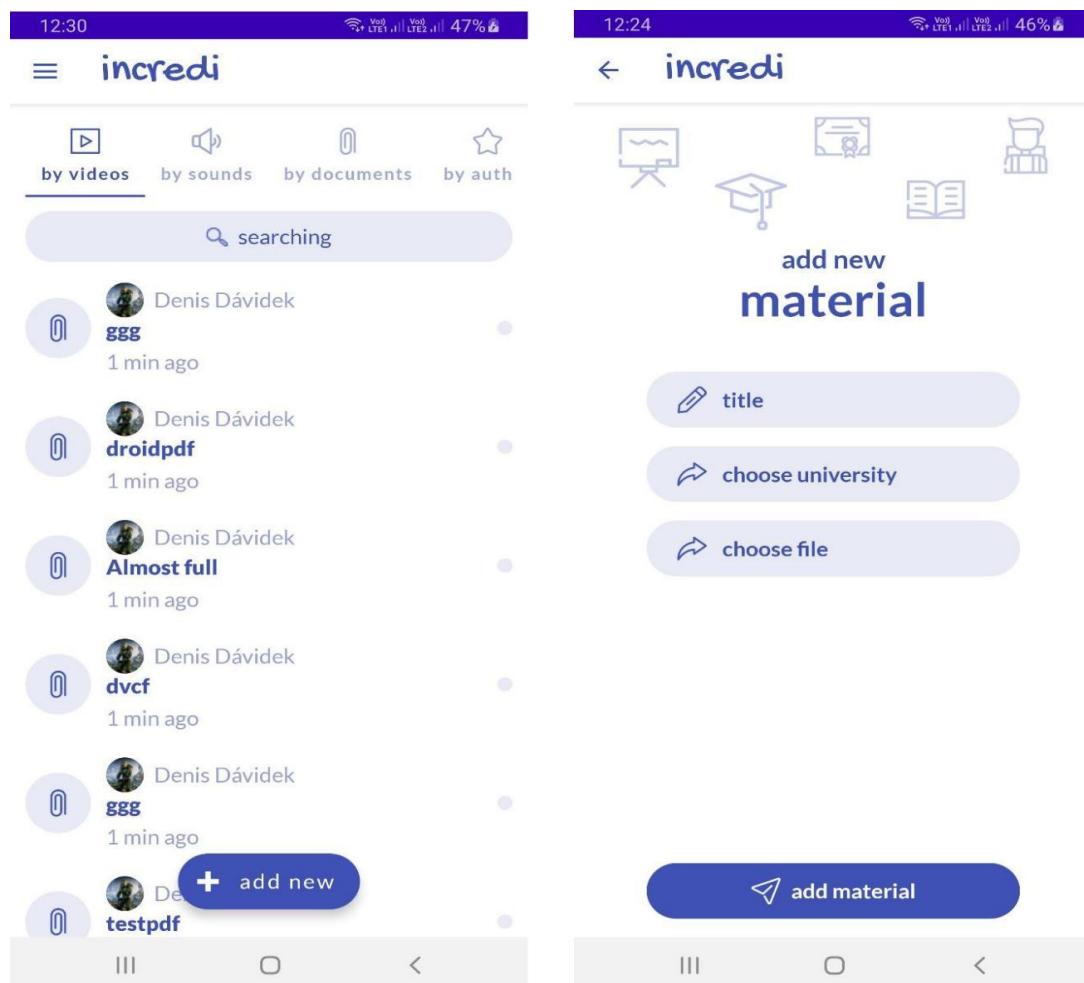
you have no scheduled
live chat right now

IV. Specific functions

This part consists of 2 sections: 1 section for teachers and 1 section for students.

IV.1 For teachers - addition of materials

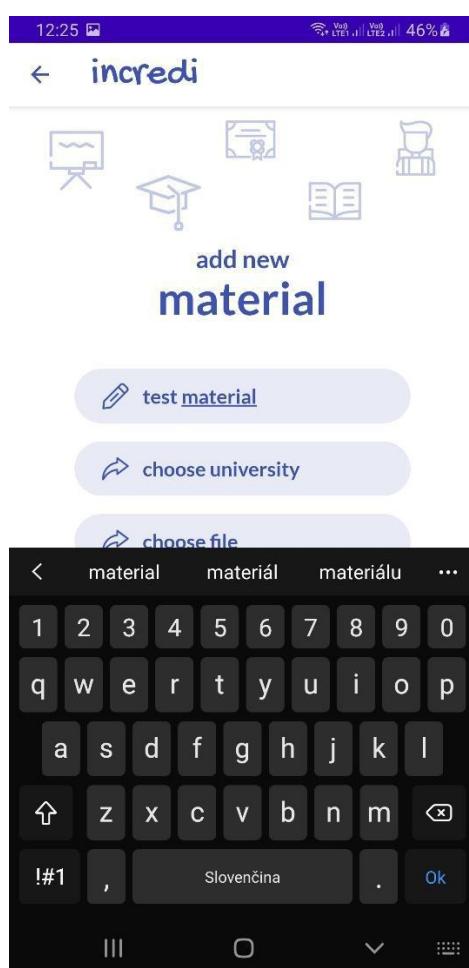
The “add button” is displayed on the material screen. After clicking this button, the screen “Add material” will be opened.



IV.1.1 Add Material screen:

In this screen, the teacher can add teaching material to the server, which is then available to the selected students. To successfully add material, you need:

1. Fill in the name of the material:

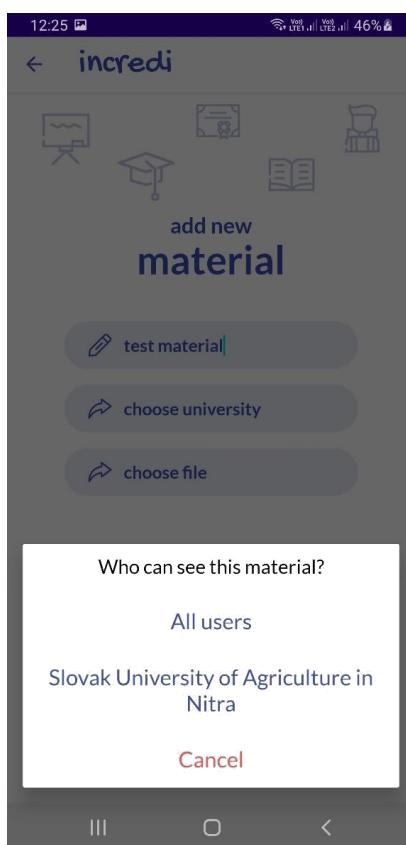


2. Choose for which students the material is intended.

The application offers a choice of 2 options:

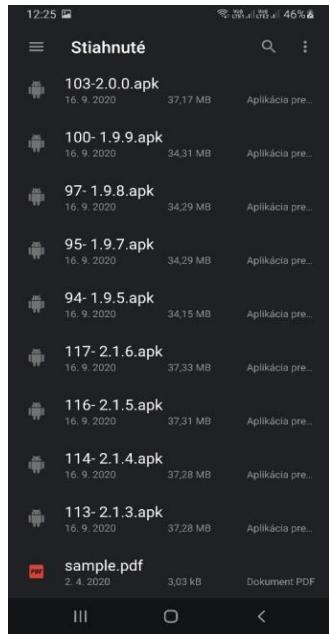
- a) Your university that you selected when creating your account
- b) All users.

When "all users" is selected, the added material will be available to every user of the application.



3. Select the required material from your device

After clicking on the item "choose file", a system browser will open in which you can select the required file (Currently supported file extensions are pdf, mp3 and mp4):



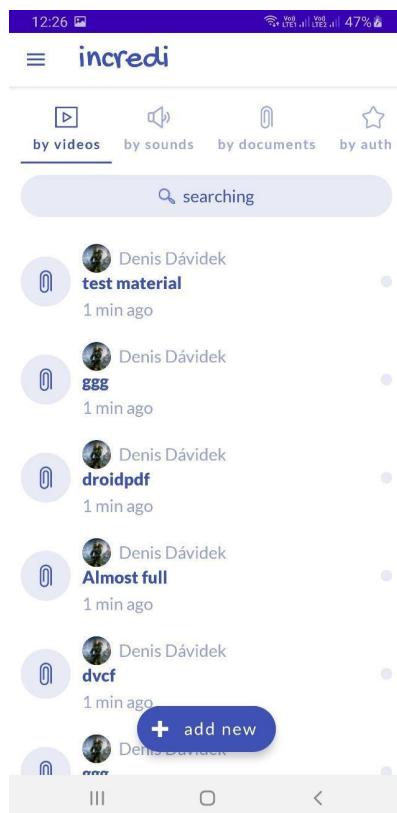
Once you have successfully completed all 3 mentioned points, then the material is ready to be added to the server:



After clicking on the "add material" button, the material will be added to the server. The user is informed of the status of the upload by a message at the bottom of the screen:

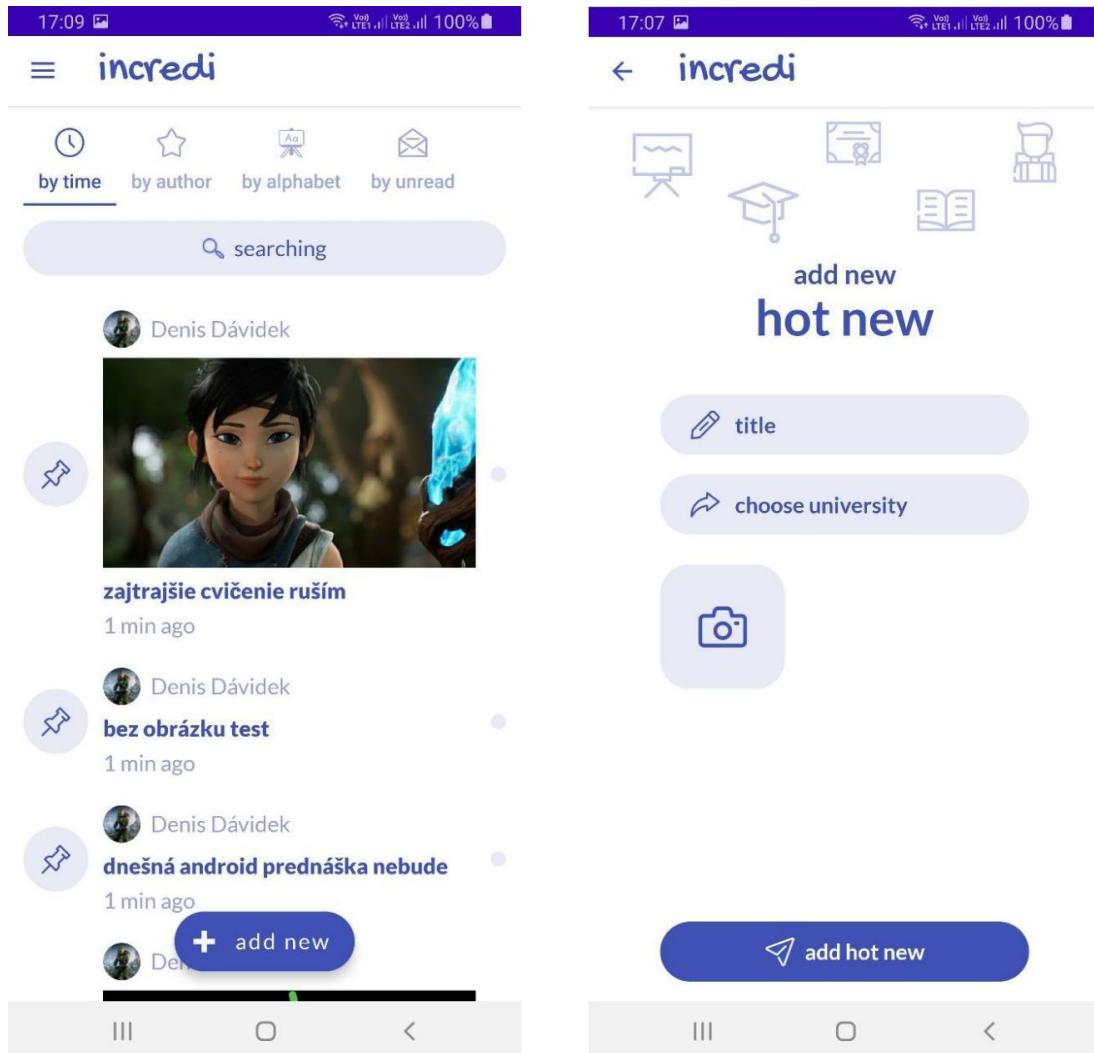
Material successfully added

If the user wants to see the successfully added material, just return to the materials screen, where all the added materials are sorted from the newest to the oldest:



IV.2 For teachers - Adding hot news

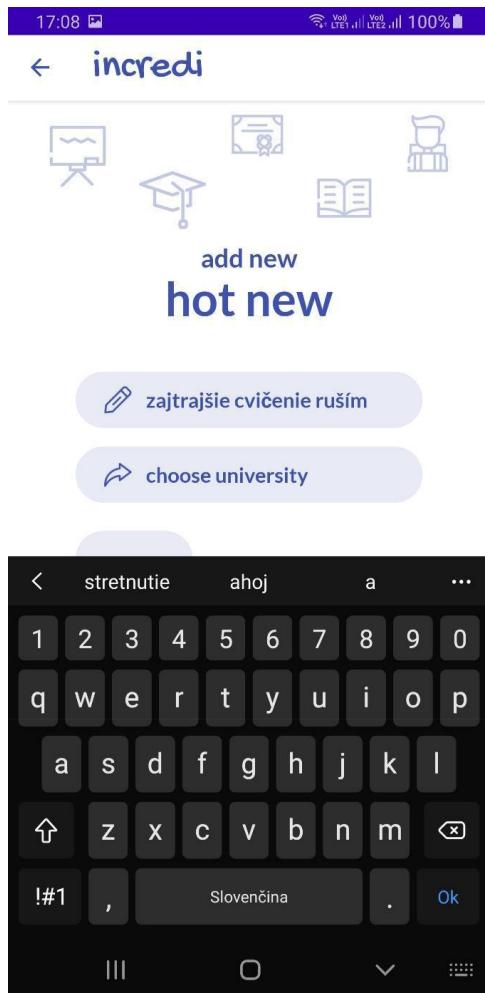
The "add new" button is displayed on the hot news screen. Clicking this button will open a new screen to add hot news.



IV.2.1 Add hot news screen:

In this screen, the teacher can add new hot news to the server, which are then available to the selected students. To successfully add a new hot news you need:

1. Add new hot news title:

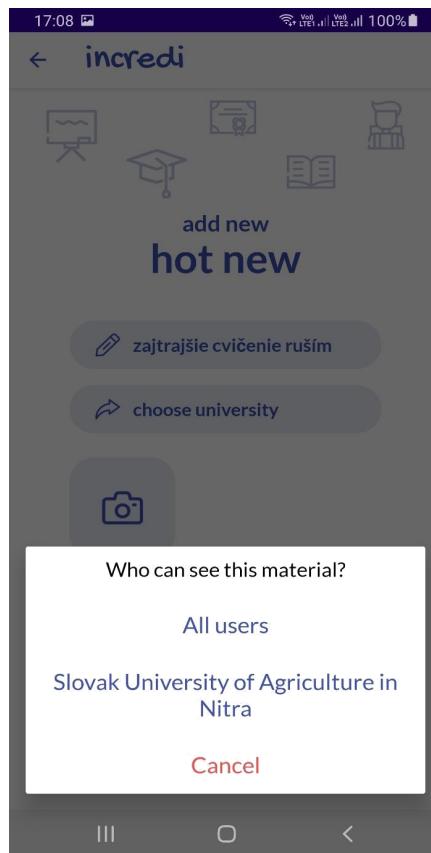


2. Choose for which students the hot news is intended.

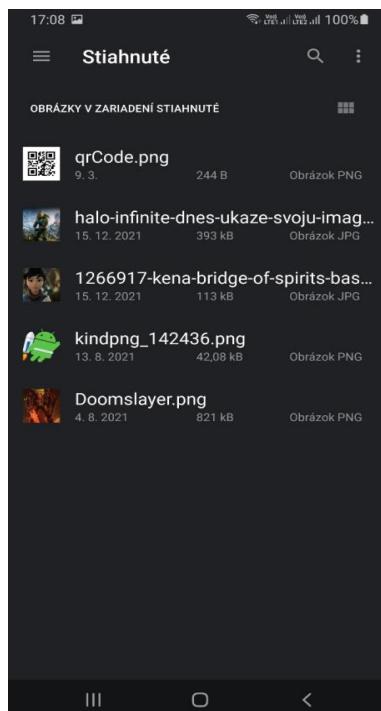
The application offers a choice of 2 options:

- a) Your university that you selected when creating your account
- b) All users.

When "all users" is selected, the added material will be available to every user of the application.



3. (OPTIONAL) Select an image from your device. After clicking on the camera button, a system browser will open through which you can select the desired image:



Points 1 and 2 are MANDATORY to add new hot news. If the user also selects an image, the camera button is replaced by the image previously selected:



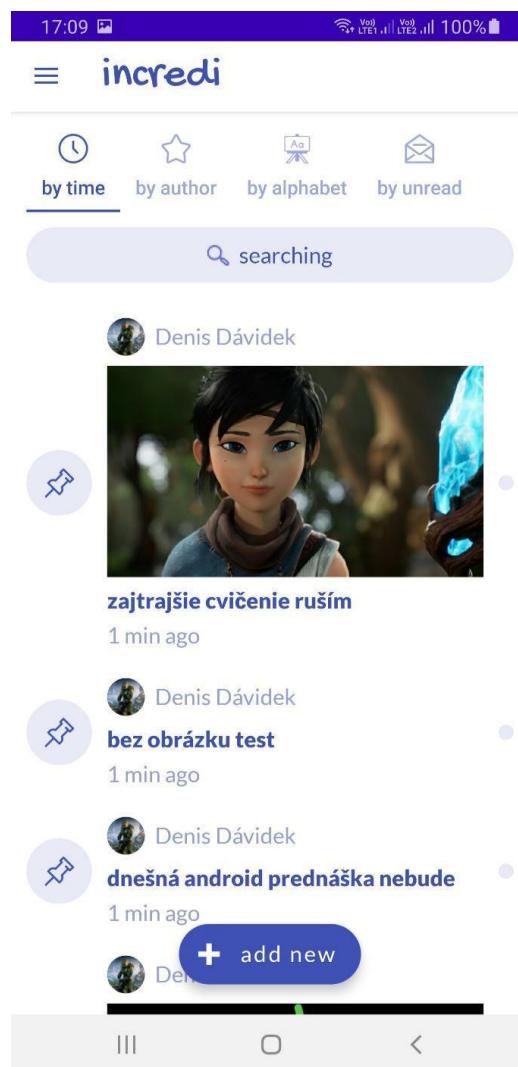
If the user wants to change the image, this can be done by clicking the button with the selected image and then the system browser mentioned in point 3 of this section will open again.

At this point, the new hot news is ready to be added to the server.

After clicking on the "add hot new" button, the hot news will be added to the server. The user is informed of the status of the addition by a message at the bottom of the screen:

Hot news successfully added

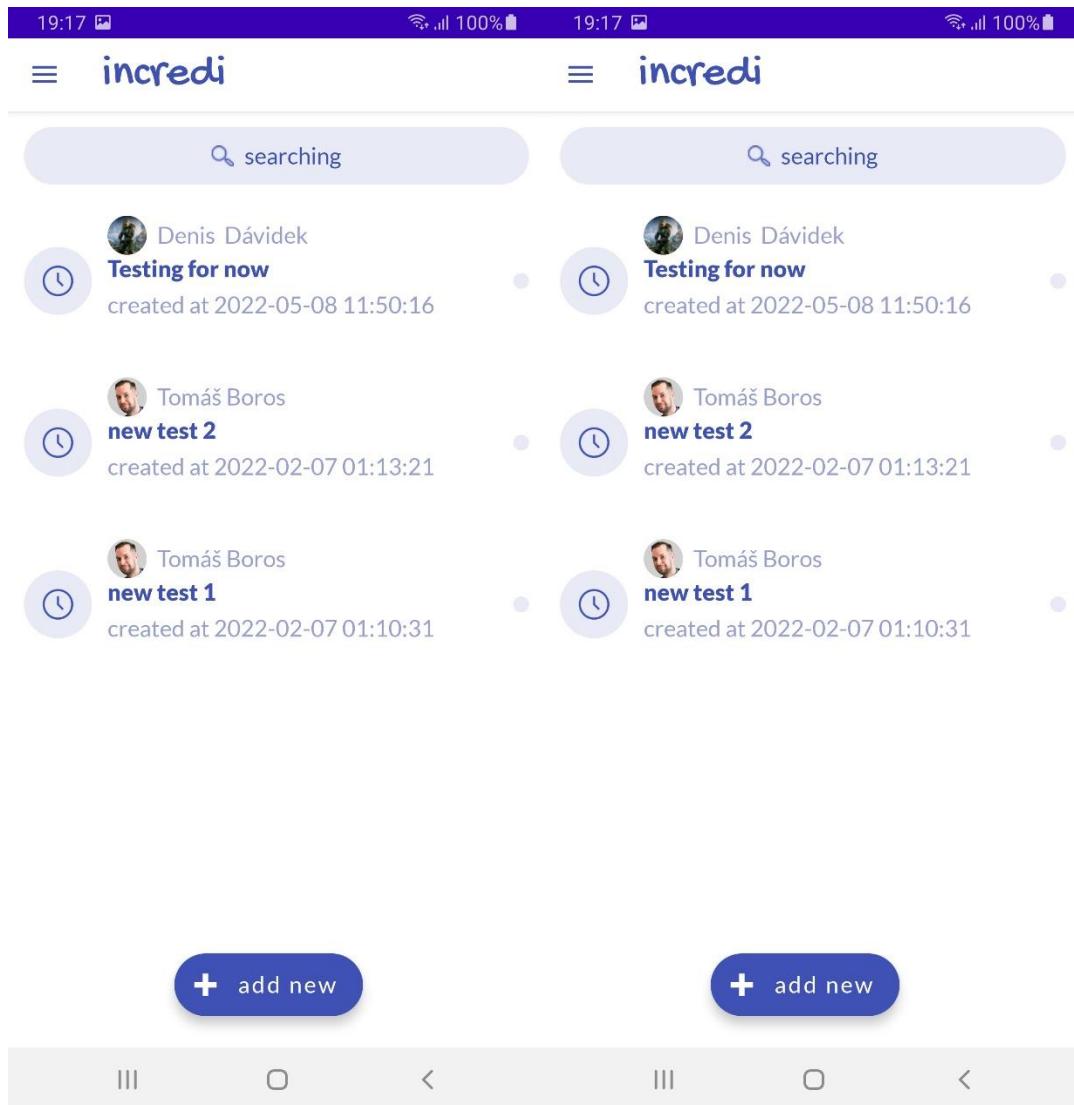
If the user wants to see the successfully added hot news, just return to the hot news screen where these are sorted from newest to oldest:



IV.3. For teachers- Adding new test

The "add new" button is displayed to teachers in the tests screen.

After clicking this button, a new "create test" screen will open.



IV.3.1 Screen „Create test“:

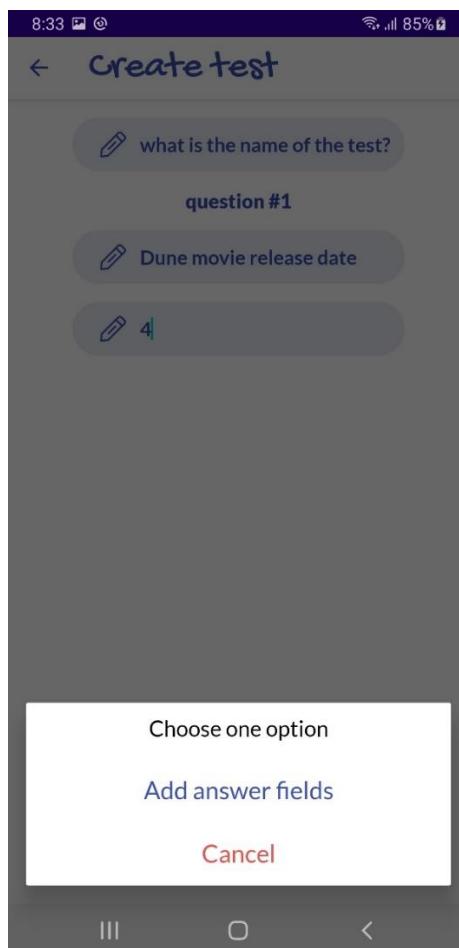
In this screen, the teacher can create a test that can then be sent to the server. If the created test is successfully sent to the server, then such a test is subsequently available to selected students.

To successfully create a test, you need:

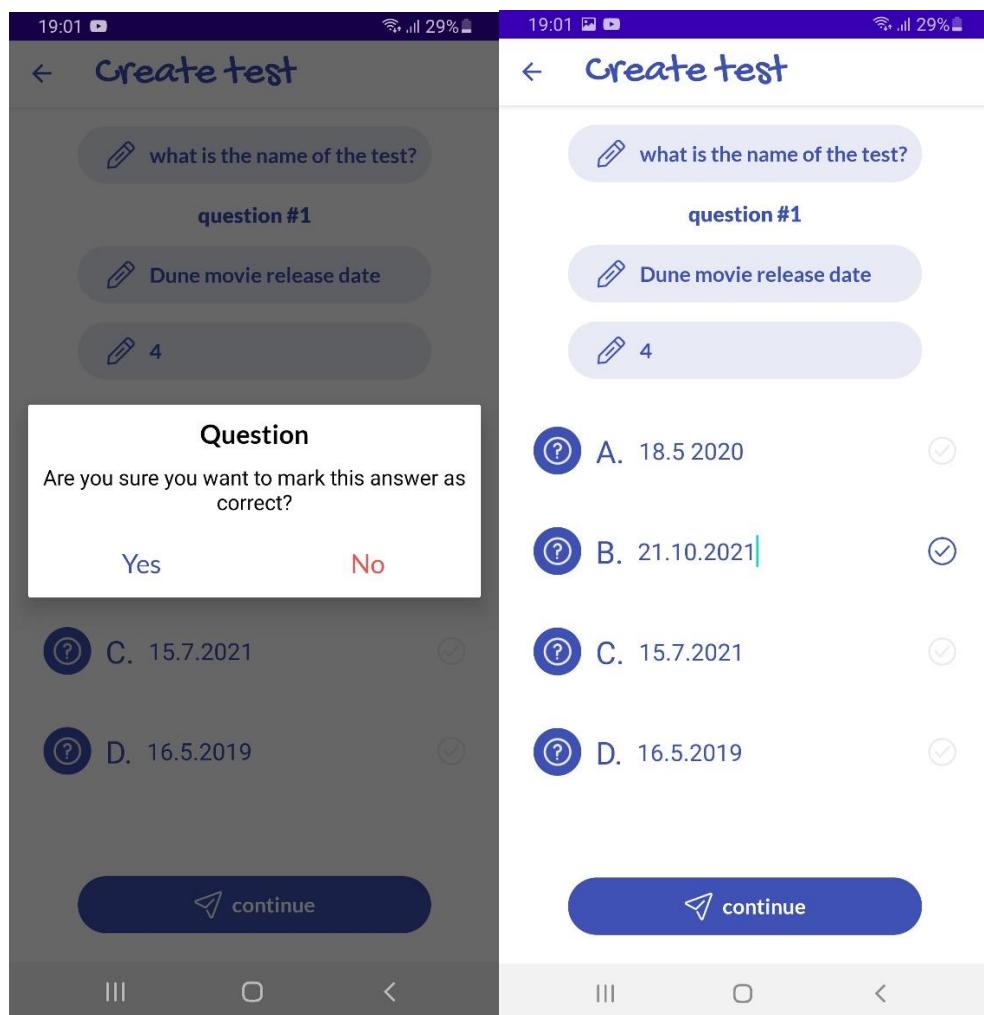
- a) Fill in the name of the test
- b) Enter all questions together with their answers and mark the correct answer in each question
- c) Export the given test to the server

IV.3.2 For teachers – Entering questions and answers:

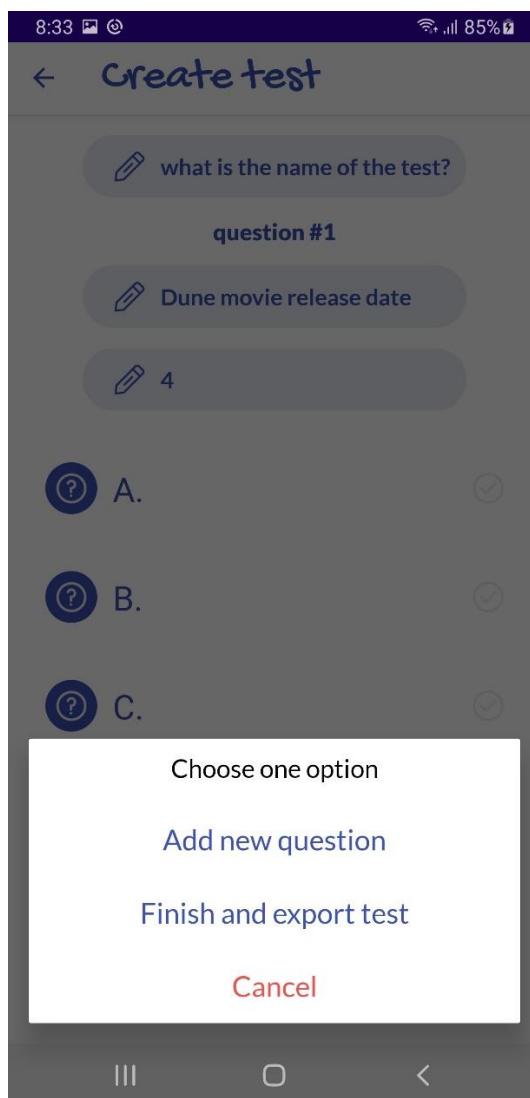
To enter each question, it is necessary to fill in its name and the number of answers that the question will offer to choose from (currently in the application it is allowed to enter 6 answers to each question). After entering these parameters, either by clicking on the „continue“button or by clicking on OK/check on the displayed keyboard of the device, a dialogue with options will appear:



After clicking on the „Add answer fields“ option, empty fields will be generated in the application for entering answers to the given question. After filling them in, it is necessary to mark the given answer as correct. By clicking on an item with the question (outside the field for entering the text of the answer), a verification dialog will be displayed:



Subsequently, either by clicking on the button “continue” or by clicking on ok/check on the displayed keyboard of the device, a dialogue with options will appear:

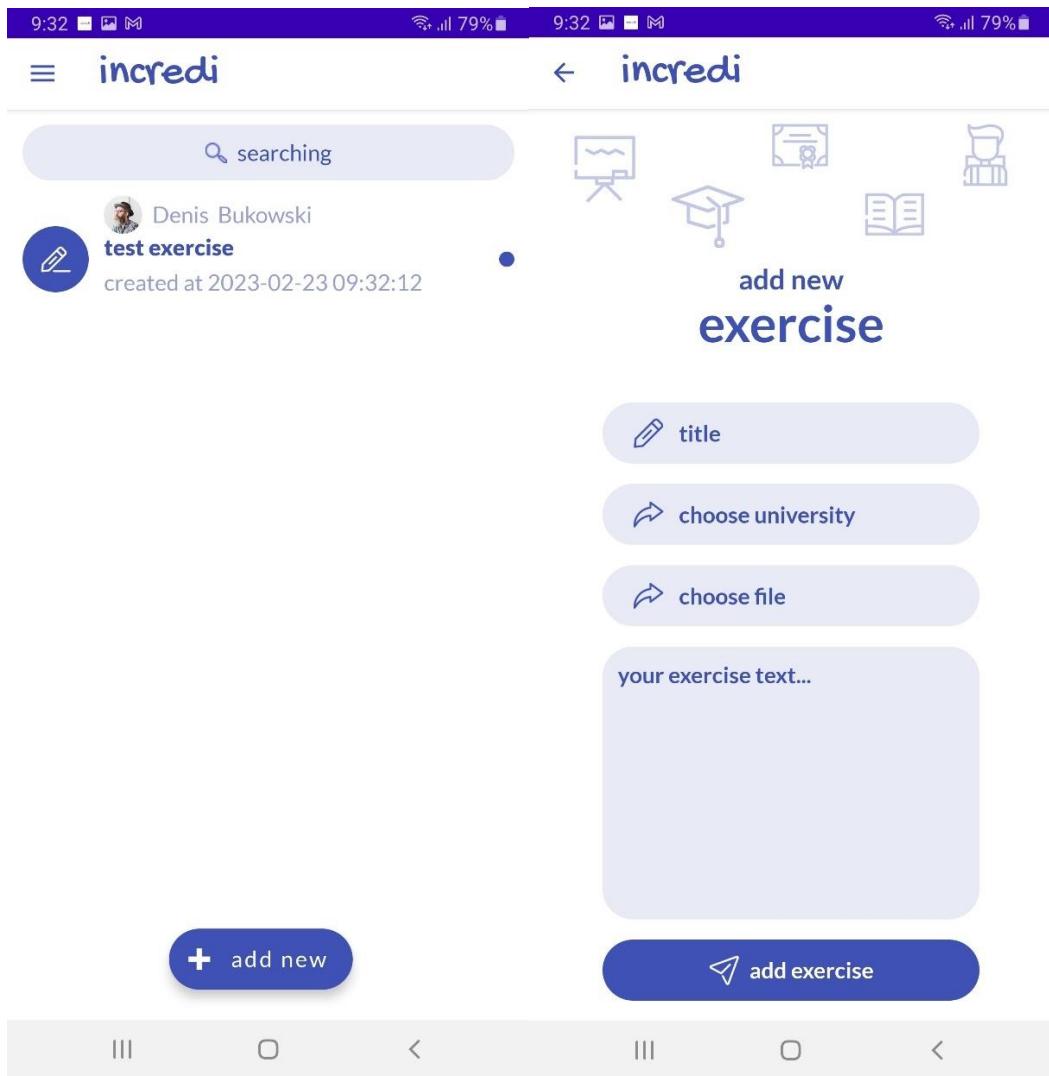


If the user selects the option "add a new question", then the application creates a new question and the entire process of entering the question and answers needs to be repeated again. After clicking on "finish and export test", the application sends the test to the server. The application informs the user about the status of the test exported to the server with the same message as e.g. at the "Add Hot News" section.

IV.4 For teachers – Exercises

The exercise screen shows teachers an "add new" button.

After clicking this button, a new screen will open "create exercise".



IV.4.1 Screen “create exercise”:

In this screen, the teacher can create an exercise. This exercise will be sent to the server by clicking the "add exercise" button. After that, this exercise is available for students.

To create an exercise successfully it is necessary:

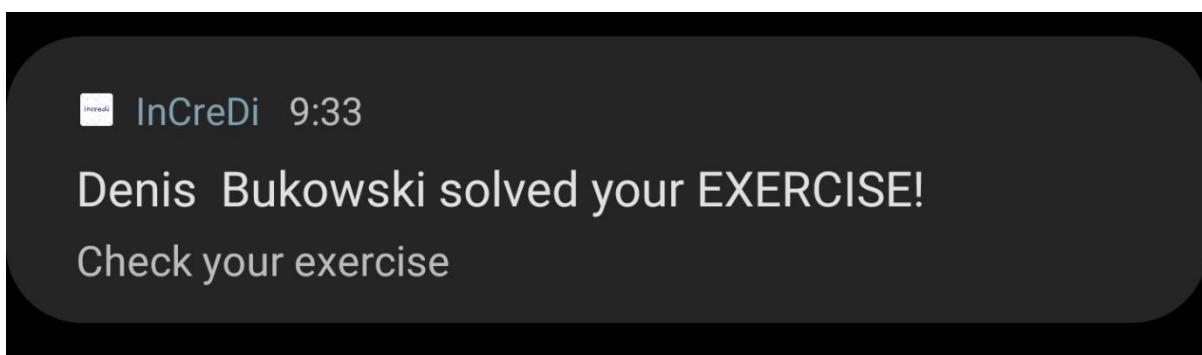
- a) Fill in the name of the exercise

- b) Select the university for which this exercise will be available
- c) Insert the prepared pdf file with the entry
- d) Insert the exercise text

When the exercise is successfully created, the teacher is informed by a message in the application.

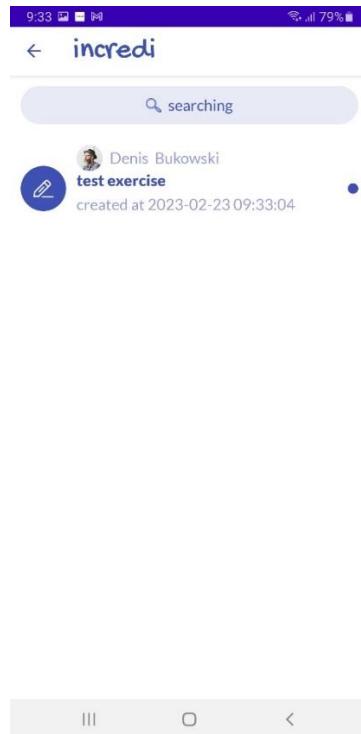
IV.4.2 Notice about the preparation of the exercise:

Once the app user has created an exercise, a push message will be sent and inform that the user did the author's exercise.

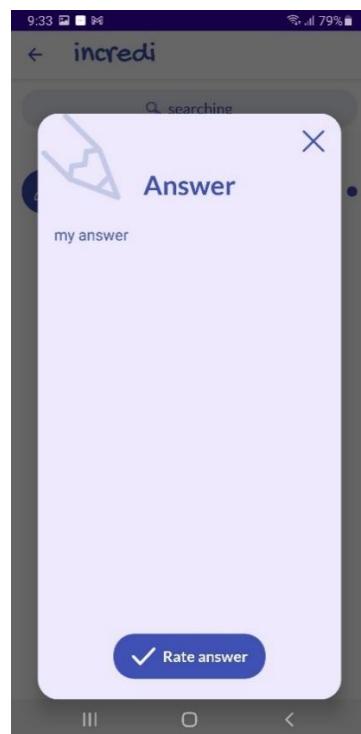


IV.4.2 Evaluation of answers:

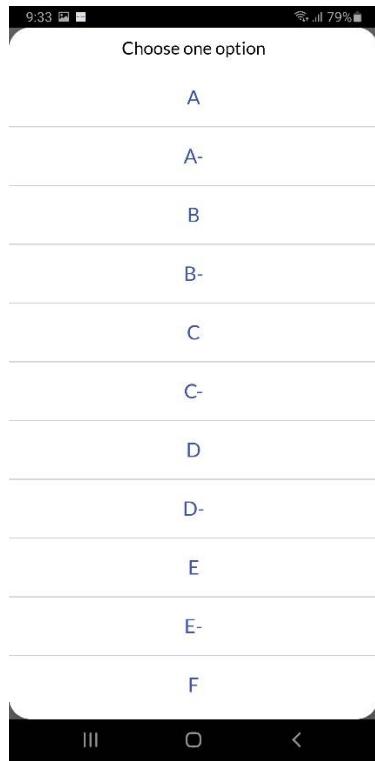
After clicking on the selected exercise, a dialog with options will appear (see section V.7). Subsequently, after clicking on the "Show answers" option displays a list of answers completed by application users.



Clicking on a given answer, the teacher will see the specific answer inserted by the application user.



Clicking the "Rate answer" button will display a dialog with evaluation marks:



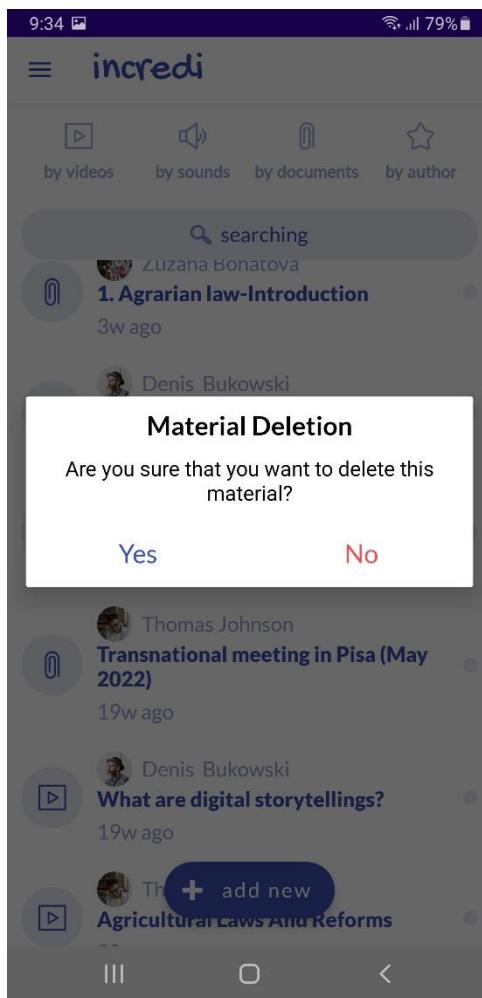
By choosing a grade, the teacher evaluates the selected answer.

Answer rated successfully

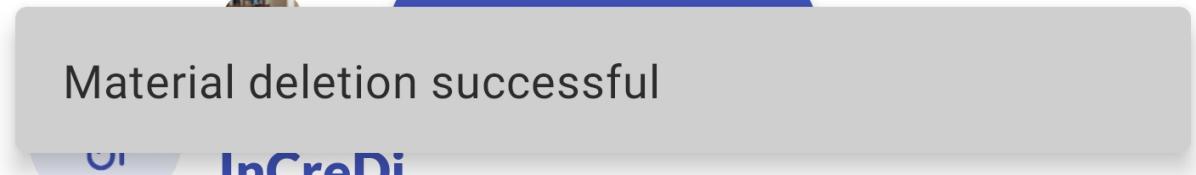
IV.5 For teachers – Deleting materials, hot news, tests, live chats and exercises

In the following lines, the method how the teacher can delete the uploaded material from the application will be explained.

In the same way, it is possible to delete hot news, tests, live chats and exercises. In the iOS version, it needs to be done swipe left to reveal the trash icon and tap on that icon. In Android versions, a long click (app. 2 seconds) must be done and following dialog will appear:



After confirming the deletion of the material, the material is deleted on the server and from the application. If it is successful in both places deleting the selected material, the teacher is informed about this status with the following message:



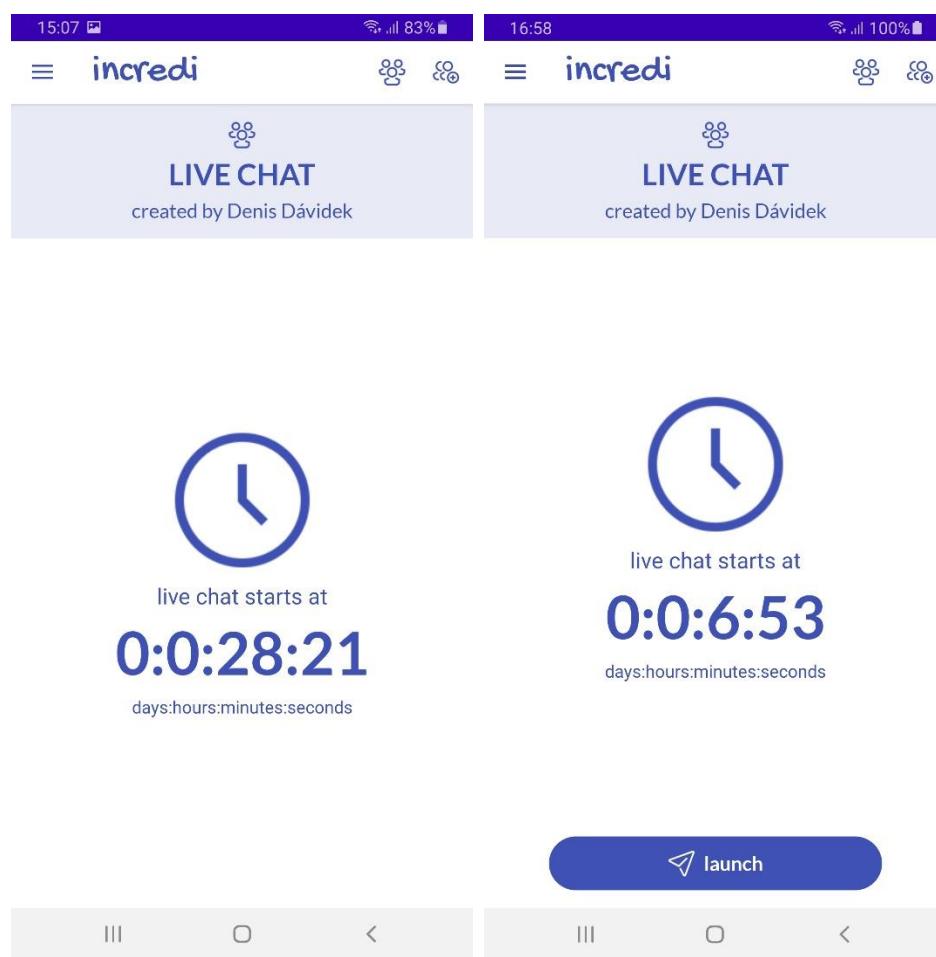
Material deletion successful

V. Common tools for teachers and students

V.1 Screen Live chat

In this screen, the first scheduled live chat is displayed or the user will see a message that no live chats are currently scheduled. Each live chat can have 4 statuses:

- **CREATED** – the app is counting down
- **LIVE CHAT starts at** - 10 minutes before the live chat starts
- **LIVE CHAT is running** - live chat has officially started
- **TERMINATED** – live chat has finished (30 minutes from the start)





live chat
is running

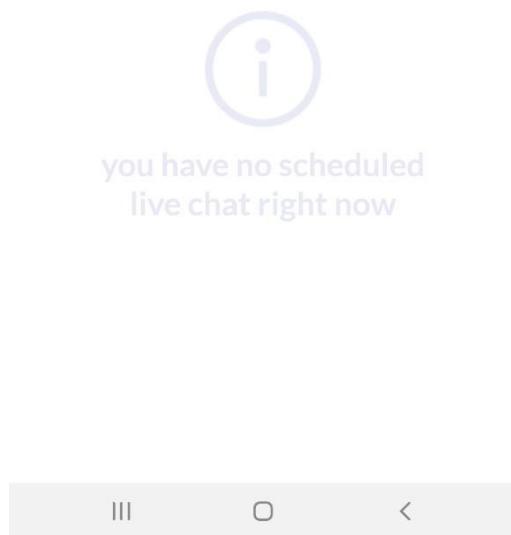
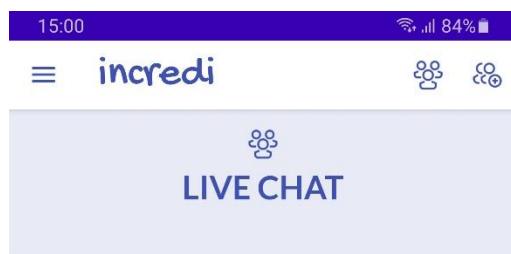
launch

III O <

30 minutes after the end of the live chat, this live chat will be deleted from the database. The application considers the live chat to be over (even if it is still ongoing) and it is not possible for participant to join it. If another live chat is scheduled for the user, the application will display the next live chat. If no further live chat is scheduled, the application will show the status "you have no scheduled live chat right now."

The application uses the Google Meet platform. Other functions related to live chat, such as tracking of live chats, countdown, and list of live chats will be provided by the application.

By clicking on the people icon with a plus sign, the user will be able to add live chat screen:



V.2 Adding the live chat

On this screen, the user can add a new live chat to the server, which is then available for selected participants (teachers and students).

15:02 83%

← incredi



add new
live chat

 [google meet url](#) 

 22.08.2022 15:02:40

Who is this live chat for?

 Jacek Strykowski •
  Zuzana Bohatova •
  Zina Machnicova •
  Denis Dávidek •

 [add live chat](#)

||| O <

To successfully add a new live chat, you need:

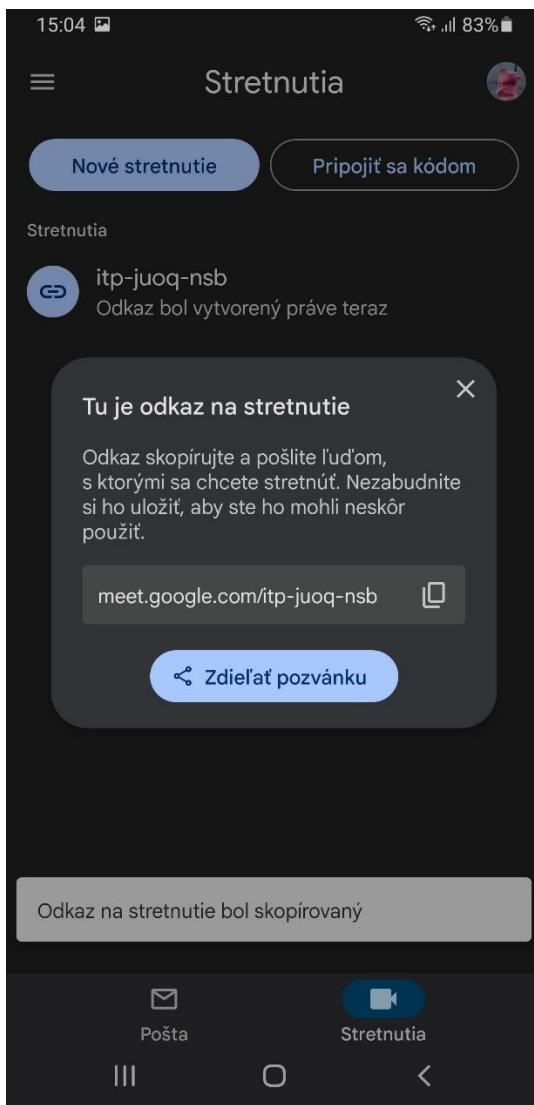
1. Fill in the Google Meet Url:

By clicking on the question mark icon located in the Google box
Meet url, a help dialog with instructions is displayed to the user
how to get Google Meet Url:



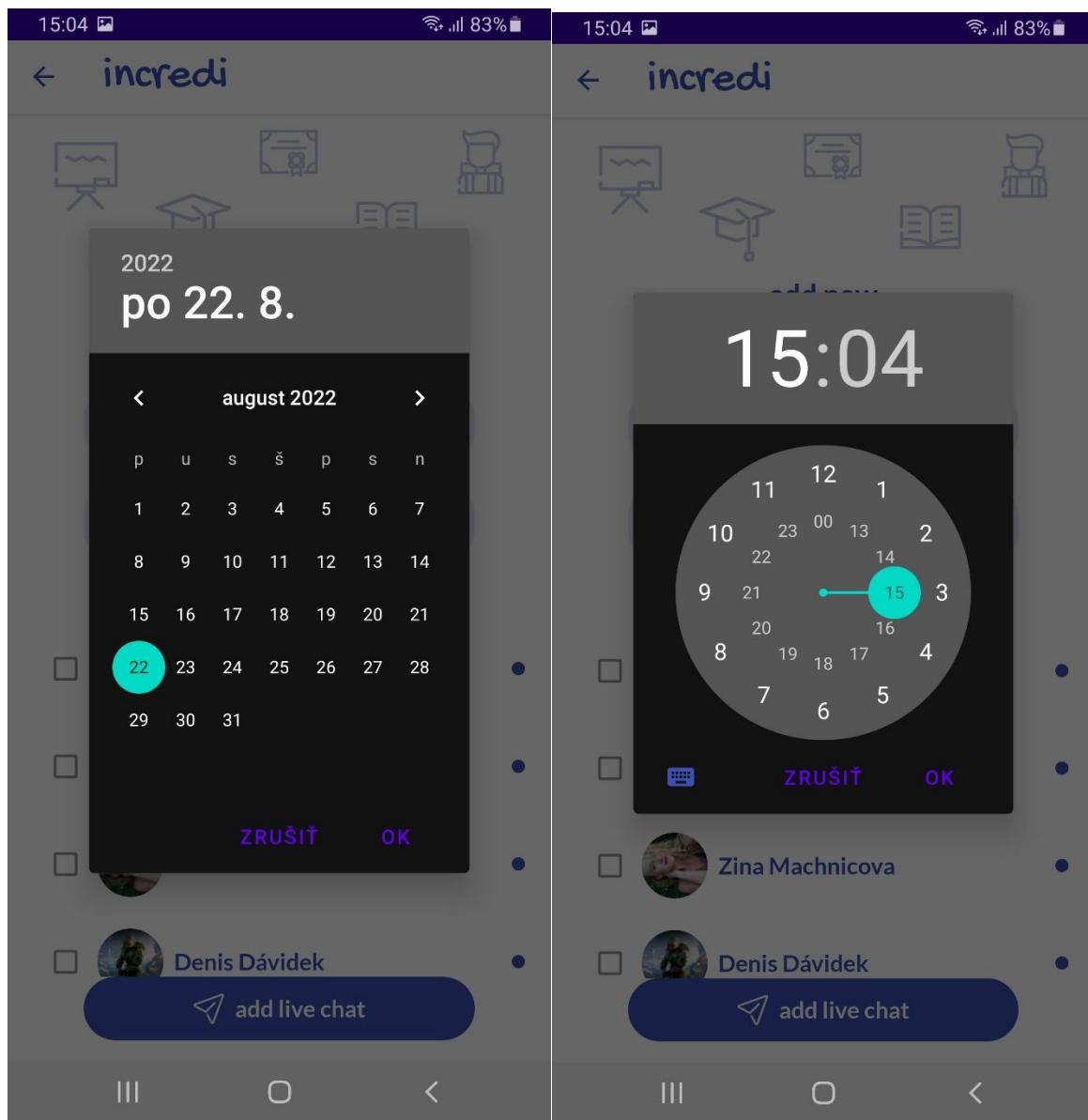
To achieve the Google Meet Ur the following points need to be done:

- a) Click on the Get Url button**
- b) Select your Google account and you will be redirected to the Google Meet application**
- c) Click on the New meeting button**
- d) Copy the meeting link**
- e) Paste this copied link into the application**



2. Select the date and time of the live chat:

After clicking on the rectangle with the date, the datepicker dialog opens and the user can set the date. When clicking on the rectangle with the time, the timepicker dialog opens and the user can set the time:



3. Selection of participants of the live chat:

By clicking on a live chat participant, that participant will be added to the list of participants. The green filled checkbox means that the participant is included in the list of participants:

15:04 83%

← incredi

add new live chat

google meet url ?

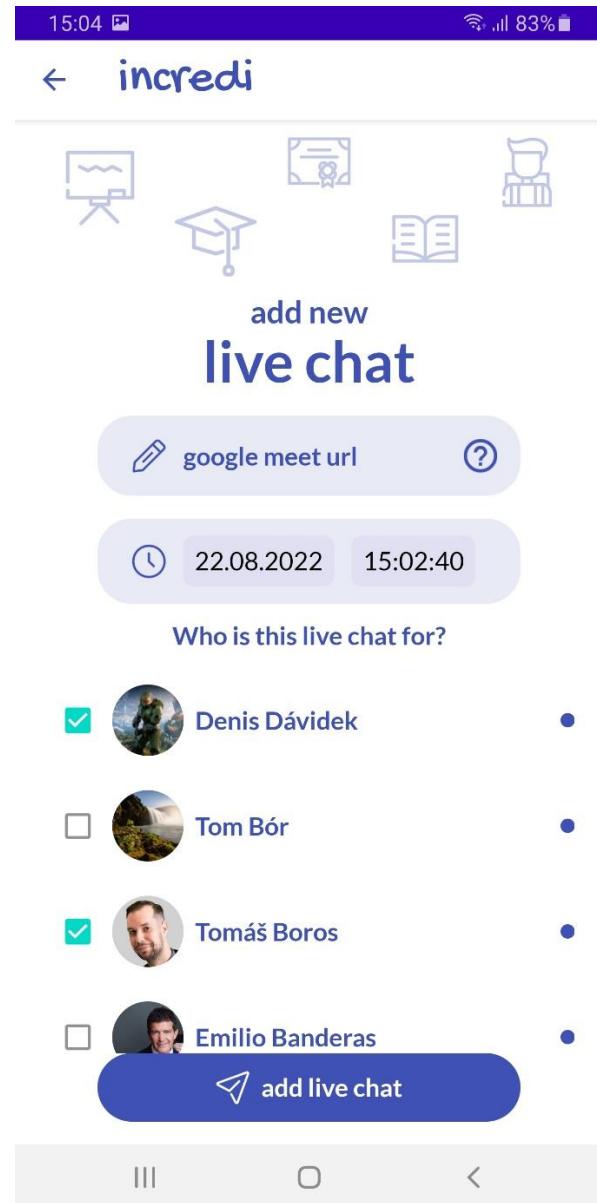
22.08.2022 15:02:40

Who is this live chat for?

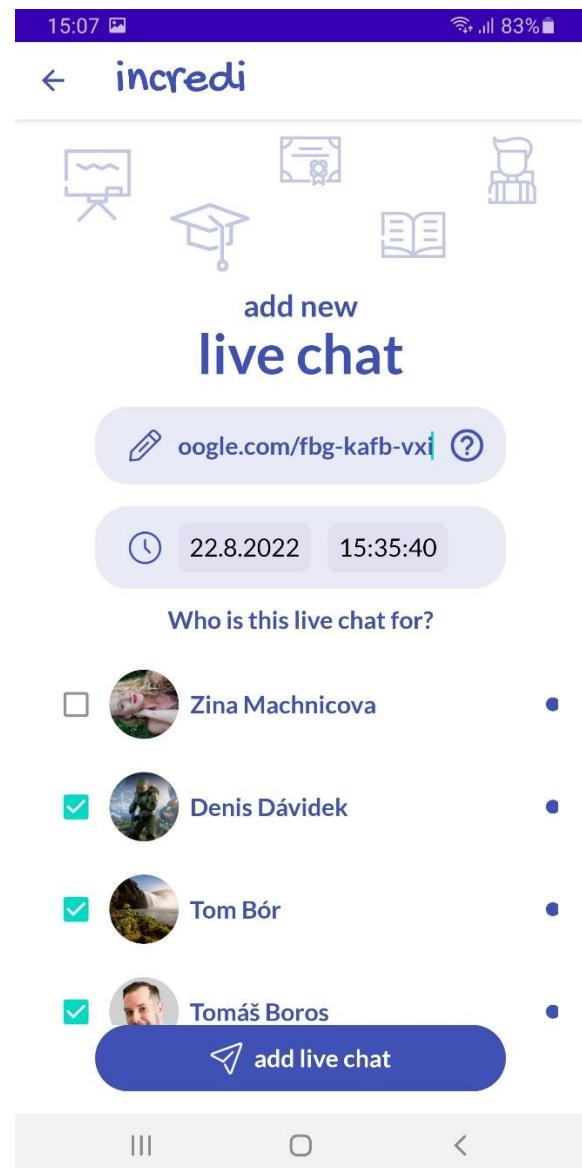
<input checked="" type="checkbox"/>		Denis Dávidek	•
<input type="checkbox"/>		Tom Bór	•
<input checked="" type="checkbox"/>		Tomáš Boros	•
<input type="checkbox"/>		Emilio Banderas	•

add live chat

III O <



When all the parameters are filled in, it is necessary to click on the "add live chat" button.

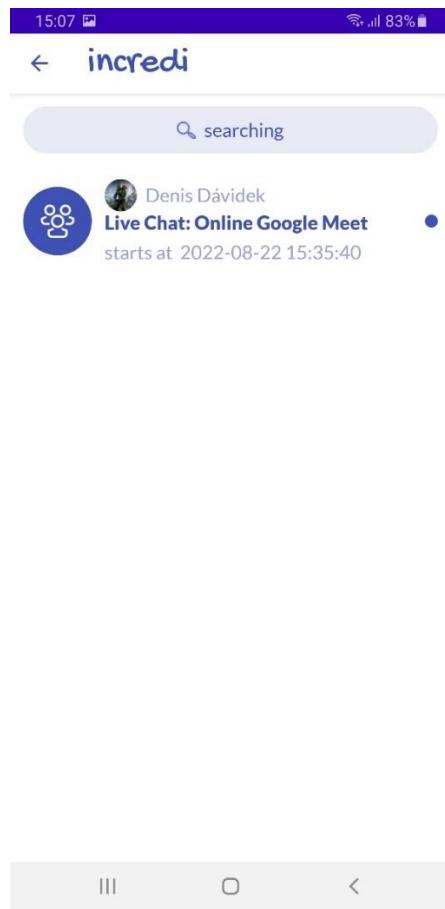


When clicking the "add live chat" button, the live chat will be added to the server. The user is informed about this addition by a message at the bottom of the screen:

Live chat successfully added

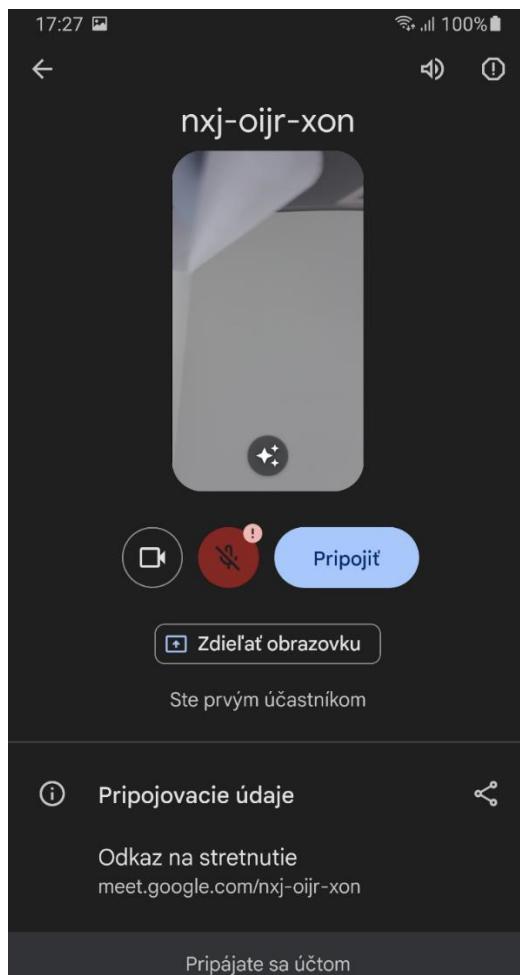
V.3 List of live chats

After clicking on the icon with three people in the live chat screen, the live chat list screen will open. In this screen, every user (both teacher and student) can find a list of his scheduled live chats:



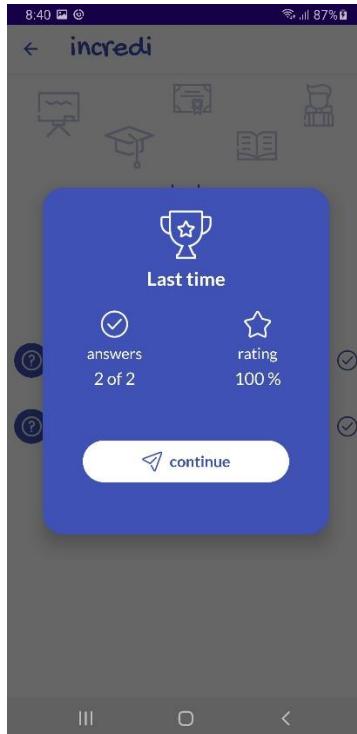
V.4 Connecting to the live chat

When clicking the launch button, the Google Meet application will open. At this moment, the user is in the lobby room of the live chat. If the user wants to participate in the scheduled live chat, he must click the "Join" button:



V.5 Trial test

After clicking the „Run test“ button, the application will offer the option to perform the trial test. For each question, it is necessary to mark the correct answer by clicking on the given answer in the same way as during the creation of the test. After completion of the test, the application will show the rating dialog with the test rating to the user:



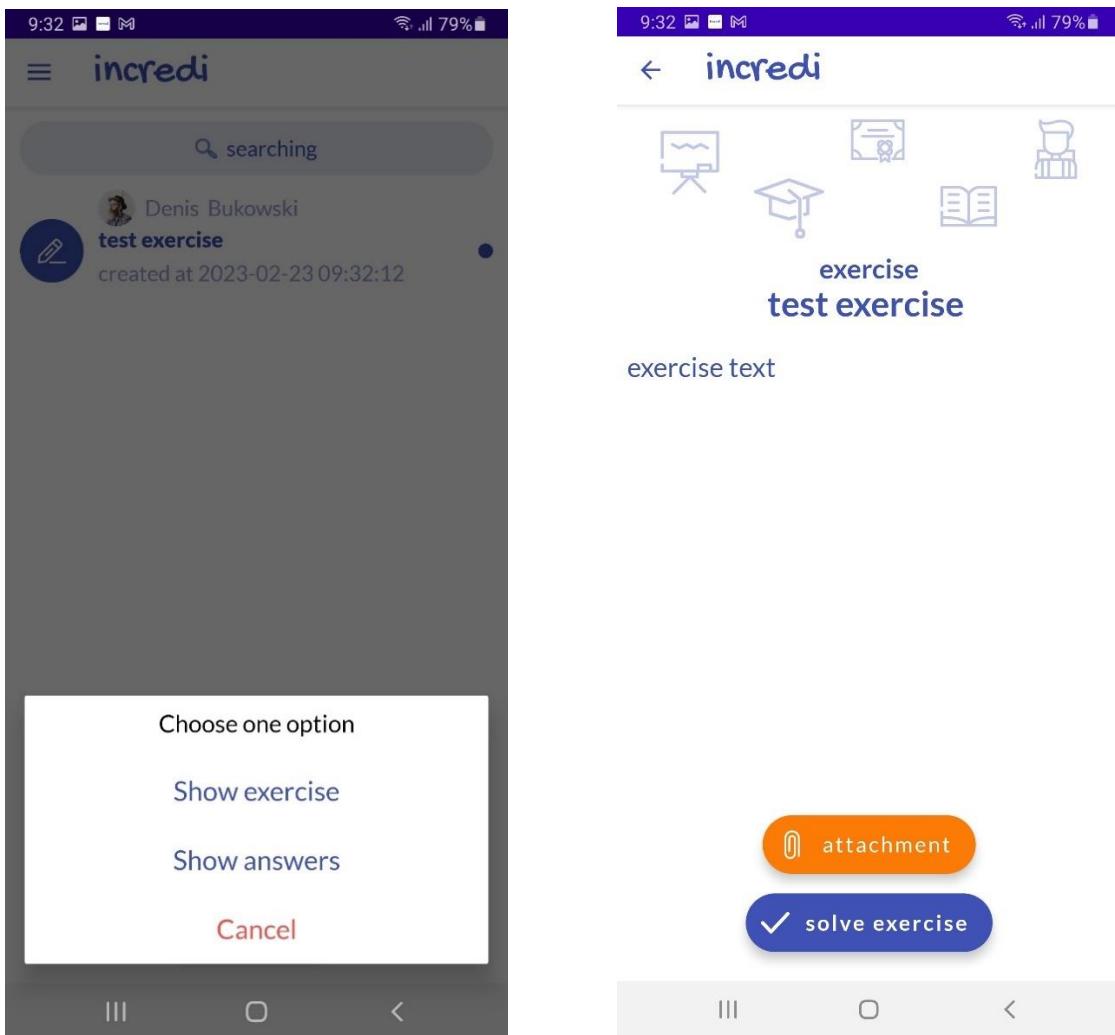
V.6 Rating of the selected test

After clicking the „Show ratings“ button, the application will show all ratings realized so far for the selected test to the user:



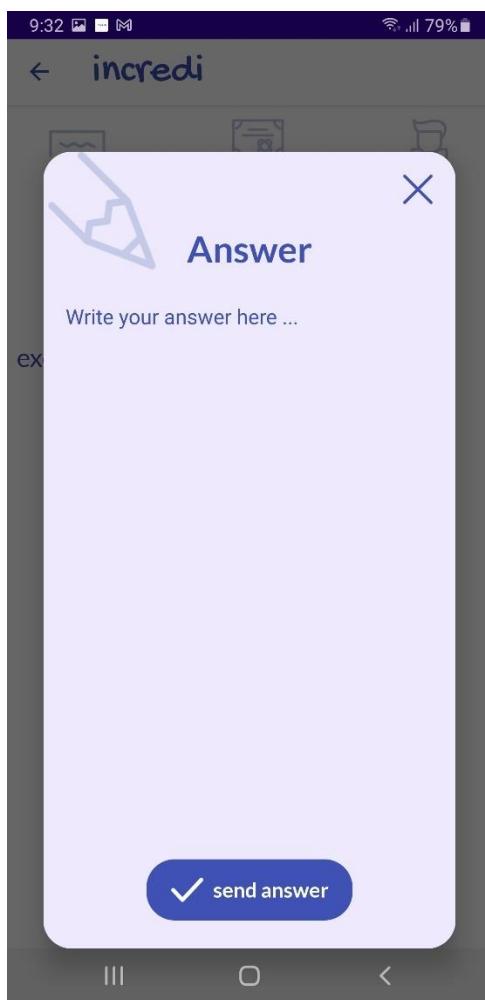
V.7 Displaying the selected exercise

After clicking on the selected exercise, a dialog with options will appear. Subsequently, after clicking on the option "Show exercise" the application will show the user a detail of the selected exercise:



V.8 Elaboration of the selected exercise

In the screen „exercise detail“, the user has everything he needs to elaborate the exercise. After clicking on the button "solve exercise", a dialog where the user can write the answer to the given exercise will be displayed.



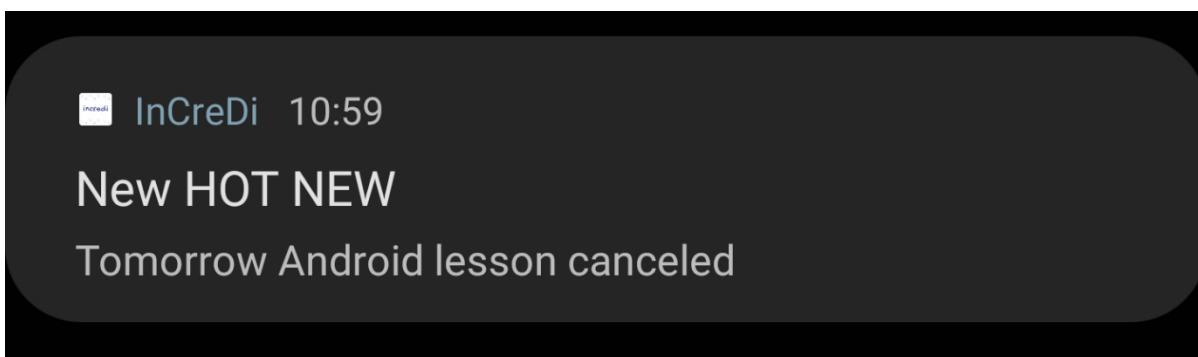
By clicking the button "send answer", the answer will be sent to server. If the submission is successful, the user will be notified by the following message:

Your exercise answer has been successfully added

V.9 Information push notification messages

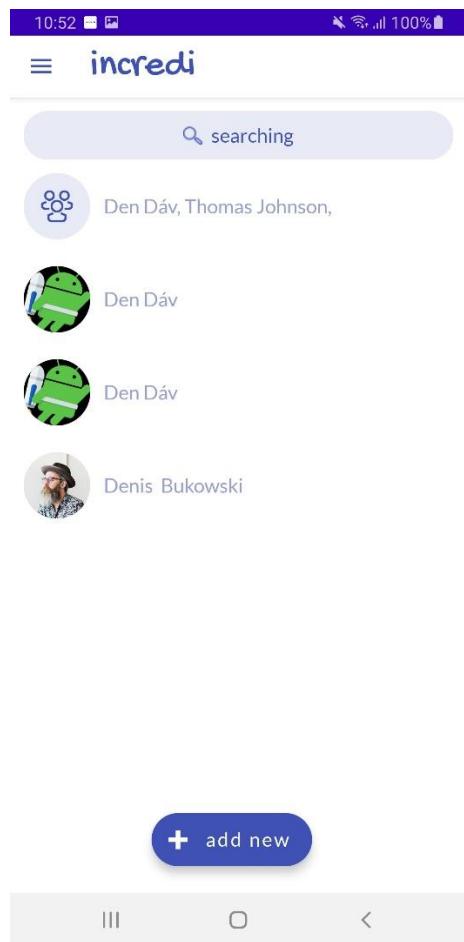
In some cases (e.g. uploading new material by the teacher, adding new hot news, etc.) a push message will be sent to users.

If in a short period of time multiple informational push messages will be sent, only the last one will be displayed.



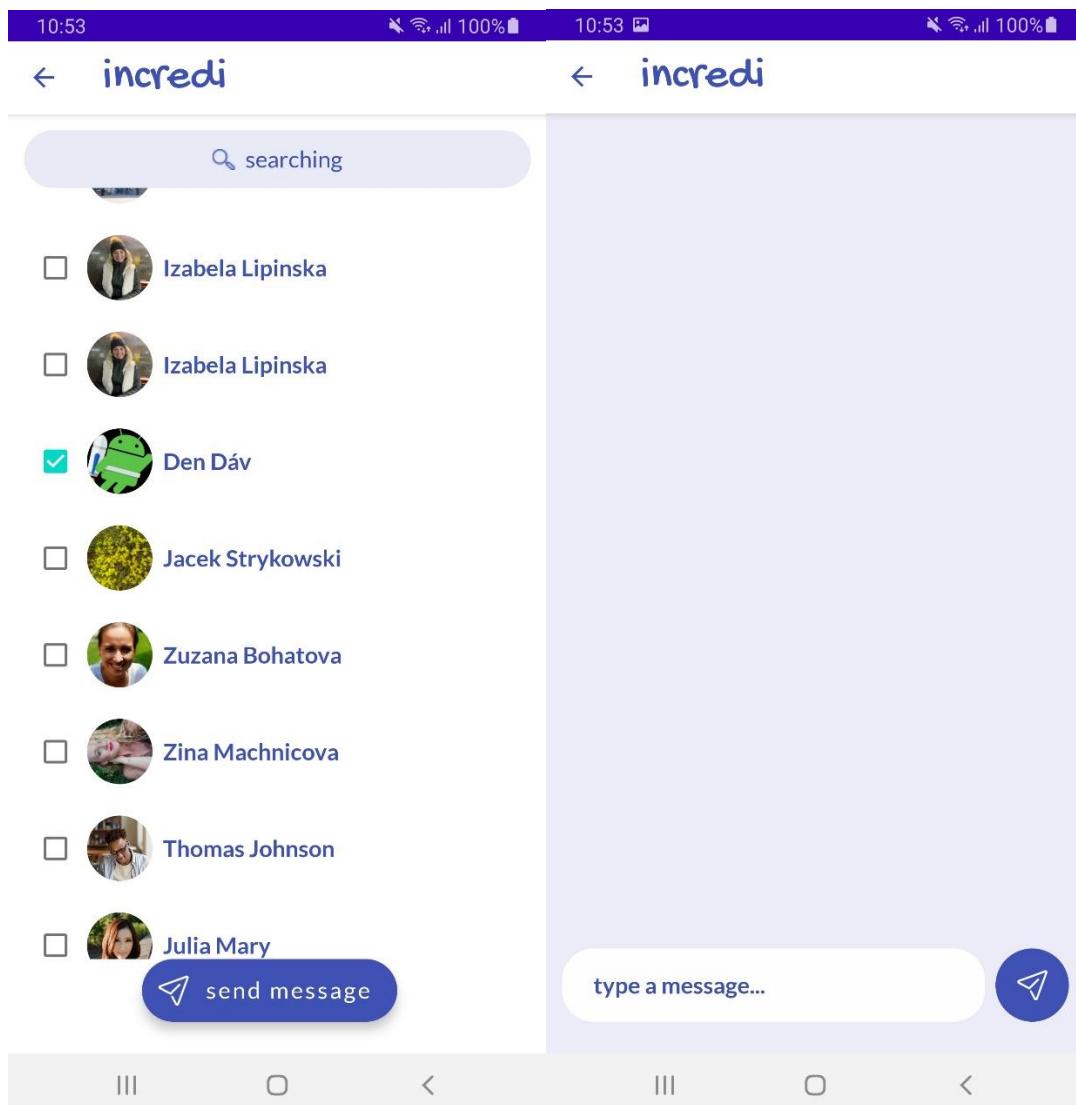
V.10 The Chat Messages Screen

By selecting chat messages in the application menu, the user gets to the chat messages section, where all current conversations of the logged-in user are displayed. If the given conversation exists with one participant, it has the icon of the given participant. If there are more participants, then such a conversation has an icon of 3 people in a circle, which evokes that it is a group - that is, a group chat:

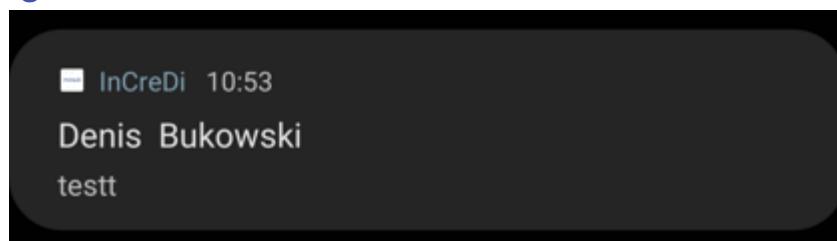


V.11 Selecting the participants of the future conversation

By clicking on the add new button, a list of users with whom it is possible to establish communication will open. Clicking on the send message button opens a screen with a form for sending a message to the selected participants, thus creating a conversation between the author and the selected participants:

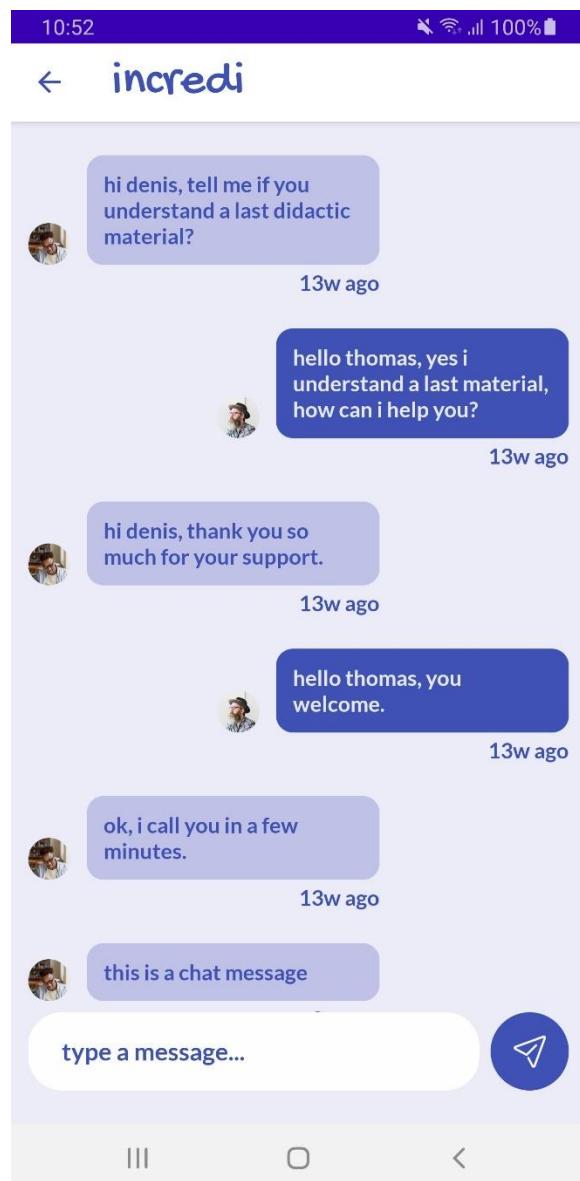


By writing a message and clicking the circular blue button at the bottom right, the given message will be sent to all participants and the author of the given conversation. All participants, together with the author, will be informed about this new sent message by an informational push notification message:



V.12 Existing conversation of selected conversation participants

Messages written by a logged in user are displayed on the right side of the screen. Messages written by other conversation participants are displayed in the left part of the screen. Each message consists of text, the time when it was sent and a picture of the sender:



I. INTRODUZIONE

L'applicazione InCreDi è una soluzione innovativa per le università che consente di migliorare la comunicazione tra il personale docente e il corpo studente. Tutti i contenuti (documenti, video, registrazioni vocali, chat dal vivo, messaggi istantanei, test, esercizi) sono sempre a disposizione dei docenti e degli studenti, attraverso il proprio smartphone, tablet, laptop o a casa nel proprio computer.

L'applicazione InCreDi garantisce un grande supporto nei processi di apprendimento. Il personale docente può caricare in modo intuitivo e semplice una nuova lezione, creare un test o un esercizio, inviare un messaggio istantaneo che arriva a tutti gli studenti contemporaneamente, comunicando tramite chat, messaggi o live chat e molto altro.

L'applicazione InCreDi è uno strumento educativo insostituibile per lo studente. Gli studenti universitari hanno accesso immediato ai materiali, sia che vogliano guardare o ascoltare l'ultima lezione, risolvere l'ultimo esercizio, verificare le proprie conoscenze mediante test, scrivere un messaggio al docente se qualcosa non è chiaro, o parlare con altri studenti in una live chat.

InCreDi è dotato di comandi intuitivi, un look moderno, e disponibile per tutte le tipologie di utenti.

II. Parametri tecnici

Il Progetto si compone delle seguenti parti:

- Il server con cui comunica l'applicazione InCreDi. La comunicazione si basa su richieste in formato JSON. L'API è scritta nel linguaggio di programmazione PHP e i dati sono archiviati in un database MySQL. Il server è stato fornito dalla Slovak University of Agriculture (SPU).
- L'applicazione InCreDi per iOS e macOS è scritta nel linguaggio di programmazione Swift, sotto l'interfaccia Xcode.
- L'applicazione InCreDi per Android e Windows è scritta nel linguaggio di programmazione Kotlin, sotto l'interfaccia di Android Studio.

Nota: In tutte le richieste, quando l'applicazione InCreDi invia un messaggio al server, rispetto ad un utente che ha effettuato l'accesso, l'applicazione utilizza chiavi crittografiche sicure.

III. Funzioni

Schermata Home

La schermata iniziale (Home) è una rappresentazione grafica dell'applicazione InCreDi. L'utente rimane su questa schermata solo per pochi secondi prima di arrivare alla schermata successiva.



increti



Schermata di accesso

Se l'utente non ha effettuato l'accesso, la schermata di accesso apparirà inevitabilmente. Se l'utente non ha ancora creato un account nell'applicazione InCreDi, deve fare necessariamente clic sul pulsante "crea account" per procedere. Se l'utente ha dimenticato la propria password, c'è la possibilità di cliccare sul pulsante "password dimenticata". Qualora l'utente desideri accedere all'applicazione InCreDi, bisogna completare i campi "e-mail" e "password", prima di cliccare sul pulsante "login". Dopo aver verificato con successo i dati di accesso, l'utente viene reindirizzato alla schermata del PIN, in cui deve inserire un codice PIN a 4 cifre.



login

 e-mail

 password

 login

[forgot password?](#)

 [create account](#)

Schermata del PIN

Una volta completato l'accesso, l'user potrà accedere alla schermata del PIN. Il codice PIN a 4 cifre viene inviato alla casella di posta elettronica dell'utente. Se l'utente inserisce il codice PIN corretto, la procedura di accesso all'applicazione InCreDi sarà completata. L'utente può richiedere un nuovo codice PIN cliccando sul pulsante “rinvia codice”, che viene inviato all'indirizzo e-mail dell'utente.



verifying

We send you 4-digits code to your
e-mail address. Please write code to inputs.

2 7

 resend code

Schermata di “accesso riuscito”

Se l'utente ha inserito il codice PIN corretto, l'applicazione InCreDi reindirizza l'utente a questa schermata. Dopo aver cliccato sul pulsante "continua", l'applicazione reindirizza l'utente alla schermata con i materiali didattici.



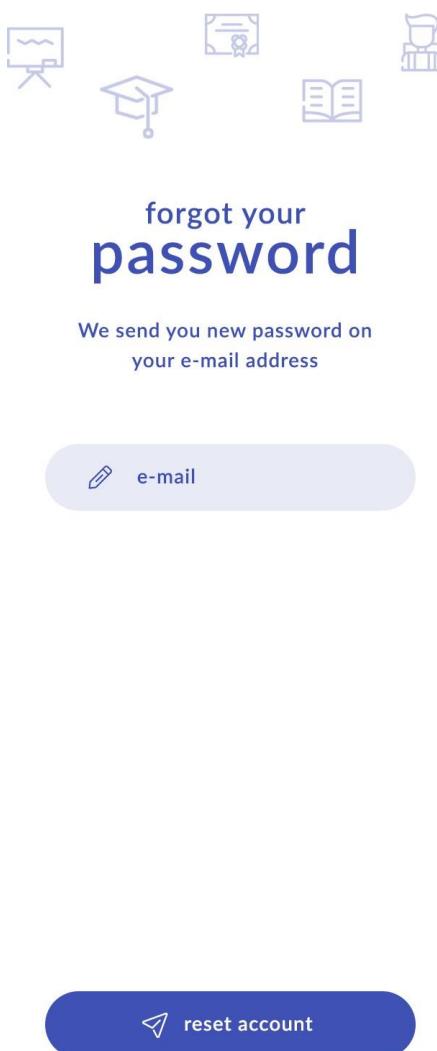
SUCCESS

Great Tomáš Boros!
You successfully logged to incredi.

 continue

Schermata "password dimenticata"

Se l'utente ha dimenticato la sua password per accedere all'applicazione InCreDi, può fare clic sul pulsante "password dimenticata" nella schermata di accesso e viene reindirizzato a questa schermata. In questa schermata l'utente inserisce il proprio indirizzo e-mail e dopo aver cliccato sul pulsante "reimposta account", il server invia all'utente una nuova password. La password viene generata automaticamente.



Schermata di conferma per la generazione della nuova password

L'utente vedrà questa schermata se ha fatto clic sul pulsante "reimposta account" nella schermata Password dimenticata. Dopo aver cliccato sul pulsante "continua", l'utente verrà reindirizzato alla schermata di login, nella quale dovrà inserire una nuova password.



Great Tomáš Boros!
We send you new password.

 continue

Schermata per la creazione di un nuovo account

Se l'utente ha fatto clic sul pulsante "crea account" nella schermata di accesso, l'applicazione lo ha reindirizzato alla schermata di creazione del nuovo account. L'utente può creare un nuovo account per l'utilizzo dell'applicazione InCreDi. Tutti i campi sono obbligatori. Se l'utente non compila nessuno di essi, l'applicazione InCreDi lo avviserà. Con l'opzione "scegli il tuo ruolo", l'utente può scegliere se è un appartenente al personale docente o al corpo studenti.



Con l'opzione "scegli università", l'utente può selezionare dall'elenco l'università in cui lavora o studia. Dopo aver cliccato sul pulsante "crea account", il server invia un'e-mail alla persona con le credenziali di superadmin. Questa e-mail mostrerà tutte le informazioni che l'utente ha inserito durante la creazione del suo account. Il ruolo della persona è quello di verificare che l'utente sia realmente un dipendente dell'università o appartenente al corpo studenti. Se l'amministratore valuta la correttezza dei dati, farà clic sul collegamento nelle e-mail per confermare questo nuovo account.



Great Tomáš Boros!
Your request to create a new account
is awaiting approval.

When your account is approved,
we'll notify you with a push notification.

 check account

Se l'utente è stato confermato da una persona con le credenziali di superadmin, riceverà una e-mail nella sua casella di posta in cui si informa che è stato creato un nuovo account, la password verrà poi generata automaticamente in questa e-mail.

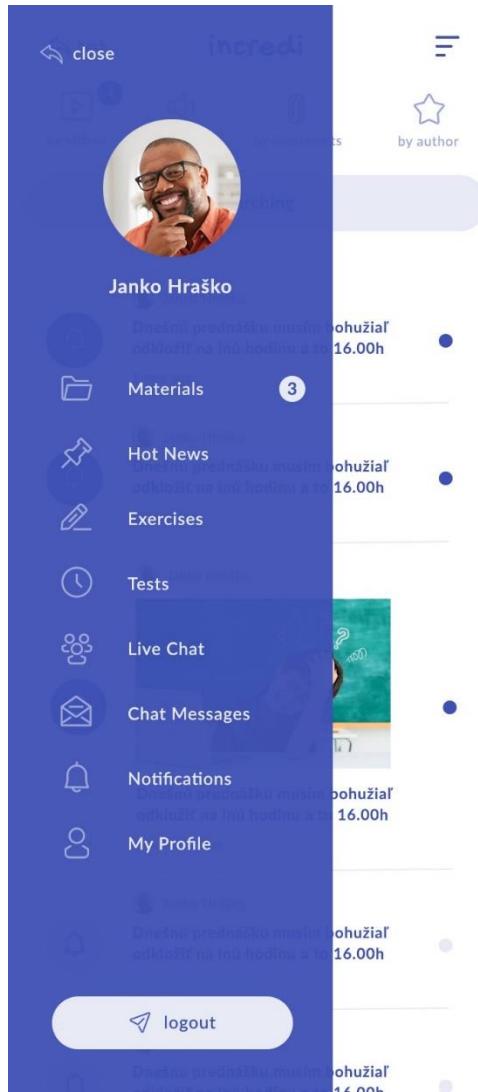
Cliccando sul pulsante "verifica account", l'utente può verificare se il suo account è già stato confermato o meno. Se è stato confermato, cliccando sul pulsante "verifica account" visualizzerà le informazioni inserite in precedenza confermate con successo e dopo aver cliccato sul pulsante "continua" si accederà alla schermata di login, dove inserirà i dati di accesso necessari.

Schermata Menu

Ogni utente connesso accede al menu dello schermo. L'utente deve fare clic sull'icona del menu nell'angolo in alto a destra. La schermata del menu contiene tutte le sezioni dell'applicazione InCreDi. La parte principale della schermata è composta dalla foto e il nome dell'utente loggato. Solo nella schermata del menu l'utente può disconnettersi dall'applicazione InCreDi, facendo clic sul pulsante "logout" che si trova nella parte inferiore dello schermo.

Se il personale docente ha aggiunto un nuovo materiale o un documento per una determinata sezione, apparirà un cerchio bianco accanto alla sezione indicata e il numero di nuovi contenuti aggiunti.

The user always enters the login screen if he/she is not logged in. If the user has not yet created an account in the InCreDi application,



Schermata con i materiali

Dopo aver effettuato l'accesso con successo, l'utente vedrà questa schermata. La schermata dei materiali contiene tutti i file aggiunti da ciascun docente tramite il proprio account.

Attenzione! Poiché l'applicazione sa a quale università appartengono

ciascun docente o studente, in questa schermata verranno visualizzati solo i materiali dell'Università che ciascuna persona ha scelto durante la creazione del proprio account.

The screenshot shows a mobile application interface for 'incredibooks'. At the top, there are navigation icons: a back arrow, the app name 'incredibooks', and a menu icon. Below these are four filtering options: 'by videos' (with a play icon and a blue circle containing the number '4'), 'by sounds' (with a speaker icon), 'by documents' (with a document icon), and 'by author' (with a star icon). A search bar with the placeholder 'searching' is centered below the filters. The main content area displays a list of materials posted by user 'Janko Hraško'. Each item includes a small profile picture, the title, and a timestamp. The first two items have blue circles with numbers '4' and '1' respectively, indicating new content. The other four items have grey circles, indicating they have been viewed. The titles are in a different language (likely Czech) and include 'Video: Prednáška o stredoeurópskych právnych normách 21. storočia', 'Zvuk: Prednáška o stredoeurópskych právnych normách 21. storočia', 'Dokument: Prednáška o juhoafrických právnych normách 21. storočia', 'Dnešnú prednášku musíme bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h', and 'Dokument: Prednáška o juhoafrických právnych normách 21. storočia'.

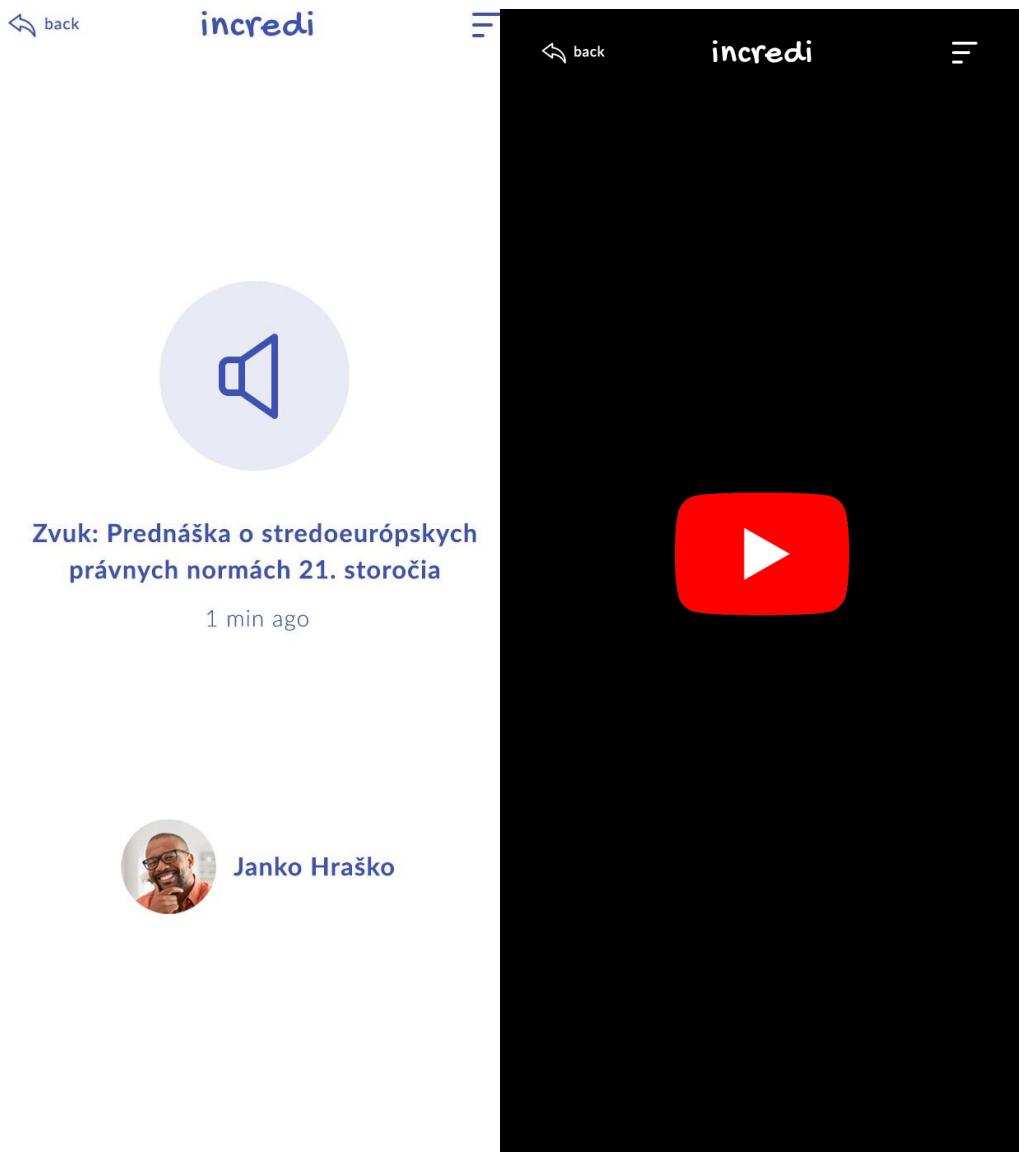
In questa schermata, l'utente può ordinare l'elenco dei materiali in base a quattro opzioni (per video, per audio, per documenti, per autore). Il cerchio blu con il numero indica che l'applicazione ha nuovi materiali non ancora visionati da parte dell'utente.

Una riga più scura nell'elenco dei materiali significa che l'utente non ha ancora visualizzato i file.

Ogni riga ha la propria icona sul lato sinistro a seconda della categoria a cui appartiene (video, audio, documenti, autore).

La schermata contiene un'opzione di ricerca dei materiali in base alle parole chiave.

Dopo aver cliccato su una delle righe, viene visualizzato il dettaglio del materiale. I materiali verranno visualizzati nel dettaglio cliccando sul titolo del file, che sia un video, audio o documento.



Schermata “Ultime Notizie”

Il personale docente può aggiungere a questa schermata tutte le informazioni urgenti che desidera trasmettere al corpo studenti. Ad esempio: "La lezione online di oggi è stata annullata perché sono in malattia". Le informazioni urgenti possono contenere anche un'immagine.

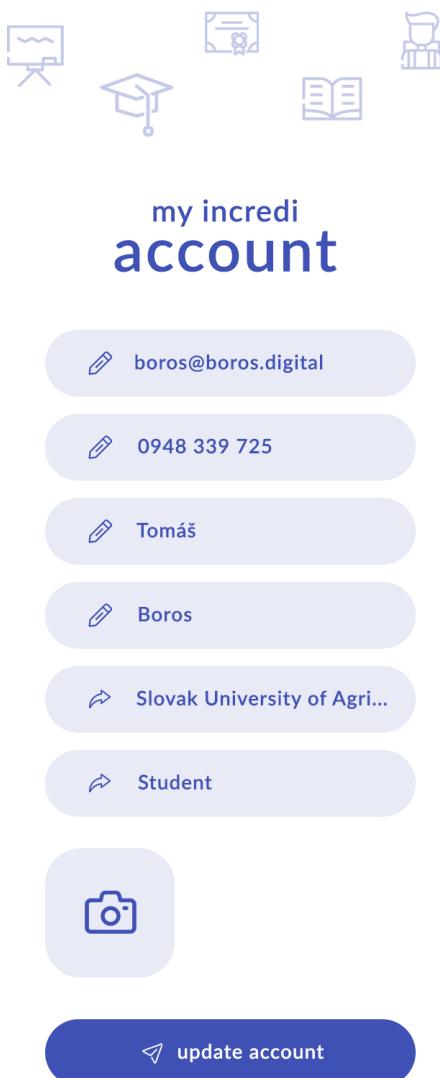
In questa schermata, l'utente può ordinare l'elenco secondo quattro opzioni: ora, autore, ordine alfabetico, messaggi non letti.

Una riga di colore più scuro nell'elenco indica che non è stata ancora visualizzata dall'utente. La schermata contiene una ricerca testuale sulla base della parola inserita.

The screenshot shows a mobile application interface for managing messages. At the top, there is a navigation bar with icons for 'back', the word 'incredil' (which is likely a misspelling of 'incredibile'), and a menu icon. Below the navigation bar are four sorting options: 'by time', 'by author', 'by alphabet', and 'by unread'. A search bar is centered below these options, with the text 'searching' inside it. The main content area displays a list of messages. Each message is represented by a blue circular icon with a white starburst symbol, followed by the author's profile picture and name ('Janko Hraško'), the message content ('Dnešnú prednášku musíme bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h'), and the timestamp ('1 min ago', '1 hour ago', '3 months ago', or '2 years ago'). The messages are ordered from most recent at the top to oldest at the bottom. The background of the app is white, and the overall design is clean and modern.

Schermata “Profilo personale”

Questa schermata mostra i dati che l'utente ha inserito durante la creazione dell'account. I dati possono essere modificati dall'utente.

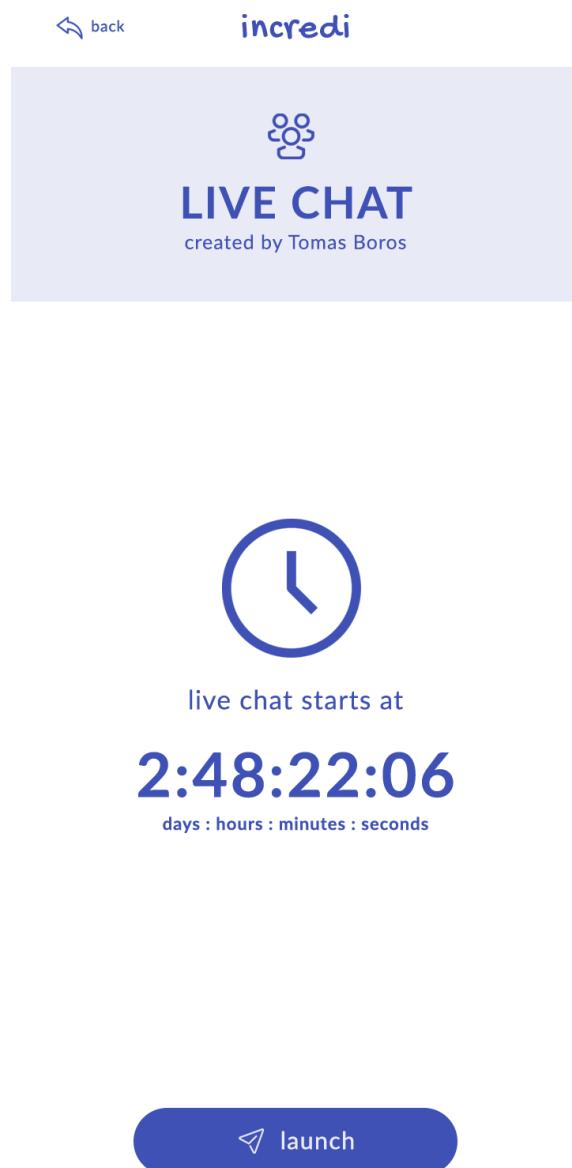


Schermata “Live Chat”

La live chat (o chat dal vivo) può essere creata sia dal personale docente che da un membro del corpo studenti. Abbiamo tre tipologie di

schermata:

- a) una schermata che mostra un conto alla rovescia del tempo che manca alla prossima live chat.



- b) una schermata che mostra la live chat in corso, alla quale è possibile partecipare attraverso un clic sul pulsante che consente di entrare nella live chat su Google Meet.



⟲ back

incredì



LIVE CHAT

created by Tomas Boros



live chat
is running

⟲ launch

- c) una schermata che informa l'utente di non avere in programma alcuna chat dal vivo.

⟲ back

incredì



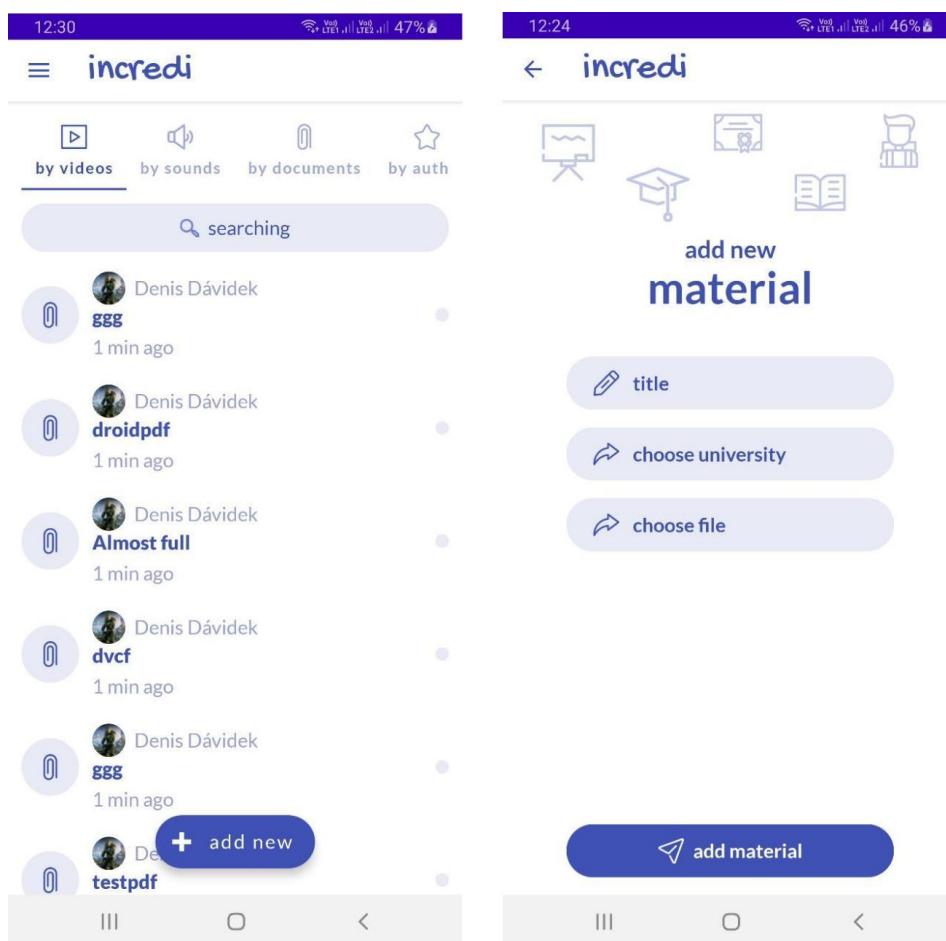
LIVE CHAT

IV. Funzioni specifiche

Questa parte è composta da 2 sezioni: una sezione per gli insegnanti e una sezione per gli studenti.

IV.1 Per gli insegnanti - Aggiunta di materiali

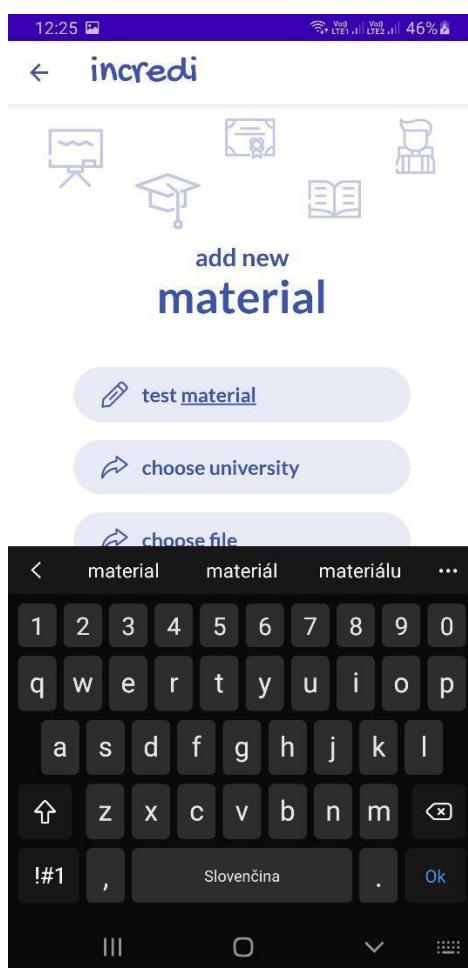
Il pulsante “Aggiungi” viene visualizzato sullo schermo del materiale. Dopo aver fatto clic su questo pulsante, si aprirà un nuova schermata “Aggiungi materiale”



IV.1.1 Schermata aggiungi materiali:

In questa schermata, l'insegnante può aggiungere il materiale didattico al server, che sarà disponibile per gli studenti selezionati. Per aggiungere il nuovo materiale, è necessario:

1. Inserire il nome del materiale.

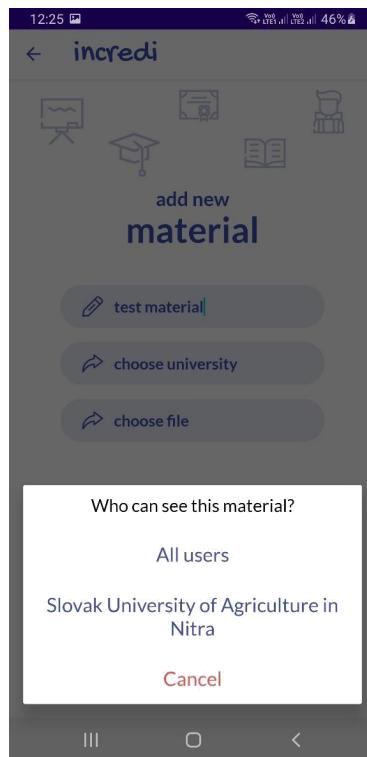


2. Scegliere a quali studenti è destinato il materiale.

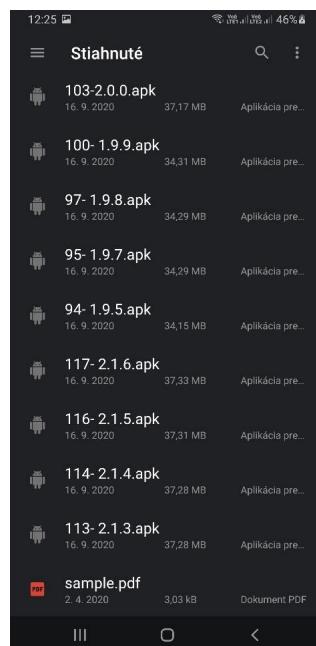
L'applicazione offre una scelta di 2 opzioni:

- a) L'università che hai selezionato durante la creazione del tuo account;
- b) Tutti gli utenti.

Quando viene selezionato "tutti gli utenti", il materiale aggiunto sarà disponibile per tutti gli utenti dell'applicazione.



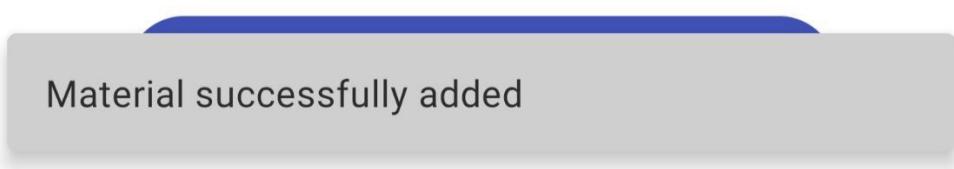
3. Selezionare il materiale dal tuo dispositivo. Dopo aver cliccato sulla voce "scegli file", si aprirà un browser di sistema in cui è possibile selezionare il file desiderato (Le estensioni di file attualmente supportate sono pdf, mp3 e mp4):



Se hai completato con successo tutti e tre i punti indicati, il materiale è pronto per essere aggiunto al server:

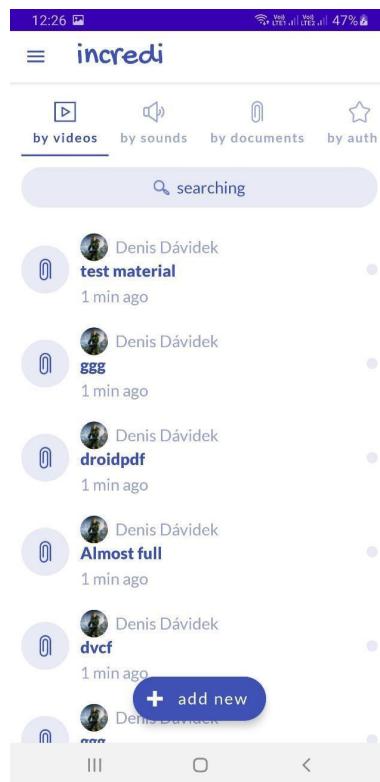


Dopo aver cliccato sul pulsante "aggiungi materiale", il materiale verrà aggiunto al server. L'utente viene informato dello stato dell'aggiunta tramite un messaggio nella parte inferiore dello schermo:



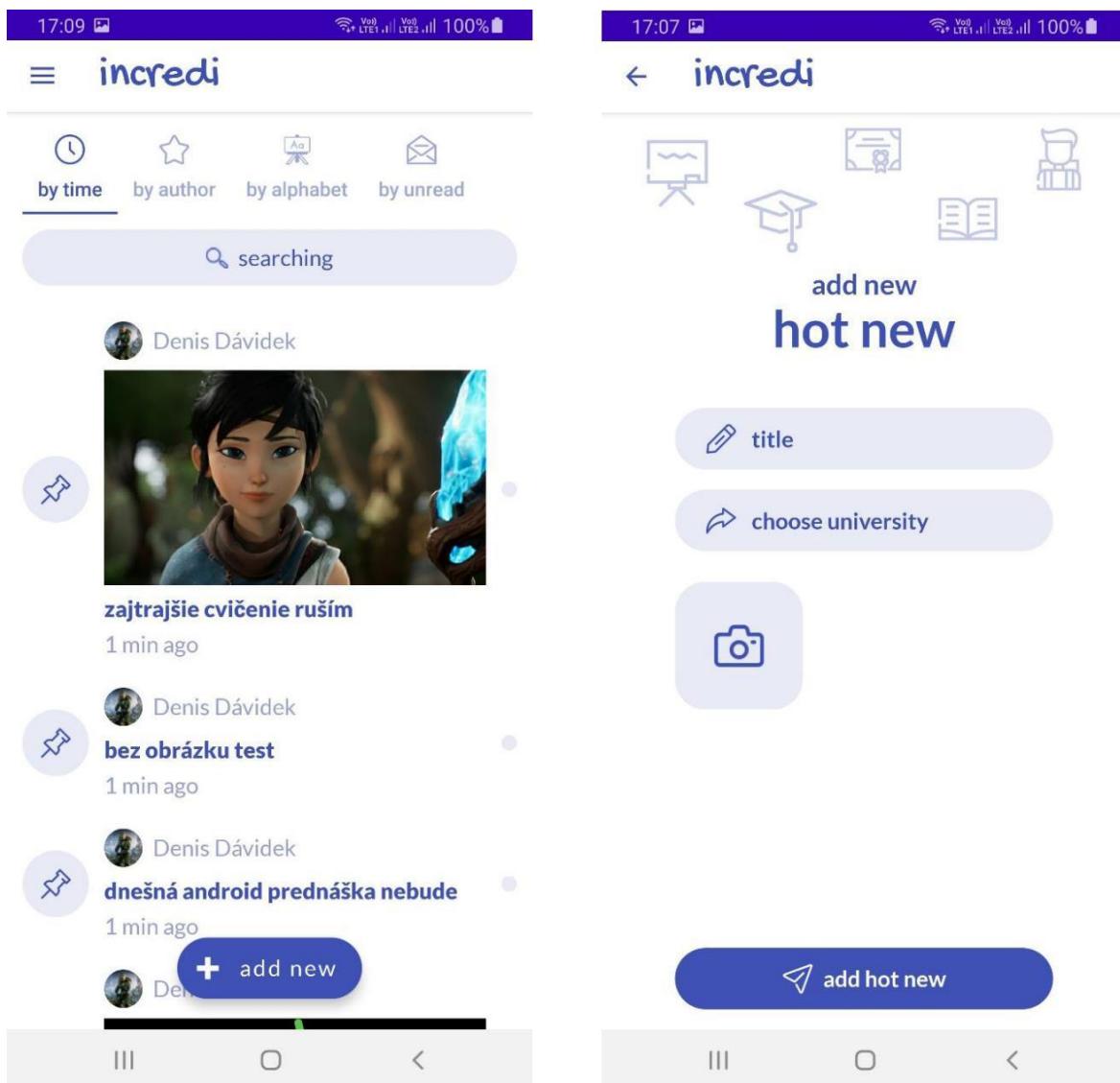
Material successfully added

Se l'utente vuole vedere gli allegati aggiunti, dovrà tornare alla schermata dei materiali, dove saranno ordinati dal più recente al meno recente:



IV.2 Per gli insegnanti - Aggiunta di notizie importanti

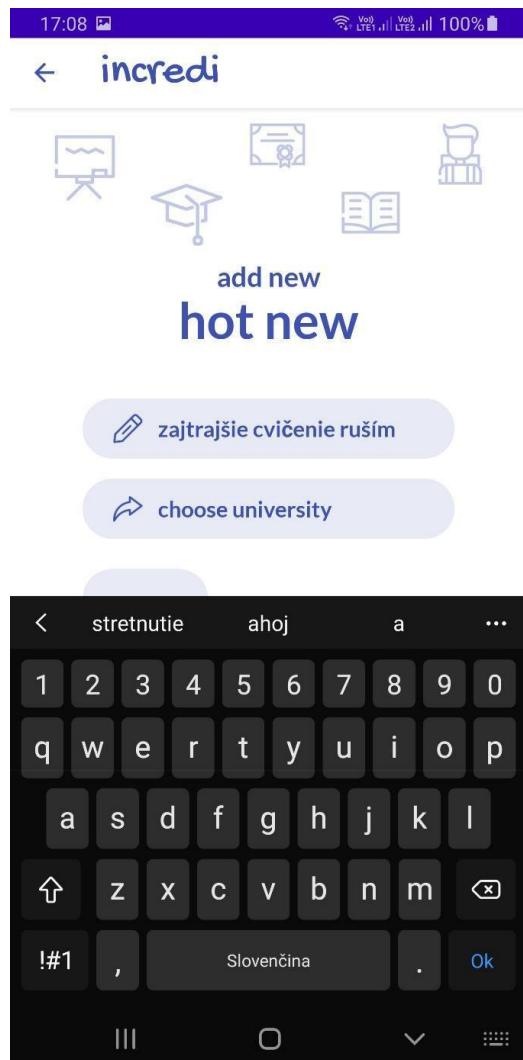
Il pulsante "aggiungi nuovo" viene visualizzato nella schermata delle notizie più importanti. Facendo clic su questo pulsante si aprirà una nuova schermata per aggiungere le notizie più importanti.



IV.2.1 Schermata aggiungi notizie importanti:

In questa schermata, l'insegnante può aggiungere le nuove notizie importanti da rendere disponibili agli studenti selezionati. Per aggiungere una nuova notizia importante, la procedura da seguire prevede di:

1. Inserire il titolo della notizia importante:

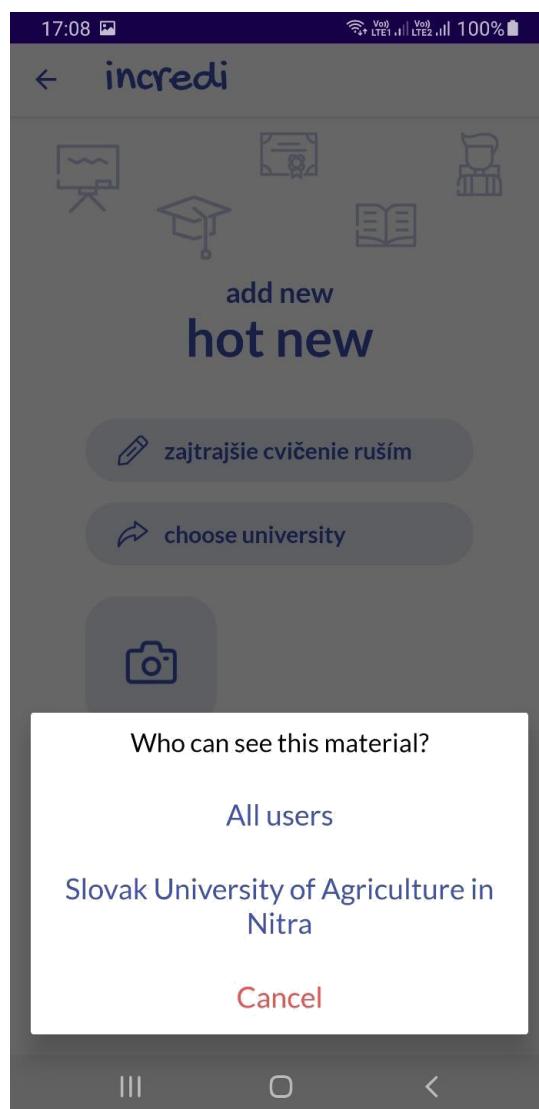


2. Scegliere a quali studenti è destinata la notizia.

L'applicazione offre 2 opzioni per indirizzare notizia:

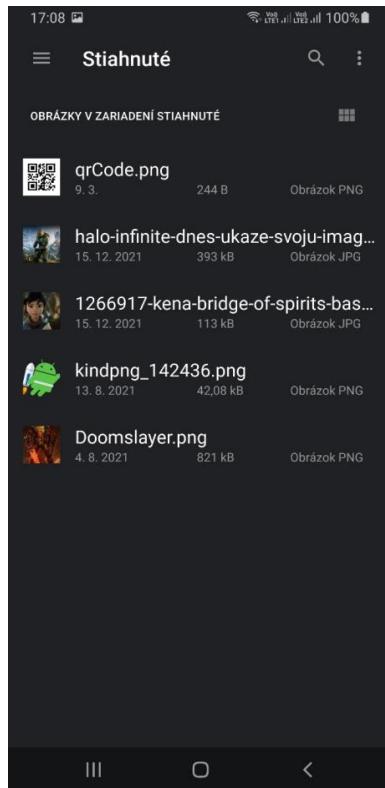
- L'università che hai selezionato durante la creazione del tuo account;
- Tutti gli utenti.

Quando viene selezionato "tutti gli utenti", la notizia sarà disponibile per tutti gli utenti dell'applicazione.



3. (FACOLTATIVO) Selezionare un'immagine dal tuo dispositivo.

Dopo aver cliccato sul bottone a forma di telecamera, si aprirà un browser di sistema attraverso il quale è possibile selezionare l'immagine desiderata:



I punti 1 e 2 sono OBBLIGATORI per aggiungere nuove notizie importanti. Se l'utente seleziona anche un'immagine, il bottone con la telecamera sostituisce quello con l'immagine selezionata:



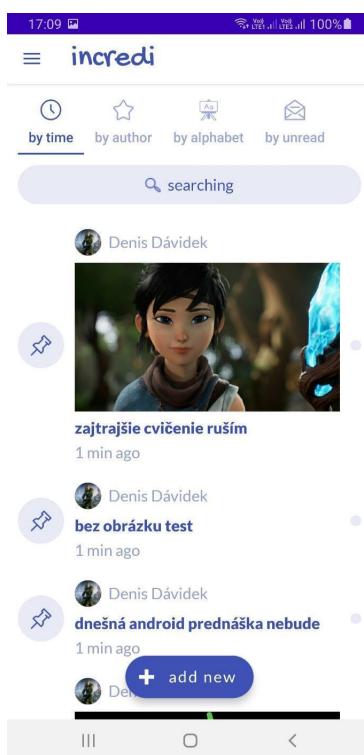
Se l'utente vuole modificare l'immagine, non deve far altro che cliccare sul quadrato con l'immagine selezionata e poi si aprirà nuovamente il browser di sistema di cui al punto 3 di questa sezione.

A questo punto, la nuova notizia importante è pronta per essere aggiunta al server.

Dopo aver cliccato sul pulsante "aggiungi notizia importante", queste verranno aggiunte al server. L'utente viene informato dello stato dell'aggiunta tramite un messaggio nella parte inferiore dello schermo.

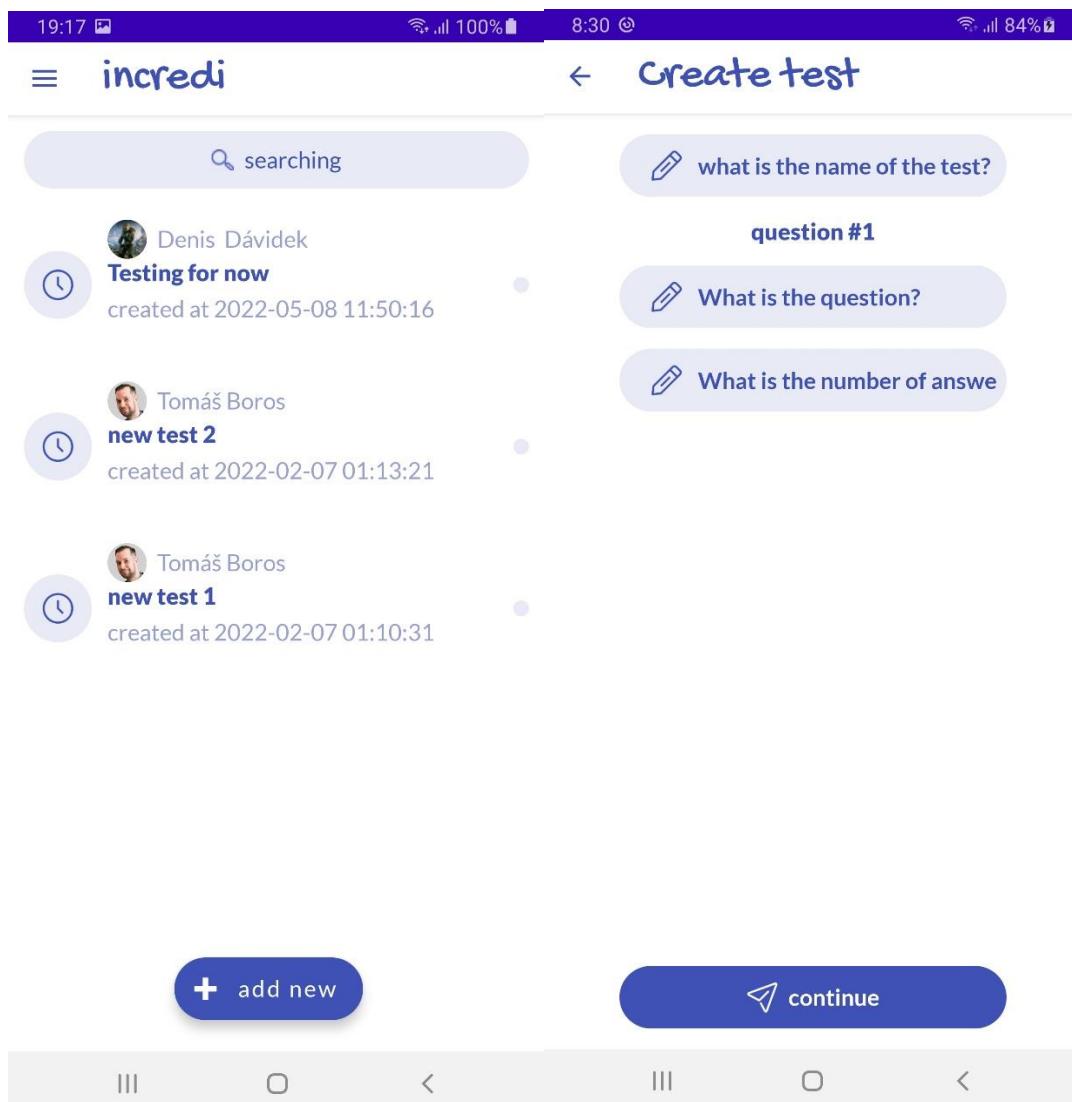
Hot news successfully added

Se l'utente desidera vedere le notizie importanti aggiunte, deve tornare alla schermata delle notizie importanti, dove vedrà tutte le notizie aggiunte, ordinate dalla più recente alla meno recente:



IV.3. Per insegnanti - Aggiungere nuovo test

Il pulsante "aggiungi nuovo" viene visualizzato agli insegnanti nella schermata dei test. Dopo aver cliccato su questo pulsante, si aprirà una nuova schermata "crea test".



19:17 100% 8:30 84%

≡ incredi ← Create test

searching

Denis Dávidek
Testing for now
created at 2022-05-08 11:50:16

Tomáš Boros
new test 2
created at 2022-02-07 01:13:21

Tomáš Boros
new test 1
created at 2022-02-07 01:10:31

+ add new

continue

IV.3.1 Schermata "Crea test":

In questa schermata, l'insegnante può creare un test che può poi essere inviato al server. Se il test creato viene inviato con successo al server, tale test è successivamente disponibile per gli studenti selezionati.

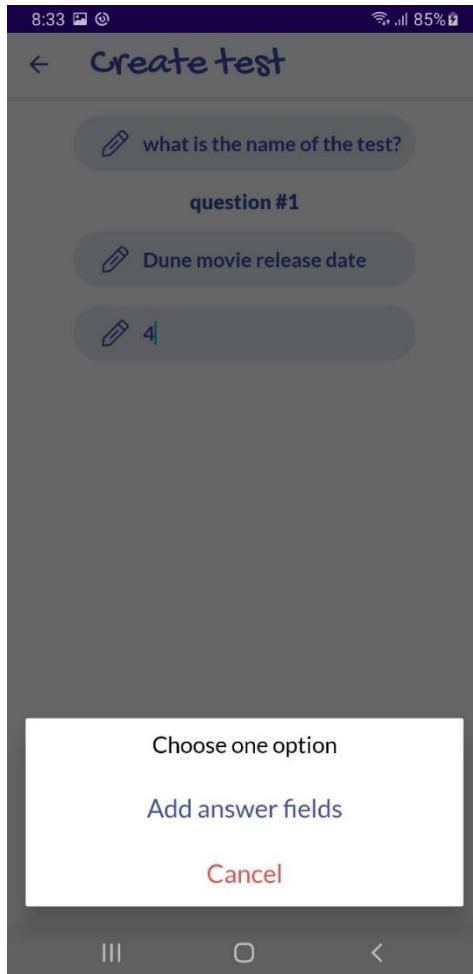
Per creare un test con successo, è necessario:

- a) compilare il nome del test
- b) inserire tutte le domande insieme alle relative risposte e segnare la risposta corretta in ogni domanda
- c) esportare il test dato al server

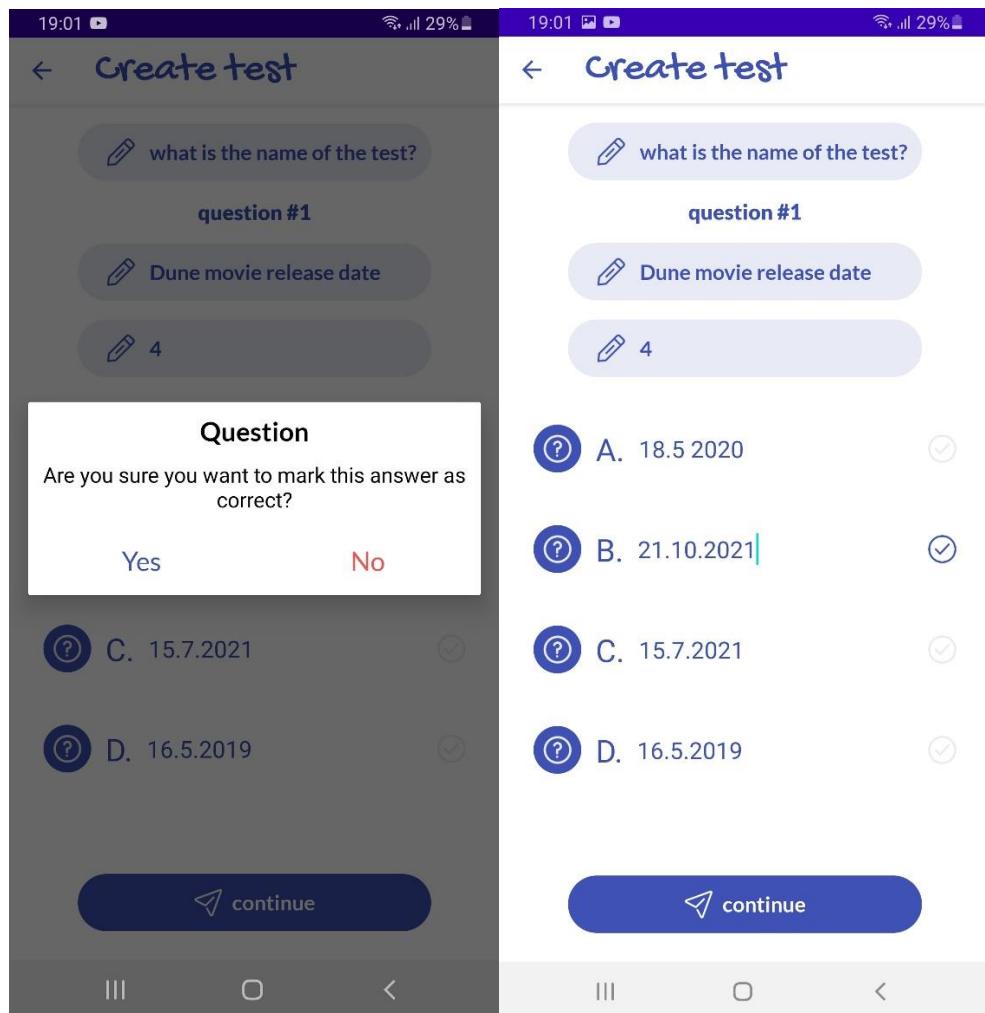
IV.3.2 Per insegnanti - Inserimento di domande e risposte:

Per inserire ogni domanda, è necessario compilare il nome di essa e il numero di risposte tra cui la domanda offrirà la scelta (attualmente nell'applicazione è consentito inserire 6 risposte per ogni domanda).

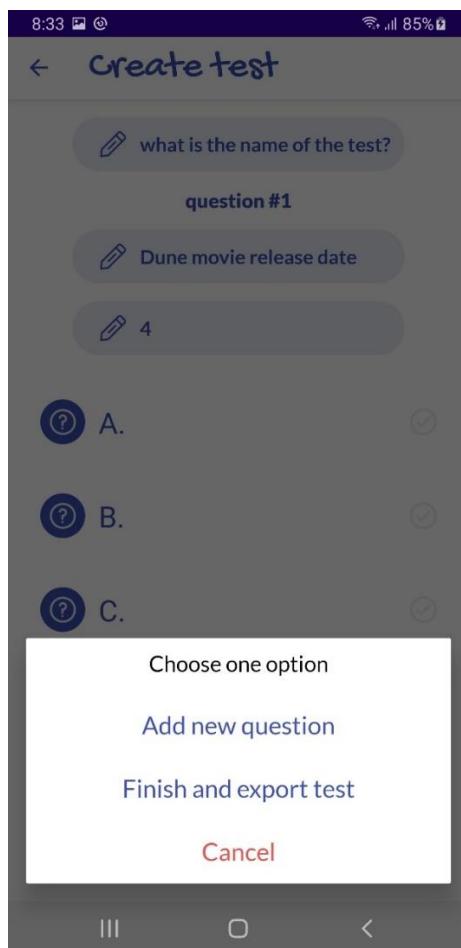
Dopo aver inserito questi parametri, facendo clic sul pulsante "continua" o cliccando su OK/verifica sulla tastiera visualizzata del dispositivo, verrà visualizzato un dialogo con le opzioni:



Dopo aver cliccato sull'opzione "Aggiungi campo risposta", verranno generati campi vuoti nell'applicazione per inserire le risposte alla domanda data. Dopo averli compilati, è necessario segnare la risposta data come corretta. Facendo clic su un elemento con la domanda (fuori dal campo per inserire il testo della risposta), verrà visualizzato un dialogo di verifica:



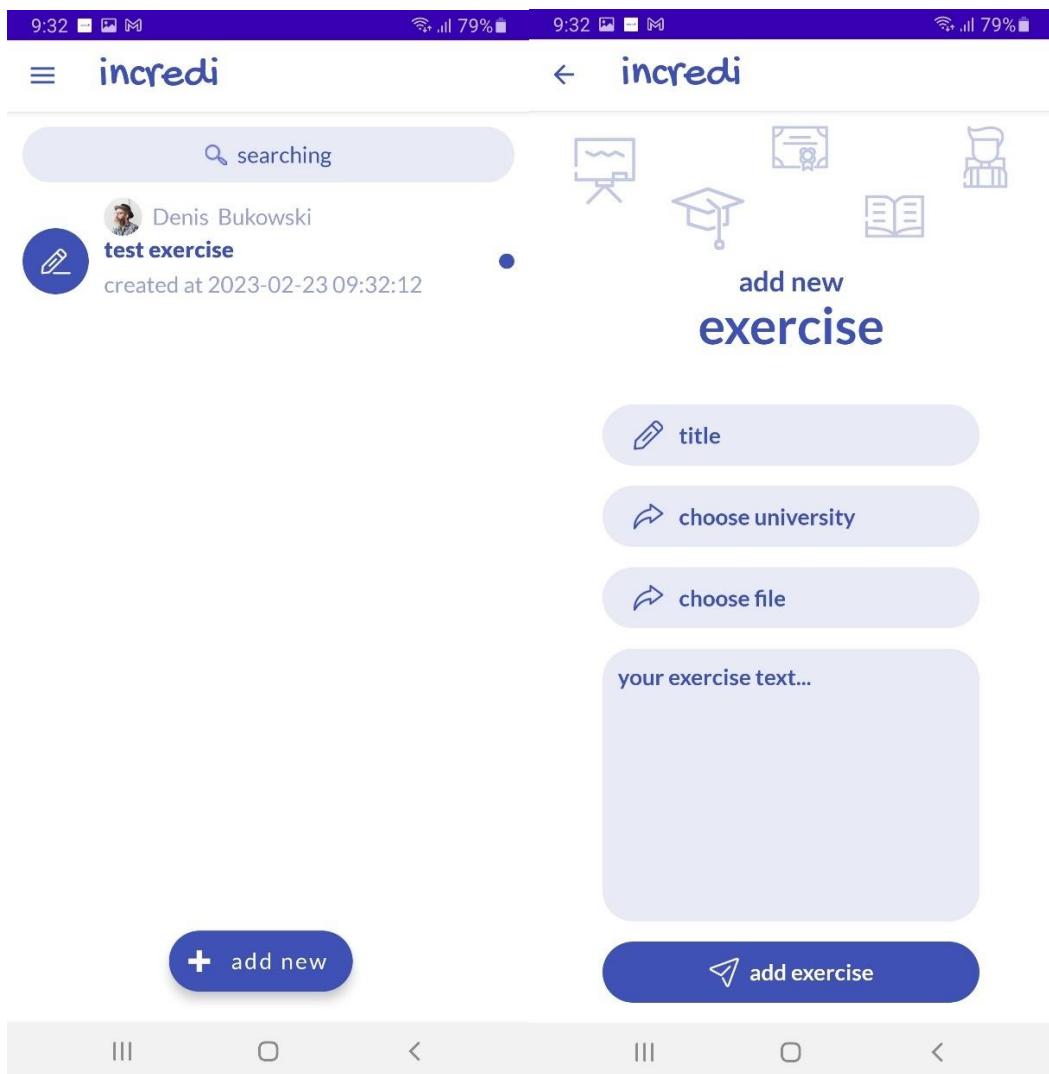
Successivamente, facendo clic sul pulsante "continua" o cliccando su OK/verifica sulla tastiera visualizzata del dispositivo, verrà visualizzato un dialogo con le opzioni:



Se l'utente seleziona l'opzione "aggiungi nuova domanda", l'applicazione crea una nuova domanda e l'intero processo di inserimento della domanda e delle risposte deve essere ripetuto. Dopo aver cliccato su "termina e esporta test", l'applicazione invia il test al server. L'applicazione informa l'utente dello stato del test esportato sul server con lo stesso messaggio, come ad esempio nella sezione "Aggiungi notizie in primo piano".

IV.4 Per insegnanti - Esercizi

La schermata degli esercizi mostra agli insegnanti un pulsante "aggiungi nuovo". Dopo aver cliccato su questo pulsante, si aprirà una nuova schermata "crea esercizio".



IV.4.1 Schermata "Crea esercizio":

In questa schermata, l'insegnante può creare un esercizio. Questo esercizio verrà inviato al server cliccando sul pulsante "aggiungi esercizio". Dopo di che, questo esercizio è disponibile per gli studenti.

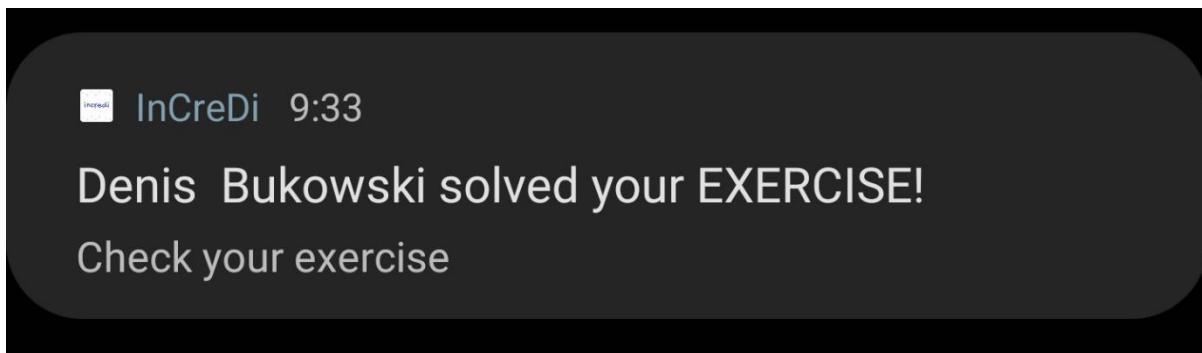
Per creare un esercizio con successo, è necessario:

- compilare il nome dell'esercizio
- selezionare l'università per la quale questo esercizio sarà disponibile
- Inserire il file pdf preparato con la voce

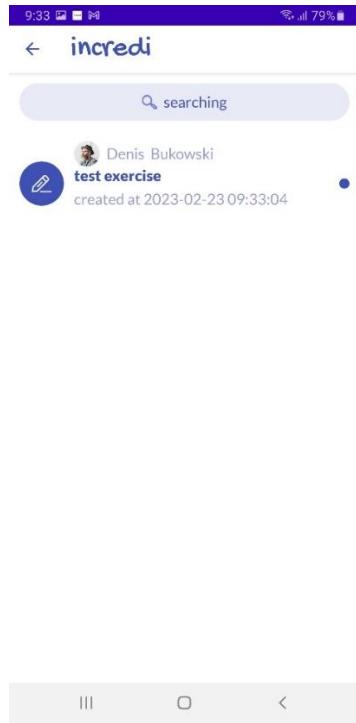
d) Inserire il testo dell'esercizio

Quando l'esercizio viene creato con successo, l'insegnante viene informato da un messaggio nell'applicazione.

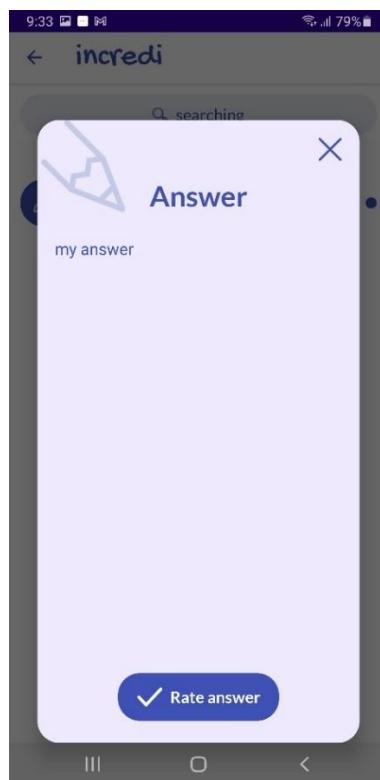
IV.4.2 Comunicazione sulla preparazione dell'esercizio: Una volta che l'utente ha creato un esercizio, una notifica push verrà inviata per informare che l'utente ha completato l'esercizio dell'autore.



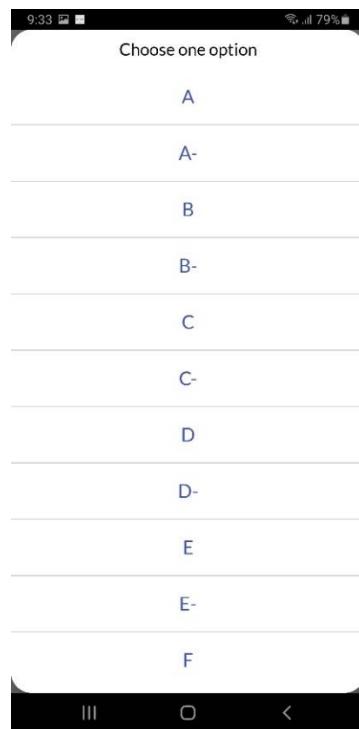
IV.4.2 Valutazione delle risposte: Dopo aver cliccato sull'esercizio selezionato, apparirà una finestra di dialogo con le opzioni disponibili (vedi sezione V.7). Successivamente, dopo aver cliccato sull'opzione "Mostra risposte", verrà visualizzata una lista di risposte completate dagli utenti dell'applicazione.



Cliccando su una specifica risposta, l'insegnante potrà vedere la risposta specifica inserita dall'utente dell'applicazione.



Cliccando sul pulsante "Valuta risposta", verrà visualizzata una finestra di dialogo con le valutazioni possibili:



Scegliendo un voto, l'insegnante valuta la risposta selezionata.

Answer rated successfully



Denis Bukowski **A**

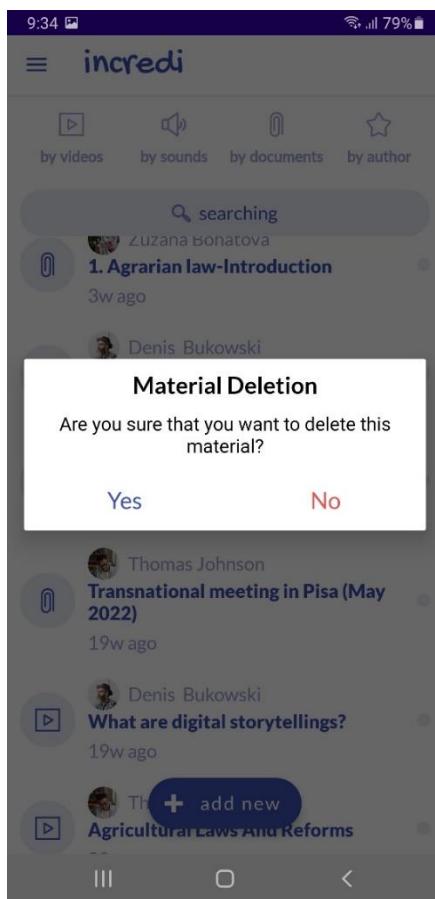
test exercise

created at 2023-02-23 09:32:12

IV.5 Per gli insegnanti - Eliminazione di materiali, notizie, test, chat dal vivo ed esercizi

Nelle seguenti righe, verrà spiegato il metodo con cui l'insegnante può eliminare il materiale caricato dall'applicazione. Allo stesso modo, è possibile eliminare notizie, test, chat dal vivo ed esercizi. Nella versione

iOS, occorre effettuare uno swipe verso sinistra per visualizzare l'icona del cestino e fare clic su quest'ultima. Nelle versioni Android, occorre effettuare un clic prolungato (circa 2 secondi) e verrà visualizzata la seguente finestra di dialogo:



Dopo aver confermato l'eliminazione del materiale, questo verrà eliminato dal server e dall'applicazione. Se l'eliminazione del materiale selezionato è avvenuta con successo in entrambi i luoghi, l'insegnante verrà informato di questa situazione con il seguente messaggio:

Material deletion successful

V. Strumenti a disposizione per insegnanti e studenti

V.1 Schermo della chat dal vivo

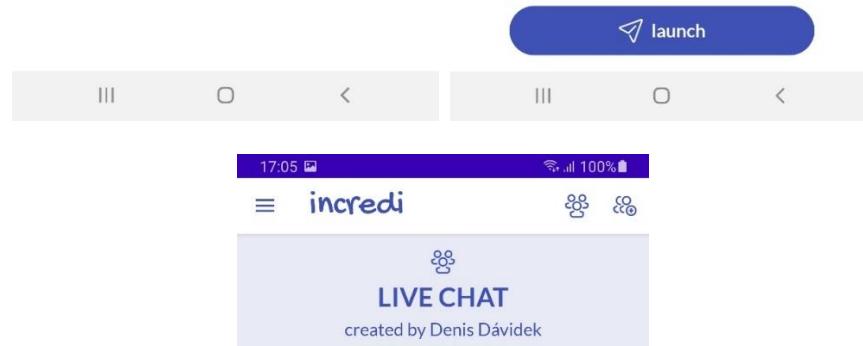
In questa schermata è possibile visualizzare le chat dal vivo precedentemente programmate o in alternativa un messaggio che comunichi l'assenza di chat in programma. Ogni live chat può avere 4 status differenti :

- **Live Chat Creata** – Sullo schermo inizierà un conto alla rovescia per l'inizio della chat
- **La Live Chat inizia a** – visualizzabile 10 minuti prima che inizi la live chat
- **La Live chat è in corso** – La chat è ufficialmente iniziata
- **Live Chat Terminata** – La chat è terminata (dopo 30 minuti dall'inizio)

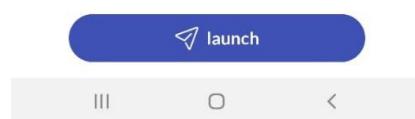


live chat starts at
0:0:28:21
days:hours:minutes:seconds

live chat starts at
0:0:6:53
days:hours:minutes:seconds



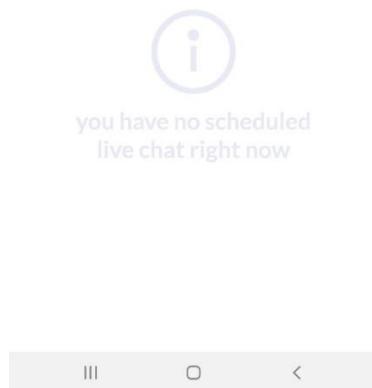
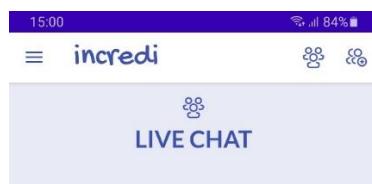

live chat
is running



30 minuti dopo la chiusura della chat dal vivo, questa verrà cancellata dal database e in nessun modo sarà possibile unirsi come partecipante. Se si programma un'altra chat per l'utente, quest'ultimo vedrà apparire la nuova chat sulla stessa schermata. Qualora non ci fossero chat programmate, sullo schermo apparirà il messaggio “Al momento, non hai live chat programmate”

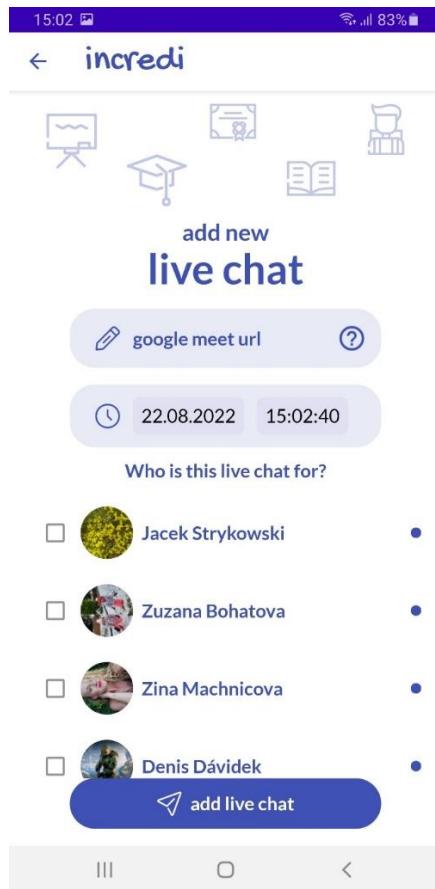
Per questa funzione, l'applicazione si avvale della piattaforma Google Meet. All'interno dell'applicazione ci sono altre funzioni relative alle live chat come il tracciamento e lo storico delle live chats così come il conto alla rovescia.

Una volta cliccato sull'icona raffigurante un gruppo di persone insieme al segno più (+), l'utente potrà aggiungere una nuova live chat.



V.2 Aggiungere nuove Chat dal vivo

Su questa schermata, l'utente potrà aggiungere al server una nuova finestra di chat che sarà automaticamente disponibile per i partecipanti selezionati (insegnanti e studenti).



Per aggiungere una nuova live chat l'utente dovrà:

1. Riempire il box con l'Url di Google Meet:

Cliccando sull'icona con il punto interrogativo, collocata all'interno del box Google Meet, si aprirà una schermata di supporto con istruzioni relative a come ottenere l'Url di Google Meet.



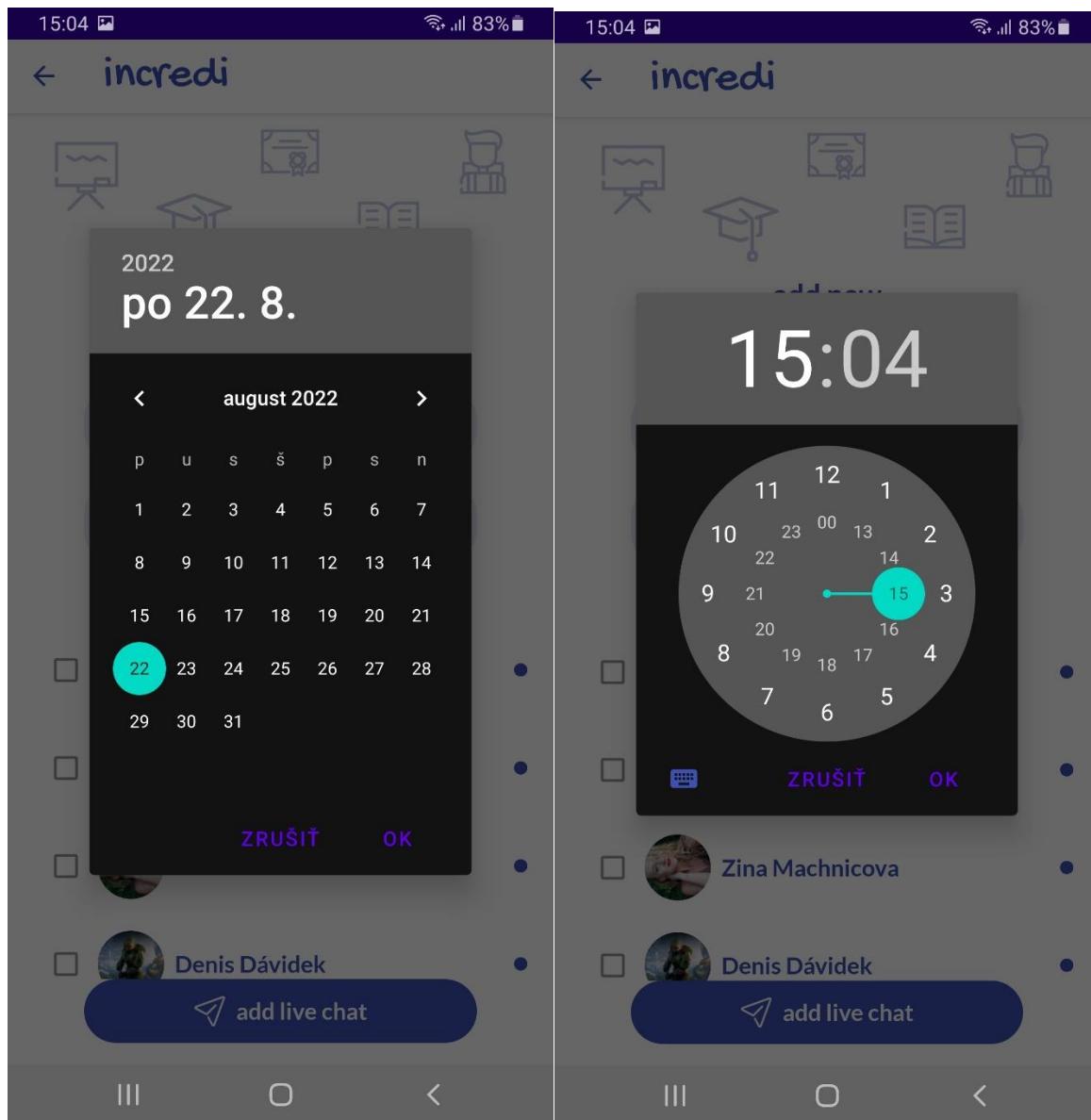
Per ottenere l'Url Google meet, bisogna seguire i seguenti passaggi:

- a) Cliccare sul bottone ottieni Url
- b) Selezionare il proprio profilo google così da essere reindirizzati all'applicazione Google Meet
- c) Cliccare sul bottone Nuovo Meeting
- d) Copiare il link del nuovo meeting creato
- e) Incollare il link precedentemente copiato nell'apposita sezione dell'applicazione.



2. Selezionare data e orario della live chat:

Dopo aver cliccato sulla sezione rettangolare contenente la data, si aprirà una schermata di selezione di giorno/mese/anno. Stessa procedura è dedicata al rettangolo dell'orario dove si potrà selezionare l'orario dell'apertura della live chat.



3. Selezionare I partecipanti destinatari delle live chat:

Cliccando su un partecipante, questo verrà aggiunto alla lista dei partecipanti della live chat. Il riquadro verde adiacente al nome del partecipante indica l'inclusione di quest'ultimo alla lista dei partecipanti.



15:04 15:04 83%

← incredi

add new live chat

edit google meet url ?

22.08.2022 15:02:40

Who is this live chat for?

- Denis Dávidek
- Tom Bór
- Tomáš Boros
- Emilio Banderas

add live chat

Una volta riempiti tutti i parametri, è necessario cliccare sul bottone “aggiungi una live chat“.

15:07 15:07 83%

← incredi

add new live chat

edit google.com/fbg-kafb-vx? ?

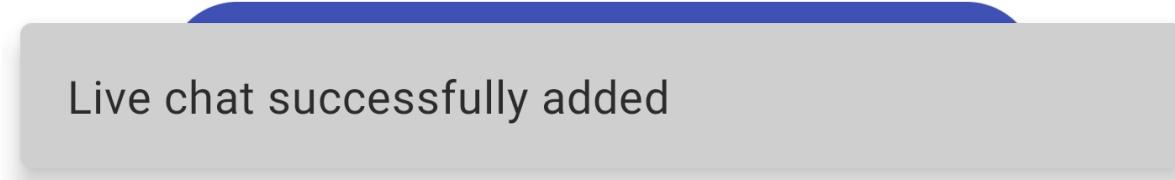
22.8.2022 15:35:40

Who is this live chat for?

- Zina Machnicova
- Denis Dávidek
- Tom Bór
- Tomáš Boros

add live chat

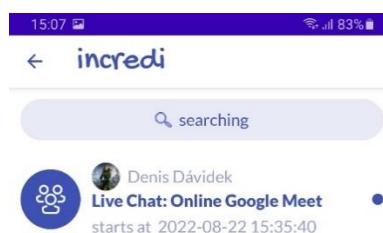
Una volta cliccato su “aggiungi una nuova live chat” questa verrà aggiunta al server. L’utente riceverà la conferma attraverso un messaggio in fondo alla schermata.



Live chat successfully added

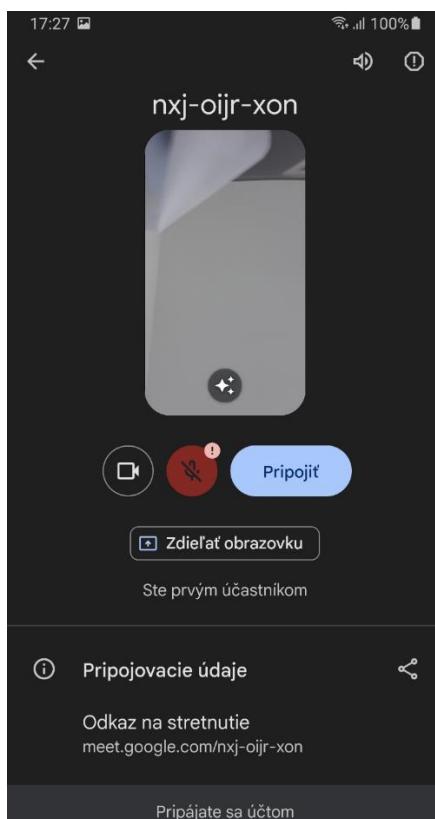
V.3 Lista delle live chat

Dopo aver cliccato sull’icona blu raffigurante i partecipanti, la lista delle live chat si aprirà all’utente. Su questa schermata, ogni utente (insegnante e studente) sarà in grado di vedere le proprie live chat programmate.



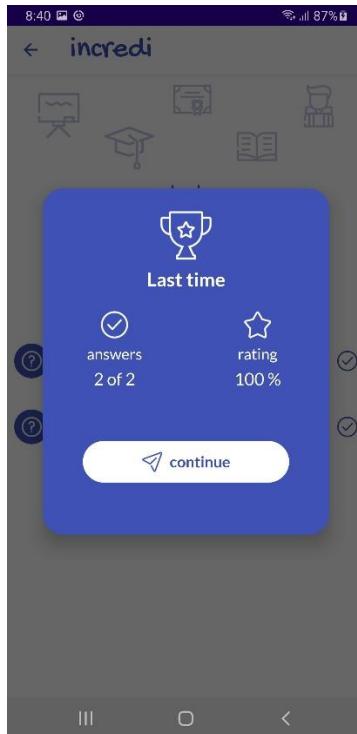
V.4 Connettersi alle live chat

Una volta cliccato sul bottone di avvio della chat, l'applicazione Google Meet entrerà in funzione. L'utente si ritroverà nella stanza virtuale della live chat. L'ultima cosa da fare è cliccare sul bottone “unisciti” per entrare nella live chat.



V.5 Test di prova

Dopo aver cliccato sul pulsante "Esegui test", l'applicazione offrirà l'opzione di eseguire il test di prova. Per ogni domanda, è necessario segnalare la risposta corretta cliccando sulla risposta data nello stesso modo in cui è stato creato il test. Dopo il completamento del test, l'applicazione mostrerà all'utente una finestra di dialogo con la valutazione del test:



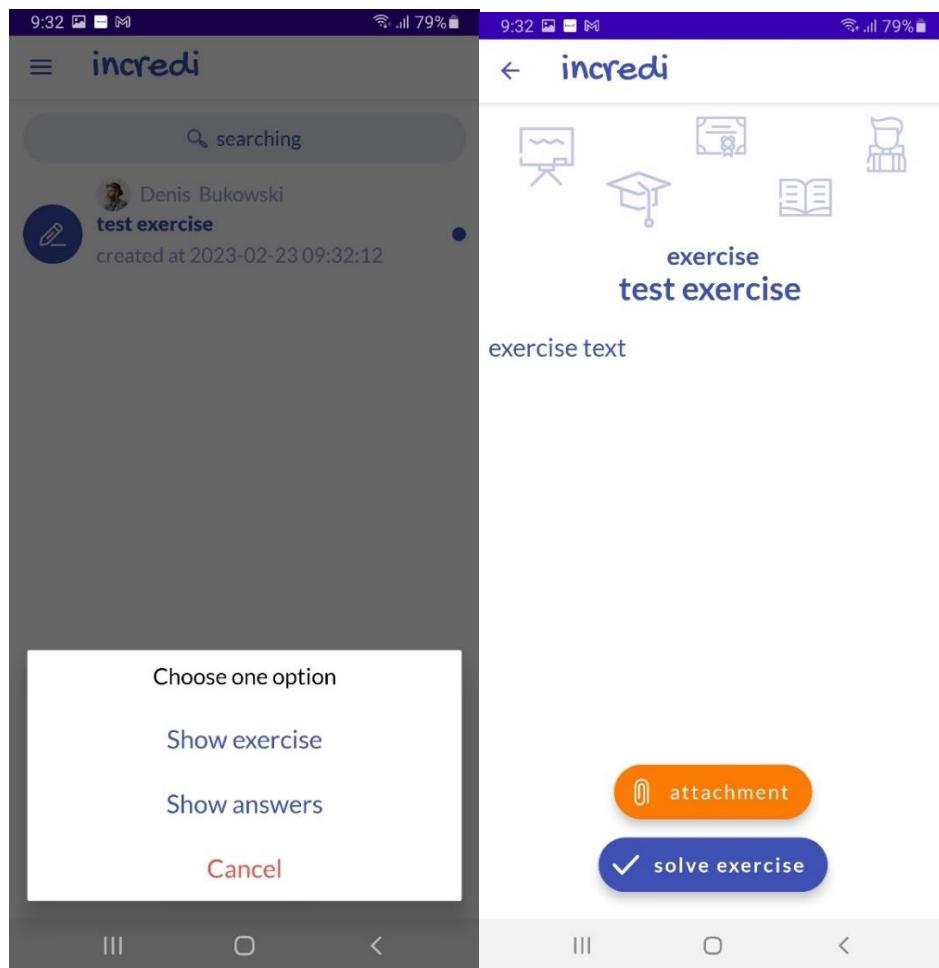
V.6 Valutazione del test selezionato

Dopo aver cliccato sul pulsante "Mostra valutazioni", l'applicazione mostrerà all'utente tutte le valutazioni effettuate fino ad ora per il test selezionato:



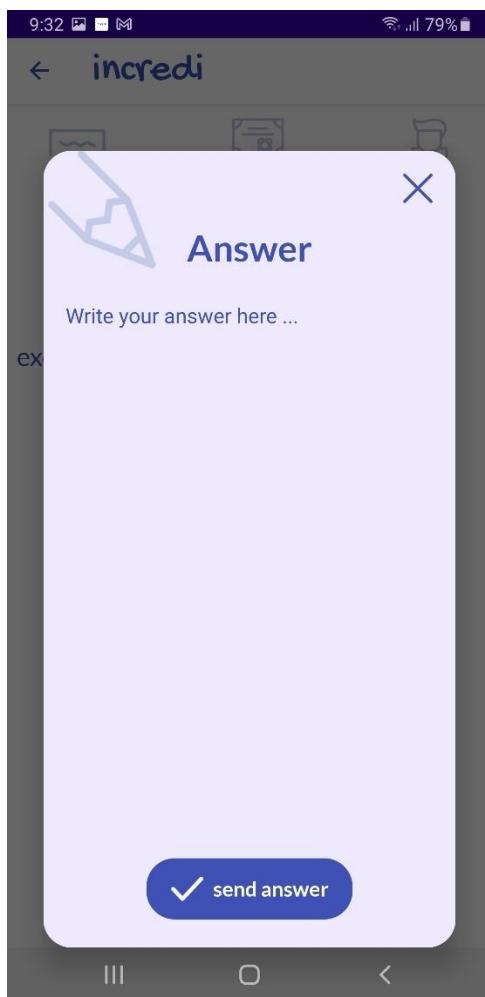
V.7 Visualizzazione dell'esercizio selezionato

Dopo aver cliccato sull'esercizio selezionato, apparirà una finestra di dialogo con le opzioni disponibili. Successivamente, dopo aver cliccato sull'opzione "Mostra esercizio", l'applicazione mostrerà all'utente i dettagli dell'esercizio selezionato:

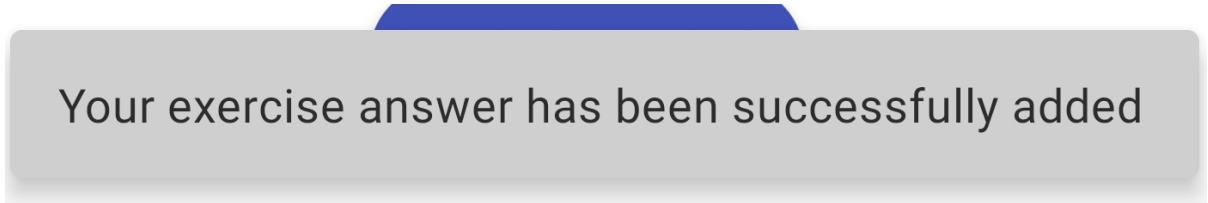


V.8 Elaborazione dell'esercizio selezionato

Nella schermata "dettagli dell'esercizio", l'utente ha tutto ciò di cui ha bisogno per elaborare l'esercizio. Dopo aver cliccato sul pulsante "risolvi l'esercizio", verrà visualizzata una finestra di dialogo in cui l'utente può scrivere la risposta all'esercizio proposto.



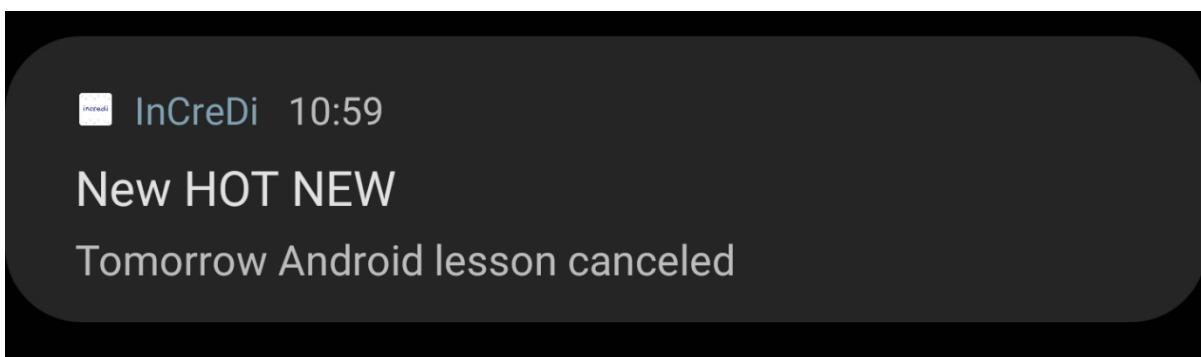
Cliccando sul pulsante "invia risposta", la risposta verrà inviata al server. Se l'invio è riuscito, l'utente verrà notificato con il seguente messaggio:



Your exercise answer has been successfully added

V.9 Messaggi di notifica push informativi

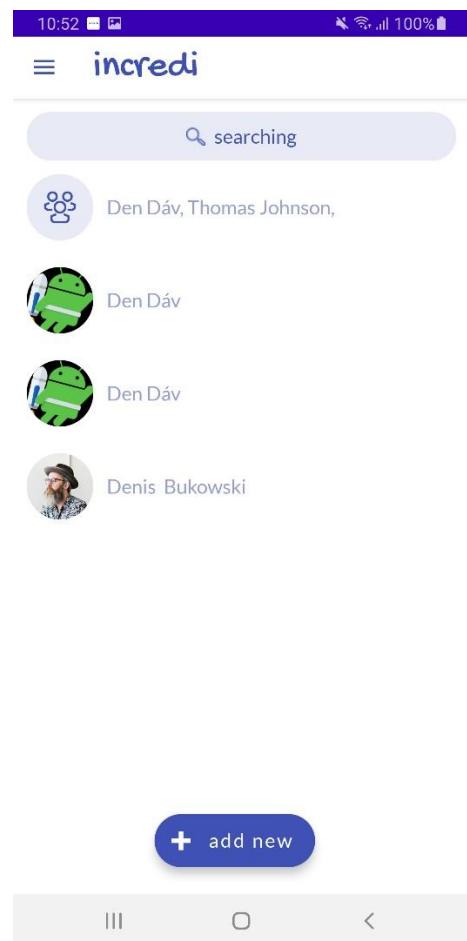
In alcuni casi (ad esempio, caricamento di nuovo materiale da parte dell'insegnante, aggiunta di nuove notizie importanti, ecc.) verrà inviato un messaggio di notifica push agli utenti.



Se in un breve periodo di tempo vengono inviati più messaggi di notifica push informativi, verrà visualizzato solo l'ultimo messaggio.

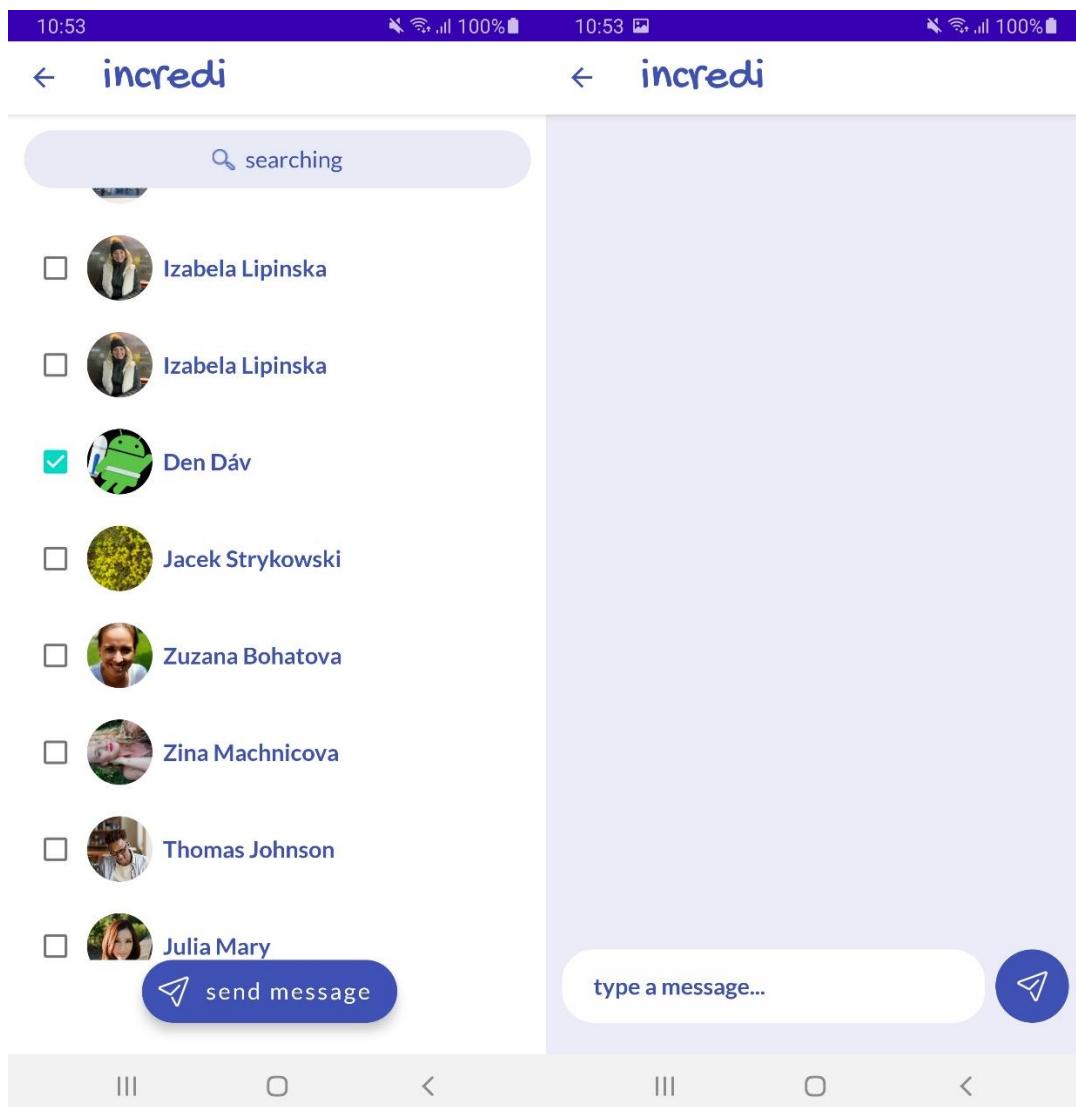
V.10 La schermata dei messaggi di chat

Selezionando i messaggi di chat nel menu dell'applicazione, l'utente accede alla sezione dei messaggi di chat, dove vengono visualizzate tutte le conversazioni correnti dell'utente connesso. Se la conversazione data esiste con un partecipante, ha l'icona del partecipante dato. Se ci sono più partecipanti, allora una tale conversazione ha un'icona di 3 persone in un cerchio, che evoca che si tratta di un gruppo - cioè, una chat di gruppo:

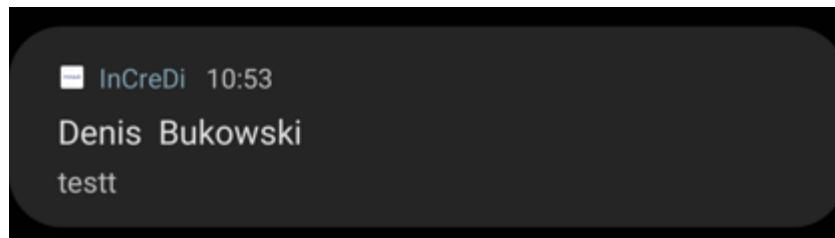


V.11 Selezione dei partecipanti della conversazione futura

Facendo clic sul pulsante aggiungi nuovo, si aprirà un elenco di utenti con i quali è possibile stabilire la comunicazione. Facendo clic sul pulsante invia messaggio si apre una schermata con un modulo per inviare un messaggio ai partecipanti selezionati, creando così una conversazione tra l'autore e i partecipanti selezionati:

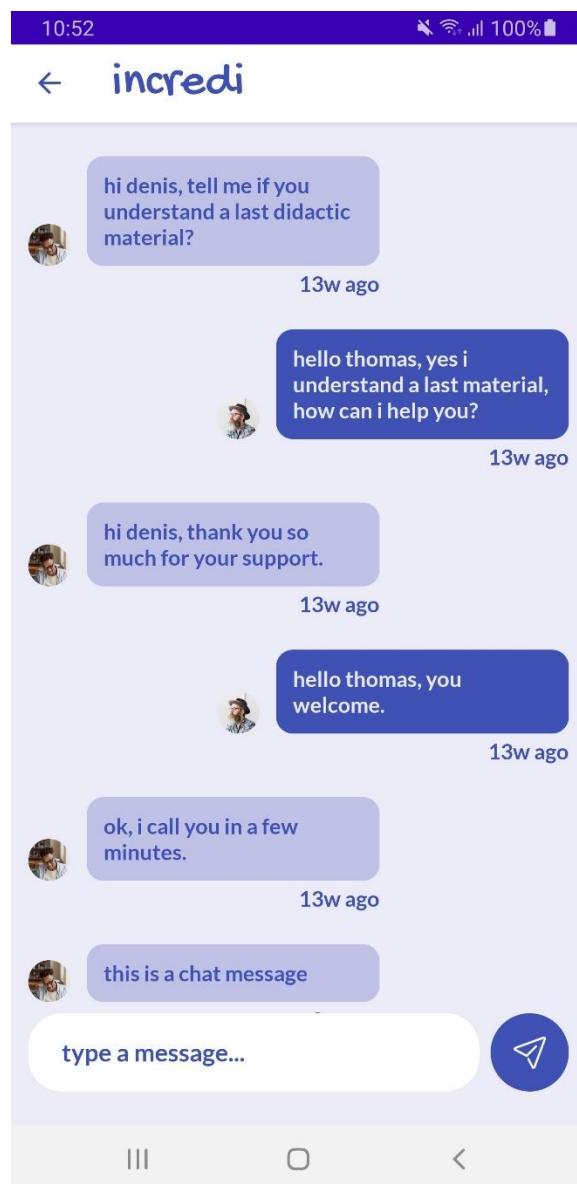


Scrivendo un messaggio e facendo clic sul pulsante blu circolare in basso a destra, il messaggio dato verrà inviato a tutti i partecipanti e all'autore della conversazione. Tutti i partecipanti, insieme all'autore, saranno informati su questo nuovo messaggio inviato da un messaggio informativo di notifica push:



V.12 Conversazione esistente di partecipanti selezionati

I messaggi scritti da un utente registrato vengono visualizzati sul lato destro dello schermo. I messaggi scritti da altri partecipanti alla conversazione vengono visualizzati nella parte sinistra dello schermo. Ogni messaggio è costituito da testo, l'ora in cui è stato inviato e una foto del mittente:



I. Wstęp

Aplikacja InCreDi to nowoczesne rozwiązanie dla uczelni, które usprawnia komunikację między pracownikami uczelni a studentami. Wszystkie dane (dokumenty, filmy, nagrania głosowe, czat na żywo, komunikatory, testy, ćwiczenia) są zawsze dostępne dla każdego pracownika i ucznia, w smartfonach, tabletach, laptopach lub w domu na komputerze stacjonarnym.

Aplikacja InCreDi jest świetnym pomocnikiem. Pracownicy uczelni mogą intuicyjnie i łatwo wgrać nowy wykład, stworzyć test lub ćwiczenie, wysłać natychmiastową wiadomość do wszystkich studentów jednocześnie, komunikować się ze studentem poprzez pozostawianie wiadomości na czacie lub podczas prowadzenia czatu na żywo. Aplikacja daje wiele więcej innych możliwości.

Aplikacja InCreDi to niezastąpione narzędzie edukacyjne dla studenta. Otrzymuje on natychmiastowy dostęp do materiałów, może obejrzeć lub wysłuchać ostatniego wykładu, rozwiązać ostatnie ćwiczenie, sprawdzić swoją wiedzę w teście, napisać wiadomość do prowadzącego, jeśli coś nie jest dla niego jasne lub porozmawiać na żywo na czacie z innymi studentami.

InCreDi to intuicyjne sterowanie, nowoczesny wygląd i dostęp dla wszystkich użytkowników.

II. Parametry techniczne

Projekt składa się z następujących części:

- Serwer, z którym komunikuje się aplikacja InCreDi. Komunikacja opiera się na żądaniach w formacie JSON. API napisane jest w języku programowania PHP, a dane są przechowywane w bazie danych MySQL. Serwer został dostarczony przez Słowacki Uniwersytet Rolniczy (SPU).
- Aplikacja InCreDi na iOS i macOS jest napisana w języku programowania Swift, pod interfejsem Xcode.
- Aplikacja InCreDi na Androida i Windows jest napisana w języku programowania Kotlin, pod interfejsem Android Studio.

Uwaga: We wszystkich żądaniach, gdy aplikacja InCreDi pyta o cokolwiek na serwerze u zalogowanego użytkownika, aplikacja używa bezpiecznych kluczy szyfrowania, w których używamy własnych ciągów znaków.

III. Funkcje

Ekran główny

Ekran główny jest graficzną reprezentacją aplikacji InCreDi. Użytkownik jest na tym ekranie tylko przez kilka sekund, aż przejdzie do następnego ekranu.



increti



Ekran logowania

Użytkownik jeśli nie jest zalogowany zawsze przechodzi do ekranu logowania. Jeśli użytkownik nie utworzył jeszcze konta w aplikacji InCreDi, musi kliknąć przycisk „utwórz konto”, aby utworzyć konto. Jeśli użytkownik zapomniał hasła, musi kliknąć przycisk „zapomniałem hasła”. Jeżeli użytkownik chce zalogować się do aplikacji InCreDi, wypełnia dwa pola, a mianowicie „e-mail”, „hasło” i kliką przycisk „zaloguj się”. Po pomyślnej weryfikacji danych logowania, użytkownik zostaje przekierowany do ekranu PIN, w którym należy wprowadzić 4-cyfrowy kod PIN.



login

e-mail

password

 login

[forgot password?](#)

 [create account](#)

Ekran PIN

Użytkownik zostanie przeniesiony do tego ekranu, jeśli poprawnie wypełni dane logowania na ekranie logowania. 4-cyfrowy kod PIN jest wysyłany na skrzynkę e-mail użytkownika. Jeżeli użytkownik wprowadzi poprawny kod PIN, zostanie pomyślnie zalogowany do aplikacji InCreDi. Użytkownik może zażądać nowego kodu PIN, klikając przycisk „Wyślij ponownie kod”, gdy nowy kod PIN zostanie wysłany na adres e-mail użytkownika.



verifying

We send you 4-digits code to your
e-mail address. Please write code to inputs.

2 7

 resend code

Ecran „pomyślne logowanie”

Jeśli użytkownik wprowadził poprawny kod PIN, aplikacja InCreDi przekierowuje użytkownika do tego ekranu. Po kliknięciu przycisku „kontynuuj” aplikacja przekierowuje użytkownika do jednego z ekranów głównych – z materiałami dydaktycznymi.



SUCCESS

Great Tomáš Boros!
You successfully logged to incredi.

 continue

Ekran „zapomniałem hasła”

Jeśli użytkownik zapomniał hasła w aplikacji InCreDi, kliką przycisk „zapomniałem hasła” na ekranie logowania, po czym zostanie przekierowany na poniższy ekran. Na tym ekranie użytkownik wprowadza swój adres e-mail i po kliknięciu przycisku „zresetuj konto” serwer wysyła użytkownikowi nowe hasło. Hasło jest generowane automatycznie.



forgot your **password**

We send you new password on
your e-mail address

 e-mail

 reset account

Ecran z pomyślnym wygenerowaniem zapomnianego hasła

Użytkownik zobaczy ten ekran, jeśli kliknie przycisk „Zresetuj konto” na ekranie Nie pamiętam hasła. Po kliknięciu przycisku „kontynuuj” użytkownik zostanie przekierowany do ekranu logowania, w którym musi wprowadzić nowe hasło.



SUCCESS

Great Tomáš Boros!
We send you new password.

 continue

Ecran tworzenia nowego konta

Jeżeli użytkownik kliknął przycisk „załóż konto” na ekranie logowania, aplikacja przekierowała go do tego ekranu. Na ekranie użytkownik może utworzyć nowe konto w aplikacji InCreDi. Wszystkie pola są obowiązkowe więc jeśli użytkownik nie wypełni któregoś z pól, aplikacja InCreDi poinformuje go o tym. Dzięki opcji „wybierz swoją rolę” użytkownik może wybrać, czy jest pracownikiem uczelni, czy studentem.



Za pomocą opcji „wybierz uczelnię” użytkownik może wybrać z listy uczelnię, w której pracuje i/lub studiuje. Po kliknięciu przycisku „załóż konto” serwer wysyła wiadomość e-mail do administratora. Ten e-mail wyświetli wszystkie informacje, które użytkownik wprowadził podczas tworzenia nowego konta. Rolą administratora jest sprawdzenie, czy użytkownik rzeczywiście jest pracownikiem uczelni lub studentem uczelni. Jeśli administrator oceni poprawność danych, kliknie w link w wiadomości e-mail, aby zatwierdzić nowe konto.



Great Tomáš Boros!
Your request to create a new account
is awaiting approval.

When your account is approved,
we'll notify you with a push notification.

 check account

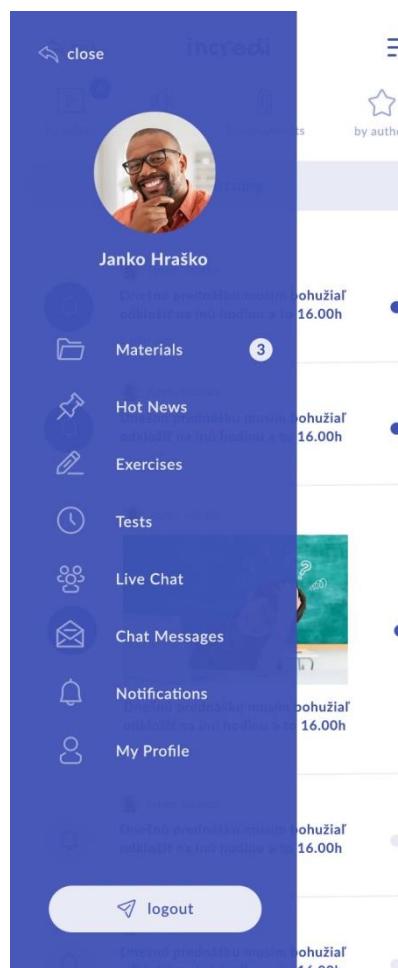
Jeśli użytkownik został zatwierdzony przez osobę superadministratatora, otrzyma na swoją skrzynkę e-mailową wiadomość z informacją, że zostało dla niego utworzone nowe konto. Hasło do jego konta zostanie automatycznie wygenerowane w tym e-mailu.

Klikając przycisk „sprawdź konto”, użytkownik może zweryfikować, czy jego konto zostało już zatwierdzone. Kliknięcie przycisku „sprawdź konto” spowoduje wyświetlenie informacji, że został on pomyślnie zatwierdzony, a po kliknięciu przycisku „kontynuuj” przejdzie do ekranu logowania, gdzie będzie mógł wprowadzić niezbędne dane do logowania.

Ecran menu

Każdy zalogowany użytkownik może wyświetlić ekran menu. Użytkownik musi kliknąć ikonę „menu rozwijane” w lewym górnym rogu. Ekran menu zawiera wszystkie sekcje aplikacji InCreDi. Dominującą częścią ekranu jest zdjęcie i nazwa zalogowanego użytkownika. Tylko na ekranie menu użytkownik może wylogować się z aplikacji InCreDi, klikając przycisk „wyloguj”, który znajduje się na dole ekranu.

Jeżeli pracownik uczelni dodał nowy materiał/dokument do danej sekcji, to przy tej sekcji pojawi się białe kółko oraz liczba nowych pozycji, których użytkownik wcześniej nie widział.



Ekran z materiałami

Po pomyślnym zalogowaniu użytkownik zobaczy ten ekran. Ekran z materiałami zawiera wszystkie materiały dodane przez pracownika uczelni za pośrednictwem jego konta. Ostrzeżenie! Ponieważ aplikacja wie, do której uczelni należy pracownik i student, na tym ekranie zawsze będą wyświetlane tylko materiały dla danej uczelni, którą pracownik i student wybrali podczas zakładania konta.

The screenshot shows the 'incredii' application interface. At the top, there are navigation icons: a back arrow, a search bar containing 'searching', and a menu icon. Below the search bar are four filter buttons: 'by videos' (with a play icon and a red badge showing '4'), 'by sounds' (with a speaker icon), 'by documents' (with a document icon), and 'by author' (with a star icon). The main content area displays a list of materials from a user named Janko Hraško:

- Video: Prednáška o stredoeurópskych právnych normách 21. storočia**
1 min ago
- Zvuk: Prednáška o stredoeurópskych právnych normách 21. storočia**
1 min ago
- Dokument: Prednáška o juhoafrických právnych normách 21. storočia**
3 years ago
- Dnešnú prednášku musíme bohužiaľ odkloziť na inú hodinu a to 16.00h**
3 years ago
- Dokument: Prednáška o juhoafrických právnych normách 21. storočia**
3 years ago
- Dnešnú prednášku musíme bohužiaľ odkloziť na inú hodinu a to 16.00h**
3 years ago

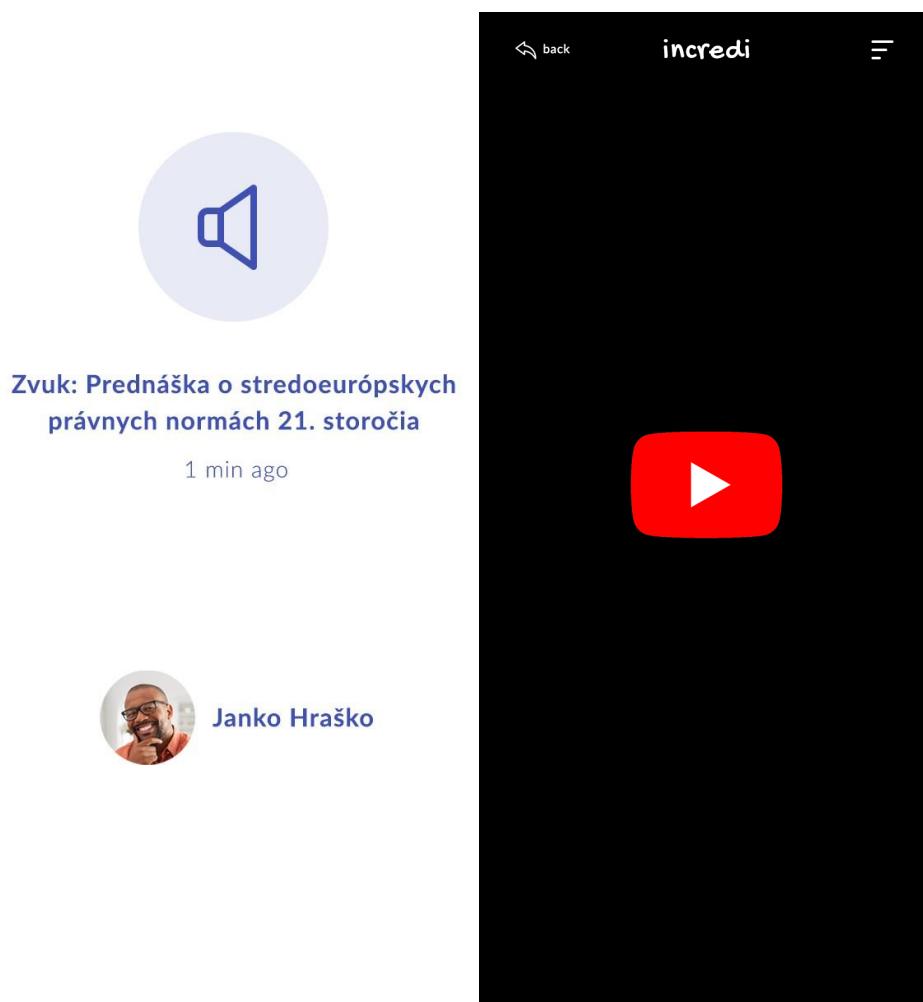
Na tym ekranie użytkownik może posortować listę materiałów według czterech opcji (wg filmów, dźwięków, dokumentów, autora).

Niebieskie kółko z liczbą pokazuje liczbę nowych materiałów dla użytkownika, których jeszcze nie widział.

Ciemniejsza linia (ciemnejsze oznaczenie materiału) na liście materiałów oznacza, że użytkownik nie widział jeszcze tego materiału. Każdy materiał ma swoją własną ikonę po lewej stronie linii, w zależności od kategorii (filmy, dźwięki, dokumenty, autor) do której należy.

Ekran zawiera opcję wyszukiwania materiałów według słów kluczowych.

Po kliknięciu jednego z wierszy wyświetlane są szczegóły materiału. Jeśli użytkownik kliknie wiersz wideo, wideo zostanie wyświetcone. Jeśli użytkownik kliknie pasek dźwiękowy, zostaną wyświetcone szczegóły dźwięku. Jeśli użytkownik kliknie linię z dokumentem, dokument zostanie wyświetlony szczegółowo.



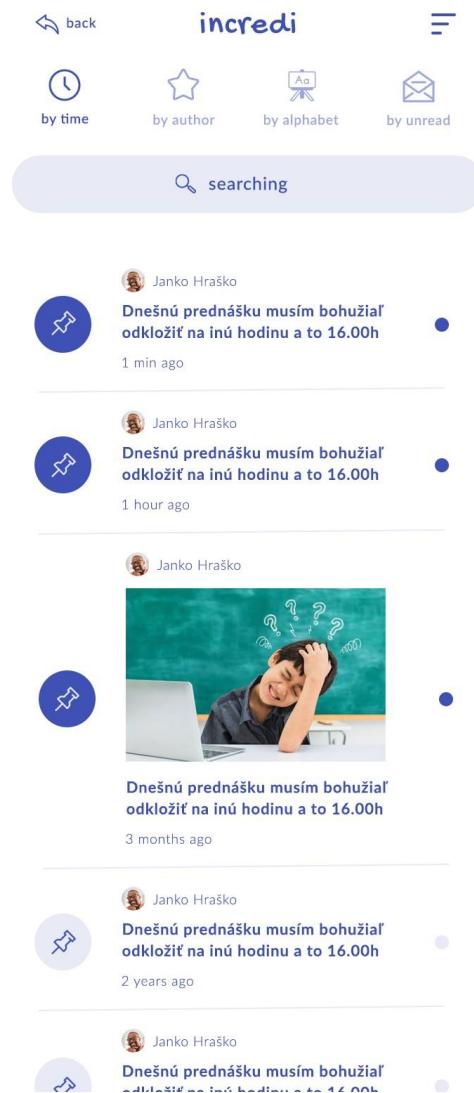
Ekran “Pilne wiadomości”

Pracownik uczelni może dodać do tego ekranu wszelkie pilne informacje, które chce przekazać studentom. Na przykład: „Dzisiejszy wykład online zostaje odwołany, ponieważ jestem chory”. Pilne informacje mogą również zawierać obraz.

Na tym ekranie użytkownik może sortować listę materiałów według czterech opcji (według czasu, autora, alfabetu, nieprzeczytanych).

Ciemniejsza linia na liście oznacza, że wiadomość nie była jeszcze odczytana przez użytkownika.

Ekran zawiera wyszukiwanie według terminu zamieszczenia materiału.



back incredimail =

by time by author by alphabet by unread

searching

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
1 min ago

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
1 hour ago

Janko Hraško

Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
3 months ago

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
2 years ago

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h

Ekran Mój profil

Ten ekran pokazuje dane użytkownika, które podał podczas tworzenia konta. Dane mogą zostać zmienione przez użytkownika.



my incredi account

 boros@boros.digital

 0948 339 725

 Tomáš

 Boros

 Slovak University of Agri...

 Student



 update account

Ekran Czat na żywo

Czat na żywo może być utworzony zarówno przez pracownika uczelni, jak i studenta. Mamy trzy typy ekranów:

a) ekran pokazujący odliczanie ile czasu pozostało do następnego czatu na żywo.



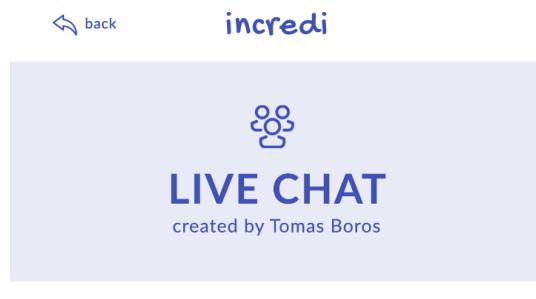
live chat starts at

2:48:22:06

days : hours : minutes : seconds

 launch

b) ekran pokazujący, że czat na żywo już trwa. Wystarczy kliknąć przycisk „uruchom” wtedy zostanie wyświetlony czat na żywo za pośrednictwem Google Meet.



c) ekran informujący o tym, że użytkownik w najbliższej przyszłości nie ma zaplanowanego czatu na żywo.



LIVE CHAT



you have no scheduled
live chat right now

IV. Funkcje specjalne

W tej części występują 2 sekcje: 1 dla nauczycieli i 1 dla uczniów.

IV.1 Dla nauczycieli – dodawanie materiałów

Przycisk „dodawania” jest wyświetlany na stronie ekranu. Po kliknięciu tego przycisku otworzy się nowy przycisk- Dodaj materiał.

The image consists of two side-by-side screenshots of a mobile application interface, likely a social media or educational platform.

Left Screenshot (Feed View):

- Time: 12:30
- Signal: VoIP LTE1/LTE2
- Battery: 47%
- Header: incredibutton
- Options: by videos, by sounds, by documents, by auth
- Search bar: searching
- Posts (from top to bottom):
 - User: Denis Dávidek, post: ggg, 1 min ago
 - User: Denis Dávidek, post: droidpdf, 1 min ago
 - User: Denis Dávidek, post: Almost full, 1 min ago
 - User: Denis Dávidek, post: dvcf, 1 min ago
 - User: Denis Dávidek, post: ggg, 1 min ago
 - User: Denis Dávidek, post: testpdf, 1 min ago
- Bottom navigation: III, O, <

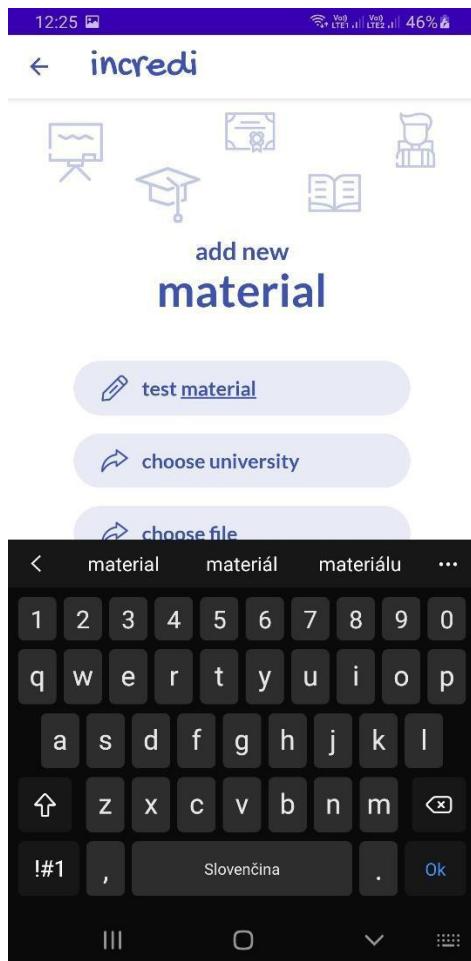
Right Screenshot (Add Material View):

- Time: 12:24
- Signal: VoIP LTE1/LTE2
- Battery: 46%
- Header: incredibutton
- Icon: back arrow
- Content: add new material
- Fields:
 - title
 - choose university
 - choose file
 - add material
- Bottom navigation: III, O, <

IV.1.1 Ekran Dodaj materiał:

W tym oknie nauczyciel może dodać materiał dydaktyczny na serwer, który jest dostępny dla wybranych uczniów. Aby skutecznie dodać materiał (pliki, wiadomości), należy:

1. Nauczyciel wpisuje nazwę pliku wiadomości:

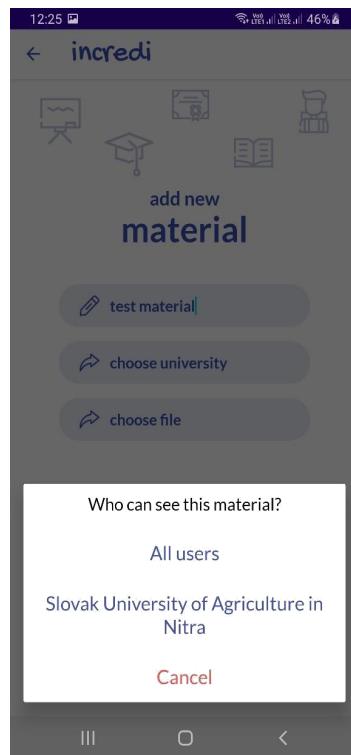


2. Nauczyciel wybiera uczniów, dla których przeznaczony jest materiał.

Aplikacja pokazuje do wyboru 2 opcje:

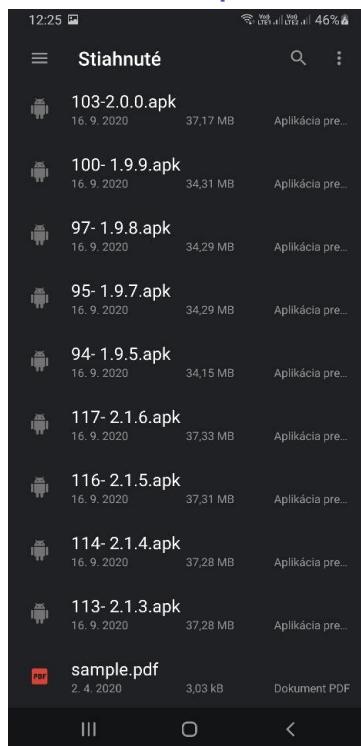
- a) Twoja uczelnia, którą wybrałeś podczas tworzenia konta
- b) Wszyscy użytkownicy.

W przypadku wybrania opcji „wszyscy użytkownicy” dodany materiał będzie dostępny dla każdego użytkownika aplikacji.



3. Nauczyciel wybiera odpowiednie pliki ze swojego urządzenia.

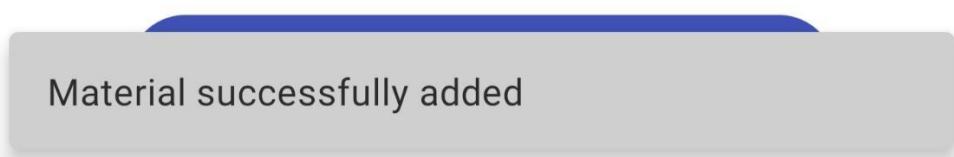
Po kliknięciu pozycji „wybierz plik” otworzy się przeglądarka systemowa, w której można zaznaczać wybrane pliki. (Obecnie obsługiwane rozszerzenia plików to pdf, mp3 i mp4):



Jeśli pomyślnie spełniłeś wszystkie 3 wymienione punkty, materiał jest gotowy do dodania na serwer:

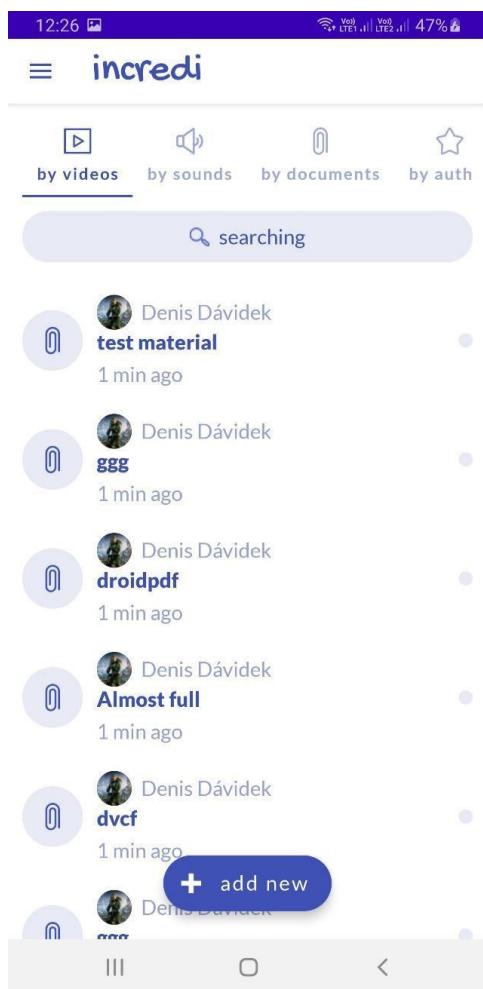


Po kliknięciu przycisku „dodaj materiał” materiał zostanie dodany na serwer. Użytkownik jest informowany o statusie dodania komunikatem na dole ekranu:



Material successfully added

Jeśli użytkownik chce zobaczyć pomyślnie dodany materiał, po prostu wraca do ekranu materiałów, gdzie zobaczy wszystkie dodane materiały posortowane od najnowszych do najstarszych:



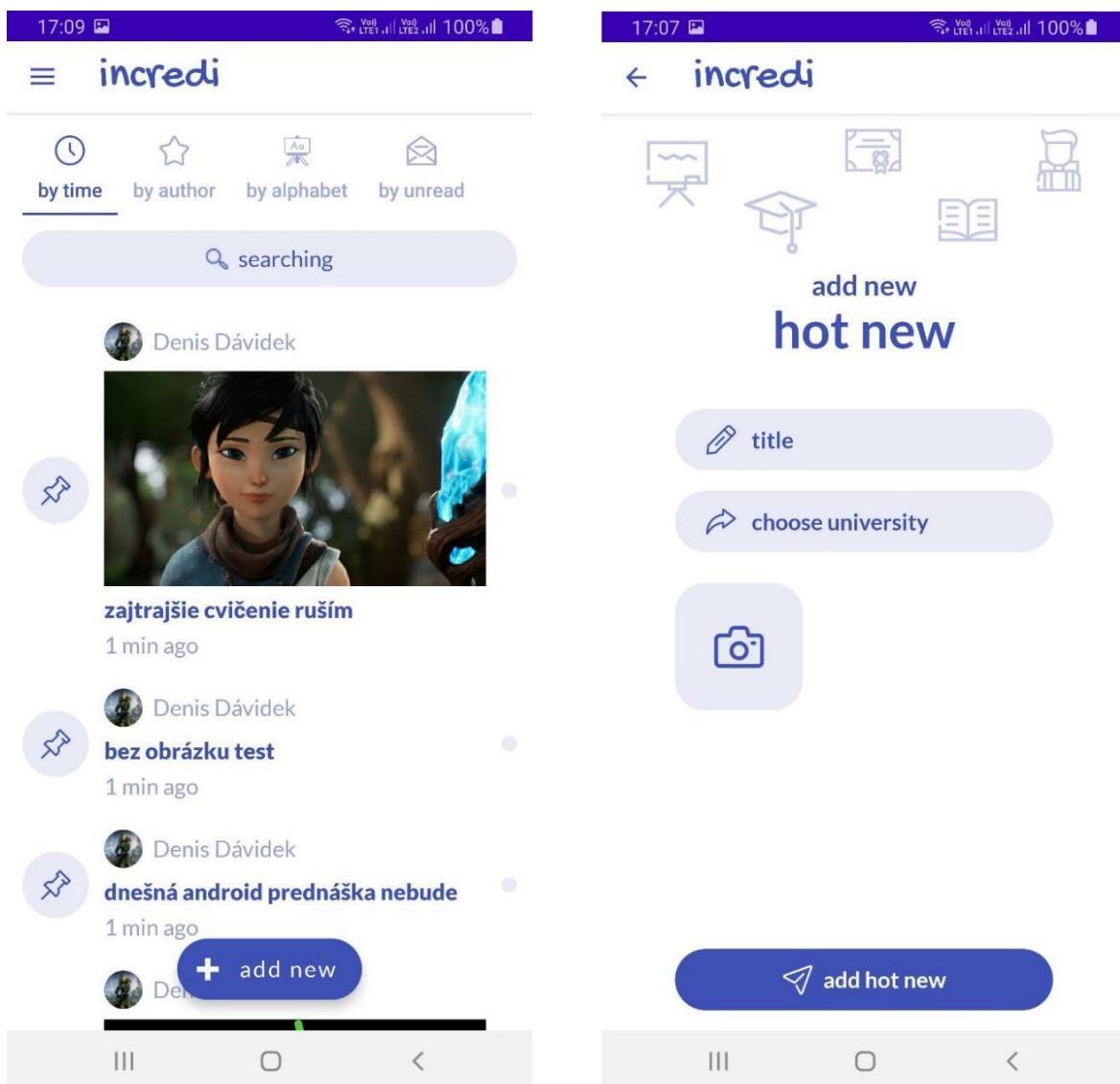
The screenshot shows a mobile application interface for 'incredi'. At the top, there is a navigation bar with icons for play, volume, documents, and auth, followed by a search bar with the placeholder 'searching'. Below the search bar is a list of notifications from a user named Denis Dávidek. Each notification includes a profile picture, the message content, and a timestamp ('1 min ago'). The notifications are:

- test material
- ggg
- droidpdf
- Almost full
- dvcf

At the bottom of the list is a blue button labeled '+ add new' with a plus sign icon. The bottom of the screen features a navigation bar with three icons: a square, a circle, and a triangle.

IV.2 Dla nauczycieli – Dodawanie pilnych wiadomości

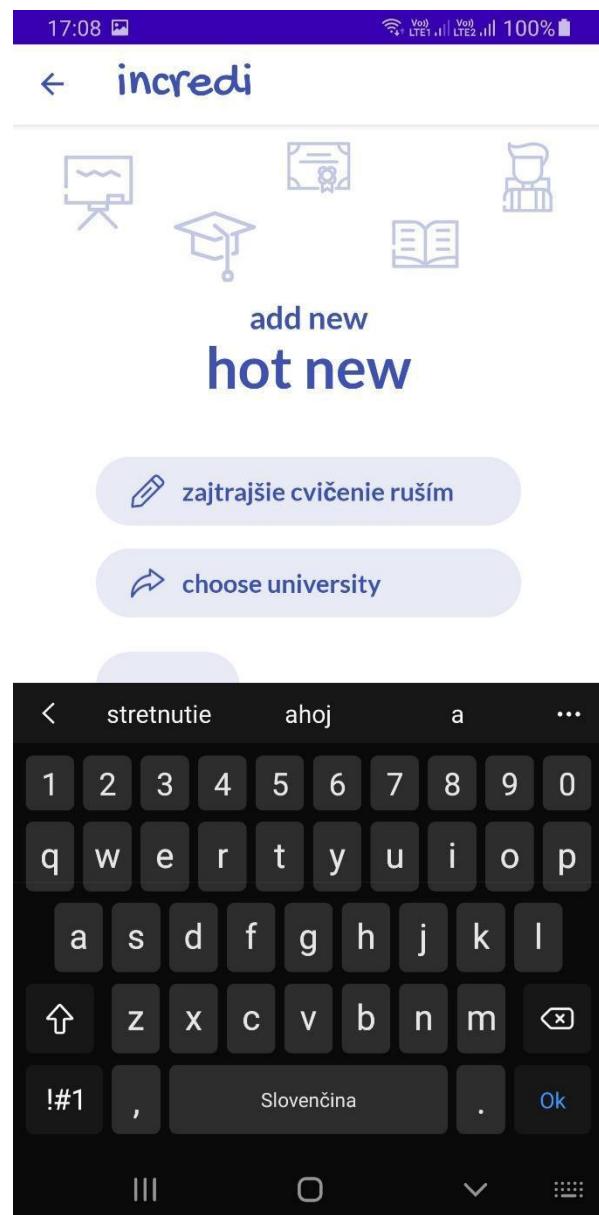
Przycisk „dodaj nowy” jest wyświetlany na ekranie pilnych wiadomości. Kliknięcie tego przycisku otworzy nowy ekran do dodawania pilnych wiadomości.



IV.2.1 Ekran dodawania pilnych wiadomości:

Na tym ekranie nauczyciel może dodawać nowe pilne wiadomości na serwer, które są następnie dostępne dla wybranych uczniów. Aby pomyślnie dodać nowe pilne wiadomości, potrzebne jest:

1. Napisanie tytułu pilnej wiadomości:

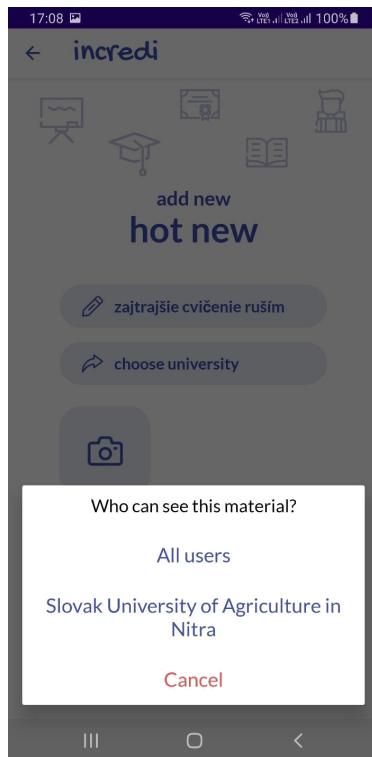


2. Wybieranie, dla których uczniów będą przeznaczone pilne wiadomości.

Aplikacja oferuje do wyboru 2 opcje:

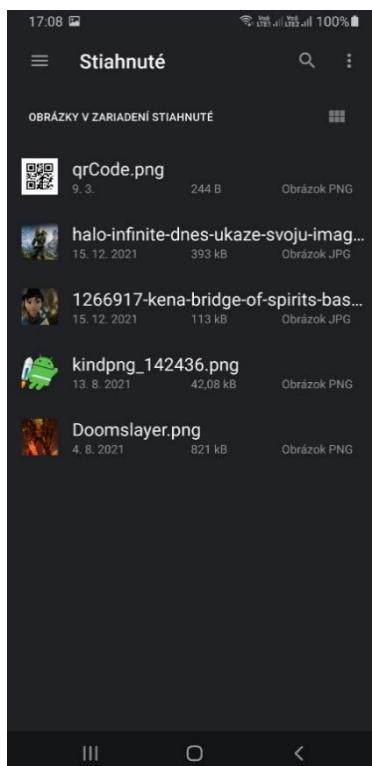
- a) Dla uczelni, która została wybrana podczas tworzenia konta
- b) Wszystkich użytkowników.

W przypadku wybrania opcji „wszyscy użytkownicy” dodany materiał będzie dostępny dla każdego użytkownika aplikacji.



3. (OPCJONALNIE) Wybieranie obrazu z urządzenia.

Po kliknięciu kwadratu aparatem otworzy się przeglądarka systemowa, w której można wybrać żądany obraz.



Punkty 1 i 2 są OBOWIĄZKOWE do dodania nowych pilnych wiadomości.

Jeśli użytkownik wybierze również obraz, kwadrat z aparatem zastępuje kwadrat z wybranym obrazem.



Jeśli użytkownik chce zmienić obraz, wystarczy że kliknie w kwadrat z wybranym obrazem, a następnie ponownie otworzy się przeglądarka systemowa, o której mowa w punkcie 3 tego rozdziału.

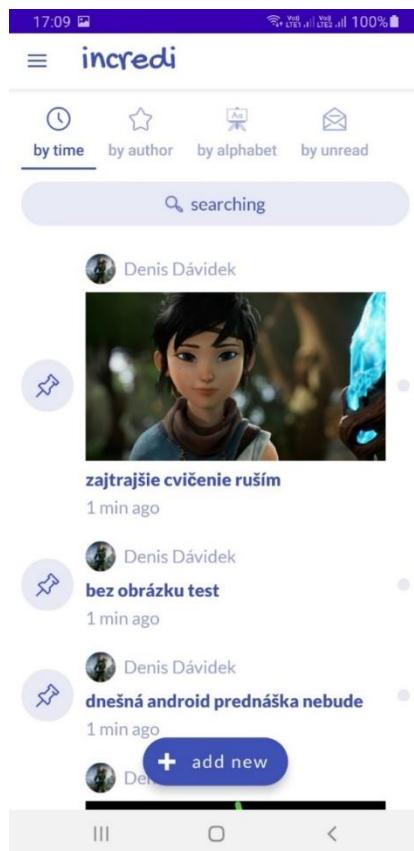
W tym momencie nowe pilne wiadomości są gotowe do dodania na serwer.

Po kliknięciu na przycisk „dodaj pilną wiadomość”, pilna wiadomość zostanie dodana na serwer. Użytkownik jest informowany o statusie

dodania komunikatem na dole ekranu:

Hot news successfully added

Jeśli użytkownik chce zobaczyć pomyślnie dodane pilne wiadomości, musi wrócić do ekranu pilnych wiadomości, gdzie zobaczy wszystkie dodane pilne wiadomości, posortowane od najnowszych do najstarszych:



IV.3. Dla nauczycieli – Dodanie nowego testu

Przycisk „dodaj nowy” jest wyświetlany nauczycielom na ekranie testów. Po kliknięciu tego przycisku otworzy się nowy ekran „utwórz test”.

The screenshot shows a mobile application interface for managing tests. At the top, there is a navigation bar with icons for time (19:17), battery (100%), signal strength (8:30), and battery (84%). The title 'incredilaw' is at the top left, and 'Create test' is at the top right with a back arrow.

The main area displays a list of existing tests:

- Denis Dávidek** - **Testing for now** - created at 2022-05-08 11:50:16
- Tomáš Boros** - **new test 2** - created at 2022-02-07 01:13:21
- Tomáš Boros** - **new test 1** - created at 2022-02-07 01:10:31

Below the list are two input fields:

- what is the name of the test?** (with a pencil icon)
- question #1** (with a pencil icon)

At the bottom, there are two buttons: '+ add new' and 'continue' (with a right-pointing arrow icon). Below these buttons is a navigation bar with symbols for III, O, <, III, O, <.

IV.3.1 Ekran „Utwórz test”:

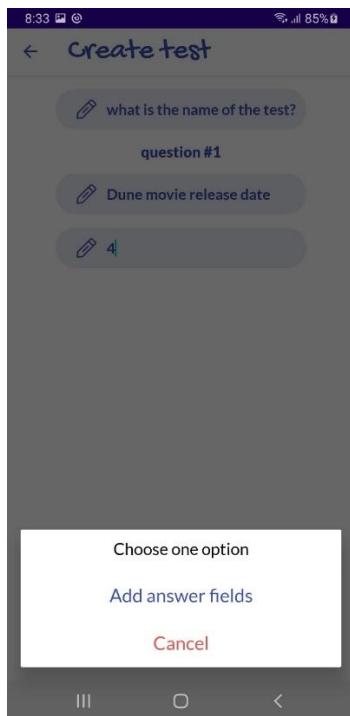
Na tym ekranie nauczyciel może utworzyć test, który następnie można wysłać na serwer. Jeżeli utworzony test zostanie pomyślnie wysłany na serwer, to taki test jest następnie dostępny dla wybranych studentów.

Aby pomyślnie utworzyć test, musisz:

- Wpisać nazwę testu
- Wpisać wszystkie pytania wraz z odpowiedziami i zaznaczyć w każdym pytaniu poprawną odpowiedź
- Wyeksportować dany test na serwer

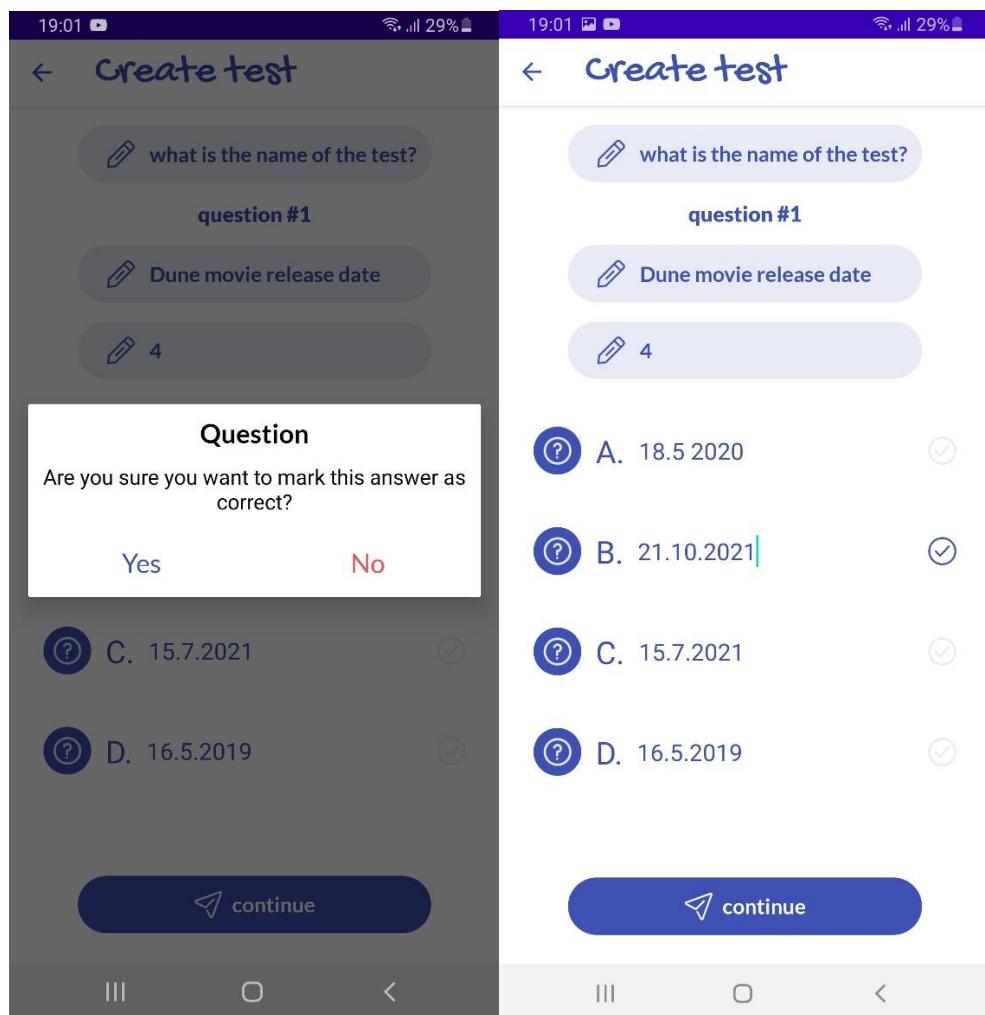
IV.3.2 Dla nauczycieli – Wpiswanie pytań i odpowiedzi:

Aby wpisać każde pytanie, należy wpisać jego nazwę oraz wszystkie przygotowane do wyboru odpowiedzi (obecnie w aplikacji można wpisać 6 odpowiedzi na każde pytanie). Po wprowadzeniu tych parametrów, poprzez kliknięcie przycisku „kontynuuj” lub kliknięcie OK/sprawdź na wyświetlanej klawiaturze urządzenia, pojawi się okno dialogowe z opcjami:

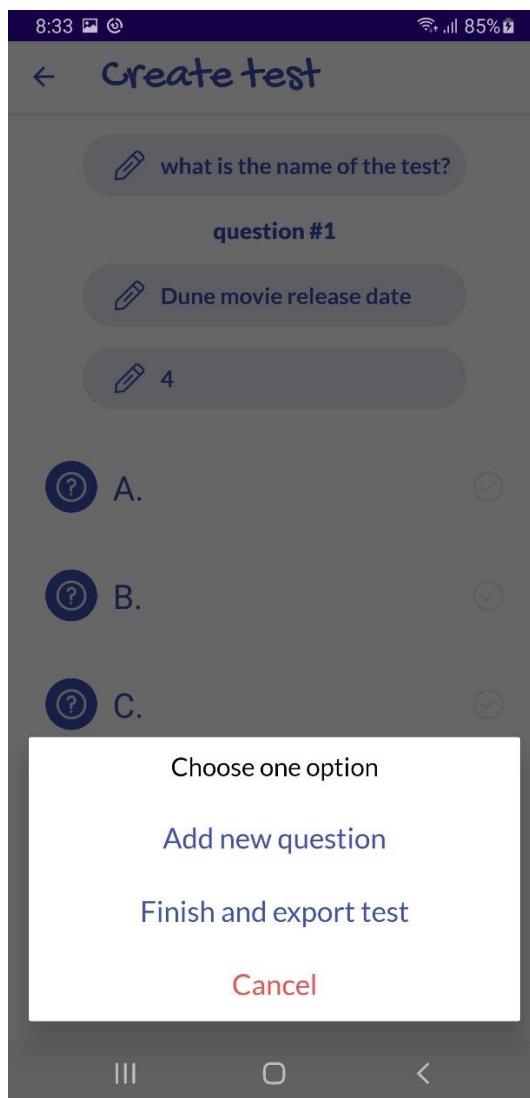


Po kliknięciu opcji „Dodaj pola odpowiedzi” w aplikacji zostaną wygenerowane puste pola służące do wpisania odpowiedzi na dane pytanie.

Po ich wypełnieniu należy zaznaczyć podaną odpowiedź jako poprawną. Kliknięcie na pozycję z pytaniem (poza polem do wpisania tekstu odpowiedzi) spowoduje wyświetlenie dialogu weryfikacyjnego:



Następnie, klikając przycisk „kontynuuj” lub klikając przycisk „ok/check” na wyświetlanej klawiaturze urządzenia, pojawi się okno dialogowe z opcjami:

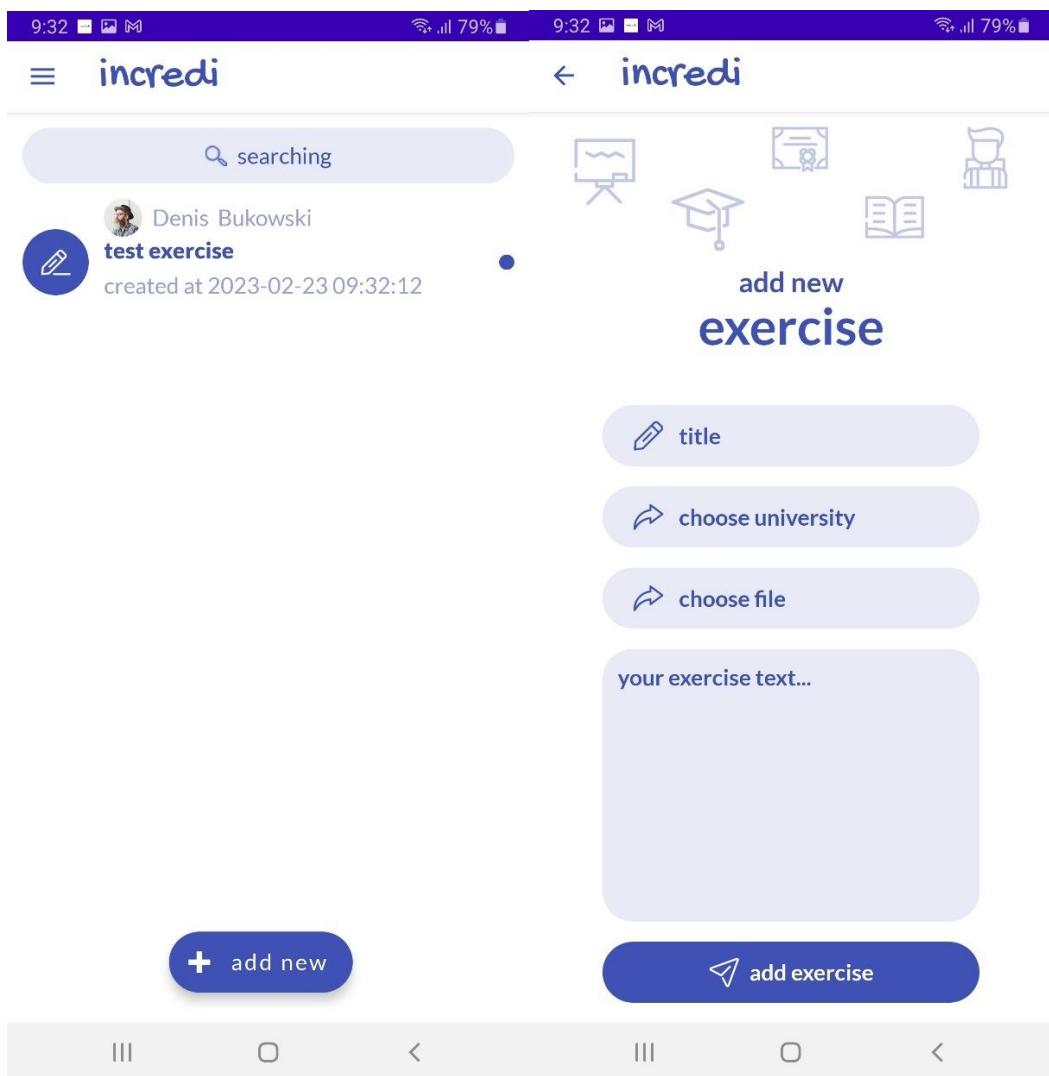


W przypadku wybrania przez użytkownika opcji „dodaj nowe pytanie” aplikacja tworzy nowe pytanie i cały proces wprowadzania pytania i odpowiedzi należy powtórzyć od nowa. Po kliknięciu „zakończ i wyeksportuj test” aplikacja wysyła test na serwer. Aplikacja informuje użytkownika o statusie testu wyeksportowanego na serwer tym samym komunikatem co np. w sekcji „Dodaj pilne wiadomości”.

IV.4 Dla nauczycieli – Ćwiczenia

Ekran ćwiczeń pokazuje nauczycielom przycisk „dodaj nowy”.

Po kliknięciu tego przycisku otworzy się nowy ekran „utwórz ćwiczenia”.



IV.4.1 Ekran „utwórz ćwiczenie”:

Na tym ekranie nauczyciel może utworzyć ćwiczenie. To ćwiczenie zostanie wysłane na serwer po kliknięciu przycisku „dodaj ćwiczenie”. Następnie to ćwiczenie jest dostępne dla studentów.

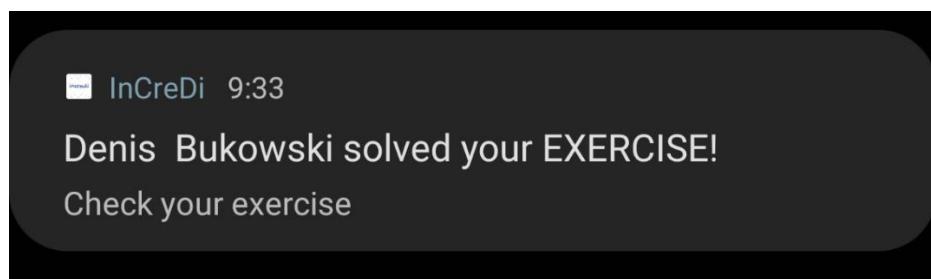
Aby pomyślnie utworzyć ćwiczenie, należy:

- Wpisać nazwę ćwiczenia
- Wybrać uczelnię, dla której to ćwiczenie będzie dostępne
- Wstawić przygotowany plik pdf z wpisem
- Wstawić tekst ćwiczenia

Kiedy ćwiczenie zostanie pomyślnie utworzone, nauczyciel jest poinformowany komunikatem w aplikacji.

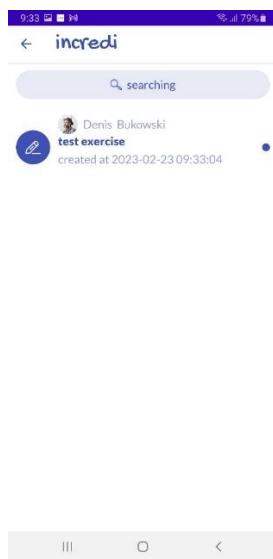
IV.4.2 Zawiadomienie o przygotowaniu ćwiczenia:

Gdy użytkownik aplikacji stworzy ćwiczenie, zostanie wysłana wiadomość push z informacją, że użytkownik wykonał ćwiczenie autorskie.

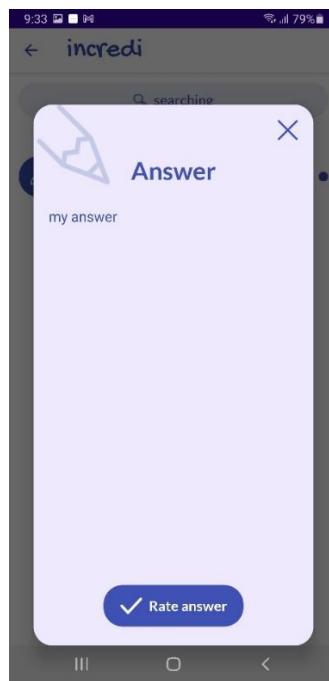


IV.4.2 Ocena odpowiedzi:

Po kliknięciu na wybrane ćwiczenie pojawi się okno dialogowe z opcjami (patrz rozdział V.7). Następnie po kliknięciu na opcję „Pokaż odpowiedzi” wyświetli się lista odpowiedzi udzielonych przez użytkowników aplikacji:



Klikając w daną odpowiedź, nauczyciel zobaczy konkretną odpowiedź wprowadzoną przez użytkownika aplikacji.



Kliknięcie przycisku „Oceń odpowiedź” spowoduje wyświetlenie okna dialogowego z ocenami:



Wybierając ocenę, nauczyciel ocenia wybraną odpowiedź.

Answer rated successfully



Denis Bukowski A

test exercise

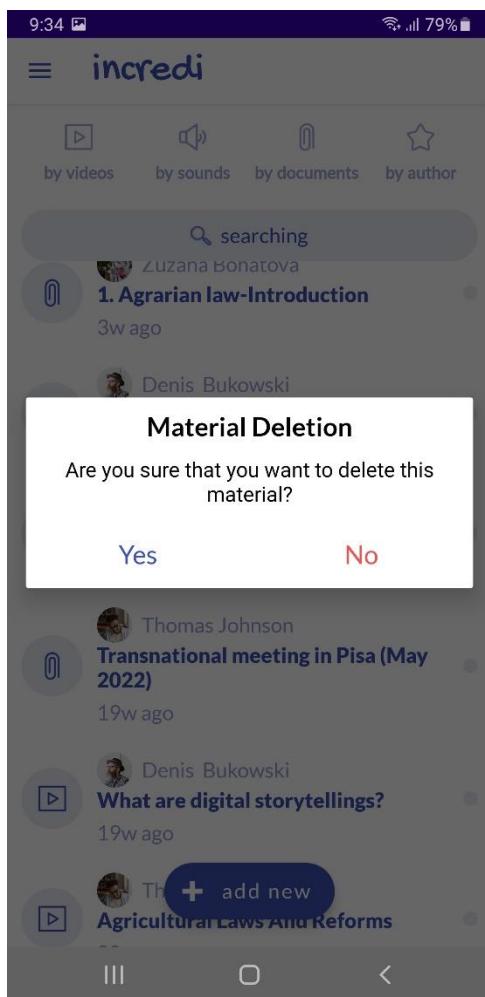
created at 2023-02-23 09:32:12

IV.5 Dla nauczycieli – Usuwanie materiałów, szybkie wiadomości, testy, czaty na żywo i ćwiczenia

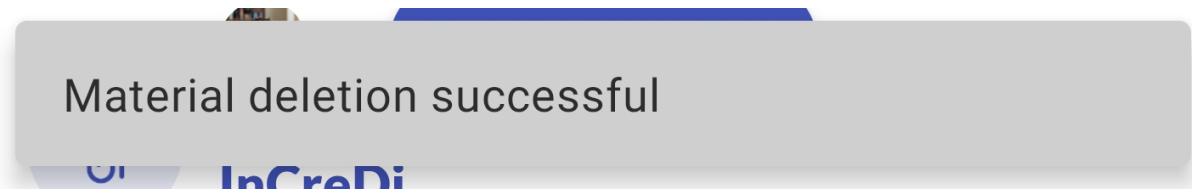
W kolejnych wierszach wyjaśniona zostanie metoda usuwania przesłanych materiałów z aplikacji przez nauczyciela.

W ten sam sposób możliwe jest usuwanie szybkich wiadomości, testów, czatów i ćwiczeń.

W wersji na iOS należy przesunąć palcem w lewo, aby wyświetlić ikonę kosza i dotknąć tę ikonę. W wersjach z Androidem długie kliknięcie (ok. 2 sekundy) powoduje wyświetlenie następującego okna dialogowego:



Po potwierdzeniu usunięcia materiału, jest on usuwany na serwerze oraz z aplikacji. Jeśli w obu miejscach uda się usunąć wybrany materiał, nauczyciel jest informowany o tym statusie komunikatem:



Material deletion successful

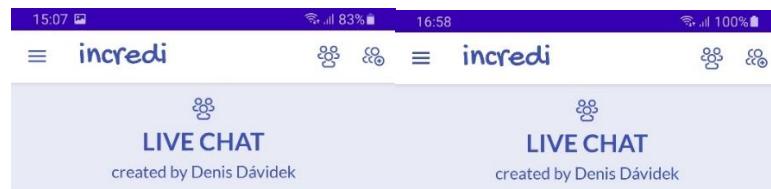
InCreDi

V. Wspólne narzędzia dla nauczycieli i uczniów

V.1 Czat na żywo

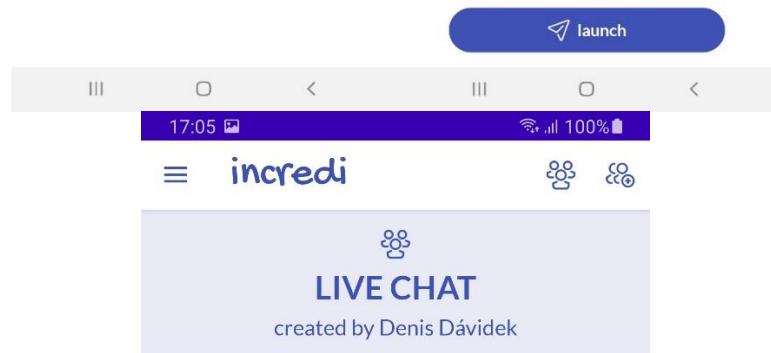
Na tym ekranie wyświetlany jest pierwszy zaplanowany czat na żywo lub użytkownik zobaczy komunikat, że obecnie nie zaplanowano żadnych czatów na żywo. Każdy czat na żywo może mieć 4 statusy:

- UTWORZONE – aplikacja odlicza czas
- CZAT NA ŻYWO zaczyna się 10 minut przed rozpoczęciem czatu na żywo
- CZAT NA ŻYWO jest uruchomiony – czat na żywo został oficjalnie rozpoczęty
- ZAKOŃCZONY – czat na żywo został zakończony (30 minut od rozpoczęcia)

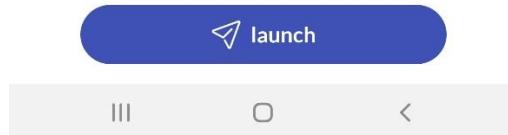


live chat starts at
0:0:28:21
days:hours:minutes:seconds

live chat starts at
0:0:6:53
days:hours:minutes:seconds



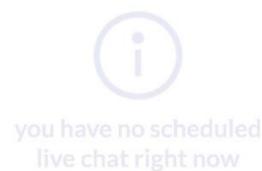
live chat
is running



30 minut po zakończeniu czatu na żywo ten czat na żywo zostanie usunięty z bazy danych. Aplikacja uznaje czat na żywo za zakończony (nawet jeśli nadal trwa) i uczestnik nie może do niego dołączyć. Jeśli dla użytkownika zaplanowano kolejny czat na żywo, aplikacja wyświetli następny czat na żywo. Jeśli nie zaplanowano kolejnego czatu na żywo, aplikacja wyświetli stan „Nie masz teraz zaplanowanego czatu na żywo”.

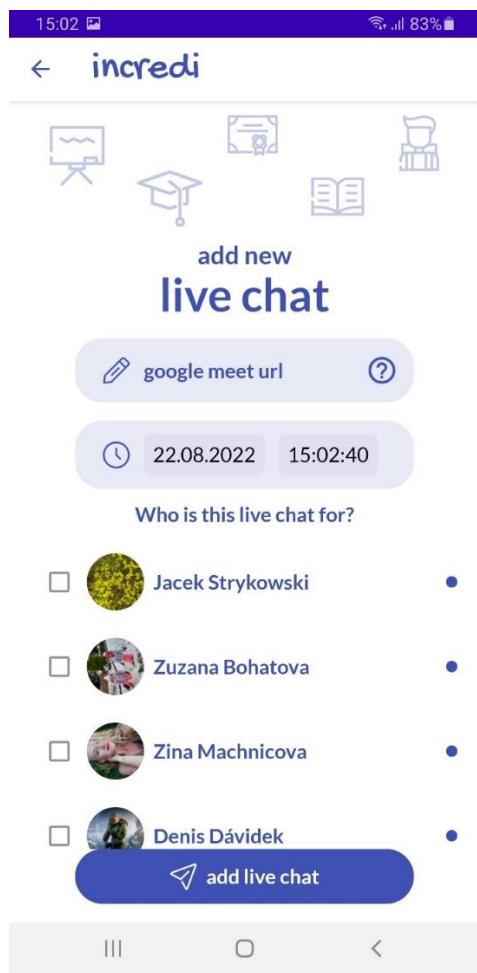
Aplikacja korzysta z platformy Google Meet. Inne funkcje związane z czatem na żywo, takie jak śledzenie czatów na żywo, odliczanie i lista czatów na żywo, zostaną zapewnione przez aplikację.

Klikając ikonę osób ze znakiem plus, użytkownik będzie mógł dodać ekran czatu na żywo:



V.2 Dodanie czatu na żywo

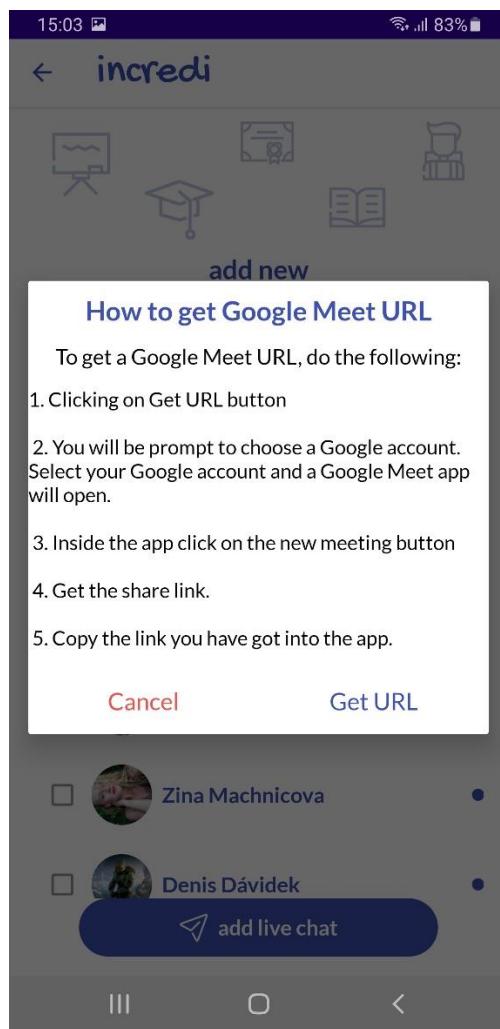
Na tym ekranie użytkownik może dodać nowy czat na żywo do serwera, który jest następnie dostępny dla wybranych uczestników (nauczycieli i uczniów).



Aby pomyślnie dodać nowy czat na żywo, potrzebujesz:

1. Wypełnij adres URL Google Meet:

Klikając ikonę znaku zapytania znajdującą się w polu Google Meet URL, okno pomocy z instrukcjami jest wyświetlane użytkownikowi jak uzyskać adres URL Google Meet:



Aby uzyskać Google Meet URL, należy wykonać następujące czynności:

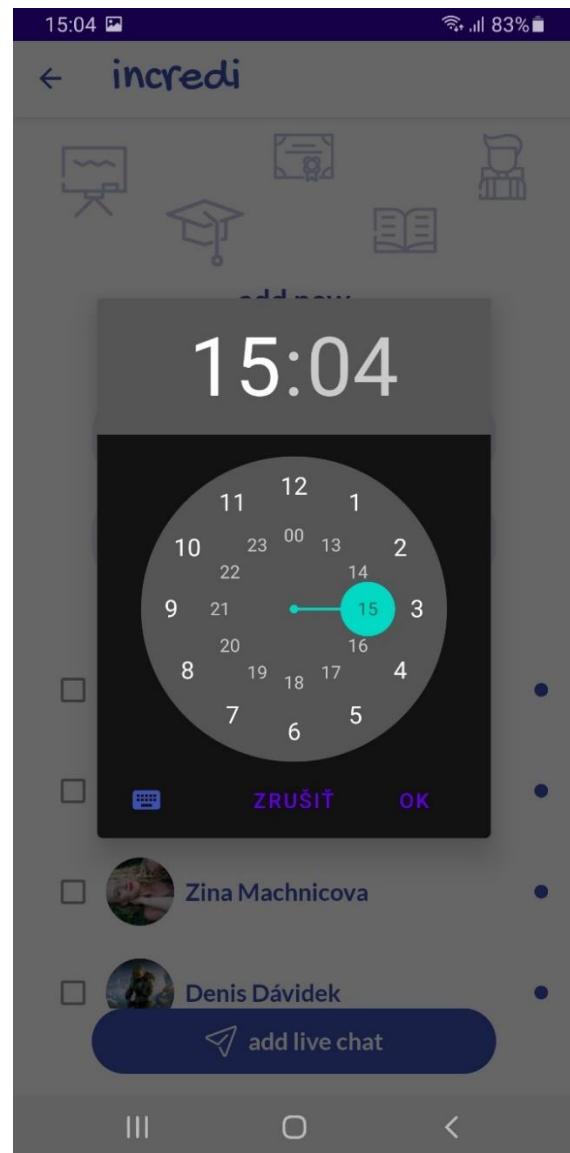
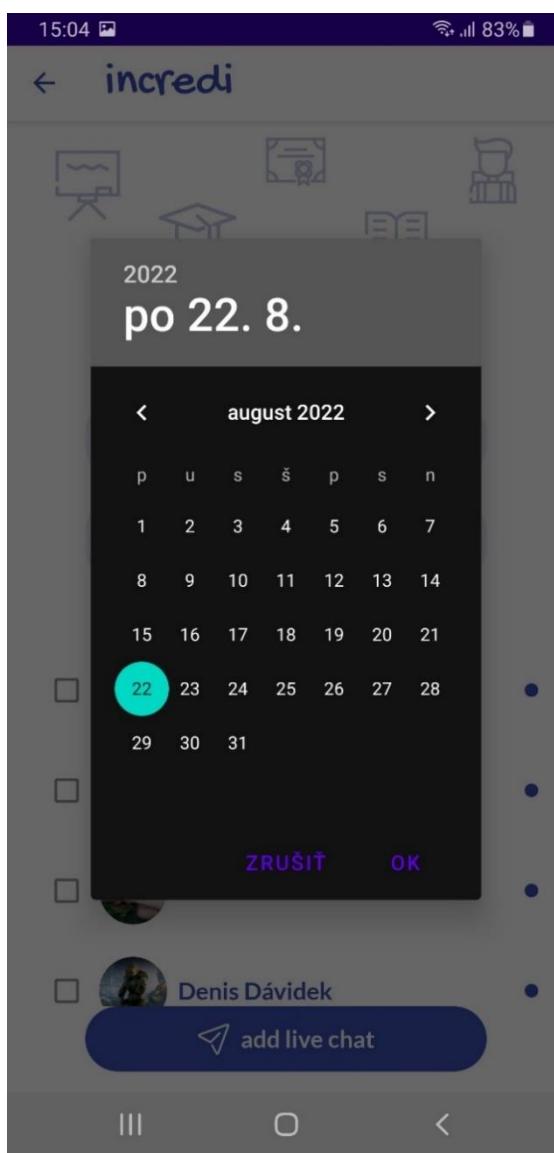
- a) Kliknij przycisk Pobierz adres URL
- b) Wybierz swoje konto Google, i zostaniesz przekierowany do aplikacji Google Meet
- c) Kliknij przycisk Nowe spotkanie
- d) Skopiuj link do spotkania
- e) Wklej skopiowany link do aplikacji



2. Wybierz datę i godzinę czatu na żywo:

Klikając na prostokąt z datą, otworzy się okno wyboru daty i wtedy możemy ustawić datę czatu na żywo.

Klikając na prostokąt z czasem, otworzy się okno selektora czasu i wtedy możemy ustawić czas czatu na żywo:



3. Wybór uczestników czatu na żywo:

Klikając na uczestnika czatu na żywo, zostanie on dodany do listy uczestników.

Wypełnione zielone pole wyboru oznacza, że uczestnik znajduje się na liście uczestników:

15:04 83%

← incredi

add new live chat

google meet url ?

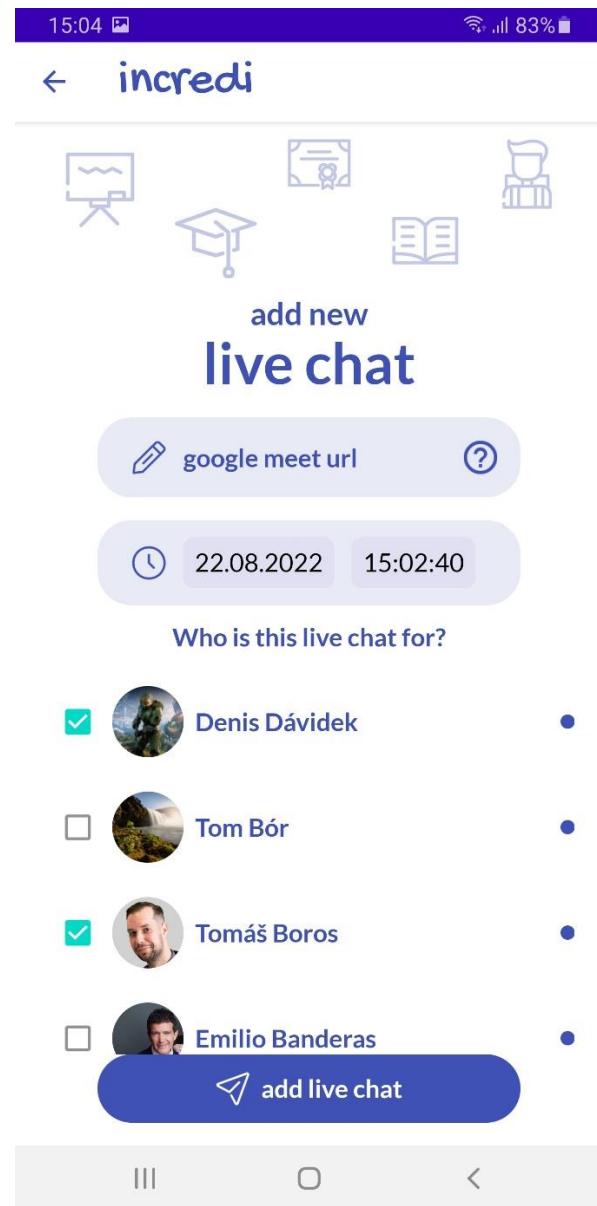
22.08.2022 15:02:40

Who is this live chat for?

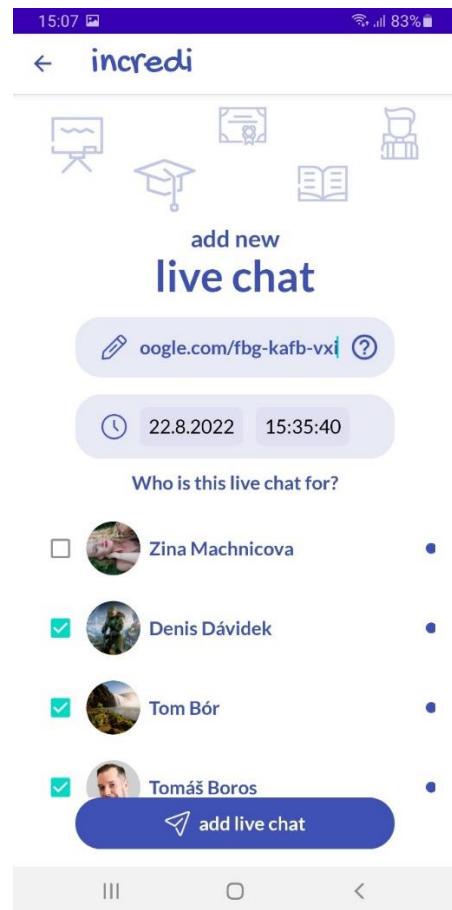
<input checked="" type="checkbox"/>		Denis Dávidek	•
<input type="checkbox"/>		Tom Bór	•
<input checked="" type="checkbox"/>		Tomáš Boros	•
<input type="checkbox"/>		Emilio Banderas	•

add live chat

III O <

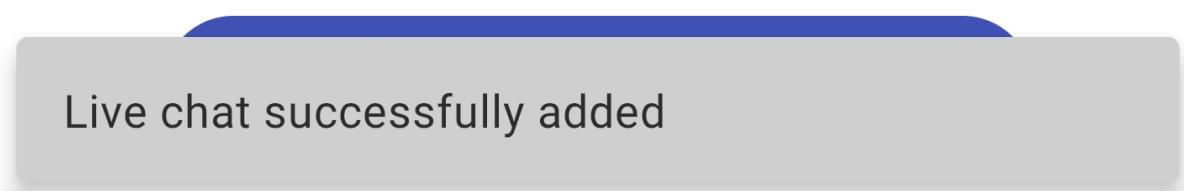


Po wypełnieniu wszystkich parametrów konieczne jest kliknięcie przycisku „dodaj czat na żywo”.



Po kliknięciu przycisku „dodaj czat na żywo” czat na żywo zostanie dodany do serwera.

Użytkownik jest informowany o tym dodaniu komunikatem na dole ekranu:

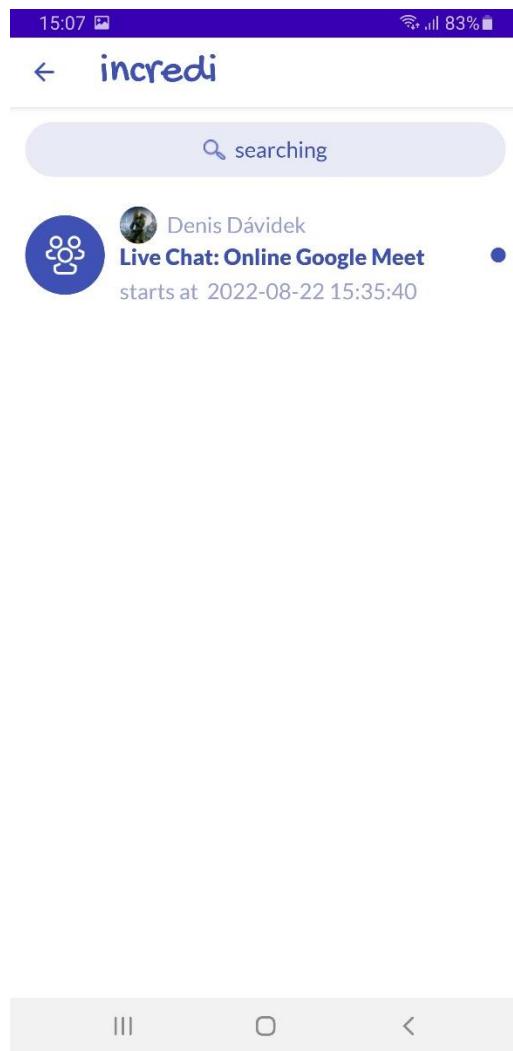


Live chat successfully added

V.3 Lista czatów na żywo

Po kliknięciu ikony z trzema osobami na ekranie czatu na żywo otworzy się ekran listy czatów na żywo

Na tym ekranie każdy użytkownik (zarówno nauczyciel, jak i uczeń) może znaleźć listę swoich zaplanowanych czatów na żywo:



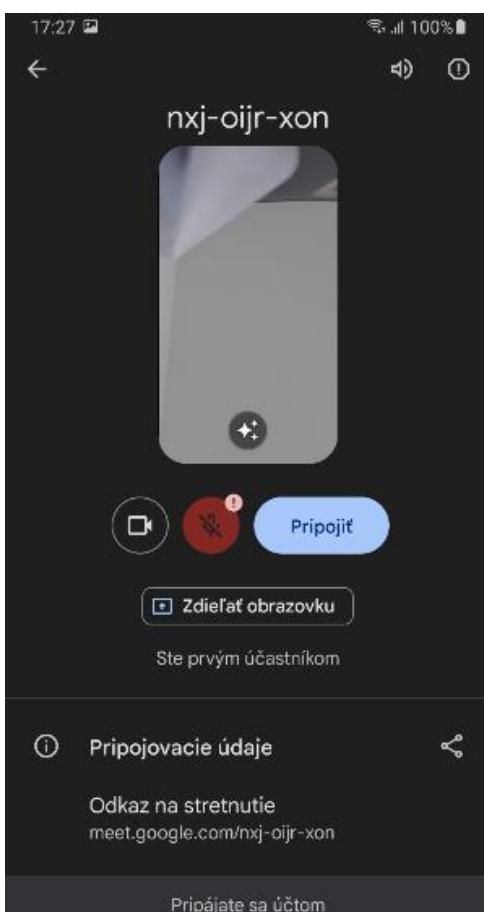
V.4 Połączenie z czatem na żywo

Po kliknięciu przycisku uruchamiania otworzy się aplikacja Google Meet.

W tej chwili użytkownik znajduje się w holu/przedpolu (ekran przed

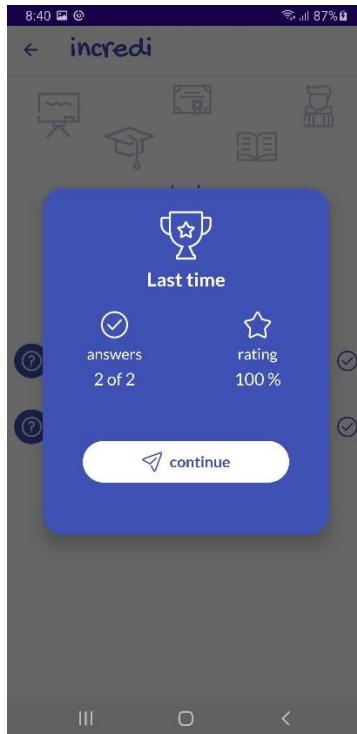
wejściem do czatu na żywo) czatu na żywo.

Jeśli użytkownik chce uczestniczyć w zaplanowanym czacie na żywo, musi kliknąć przycisk „Dołącz”



V.5 Test próbny

Po kliknięciu przycisku „Uruchom test” aplikacja zaproponuje wykonanie testu próbnego. Przy każdym pytaniu należy zaznaczyć poprawną odpowiedź klikając na daną odpowiedź w taki sam sposób jak podczas tworzenia testu. Po zakończeniu testu aplikacja wyświetli użytkownikowi okno dialogowe oceny z oceną testu:



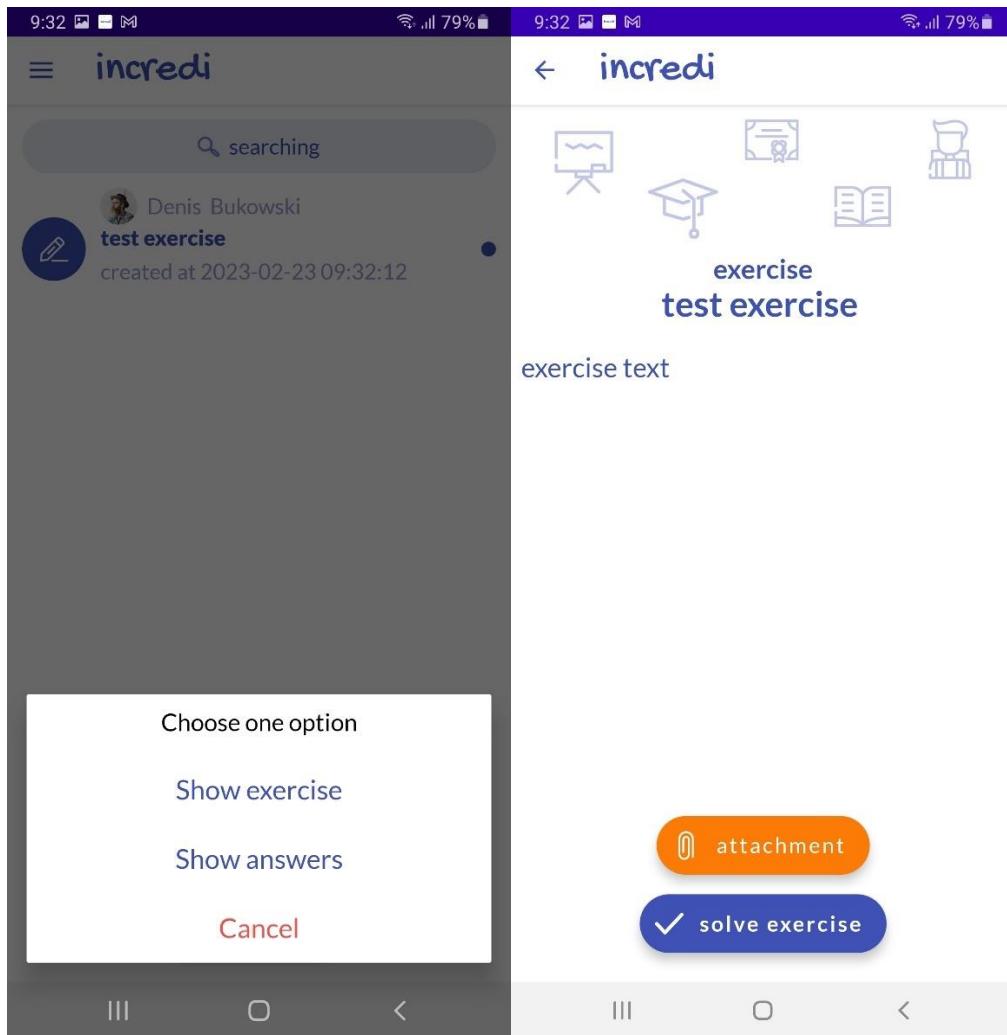
V.6 Ocena wybranego testu

Po kliknięciu przycisku „Pokaż oceny” aplikacja pokaże użytkownikowi wszystkie oceny zrealizowane do tej pory dla wybranego testu:



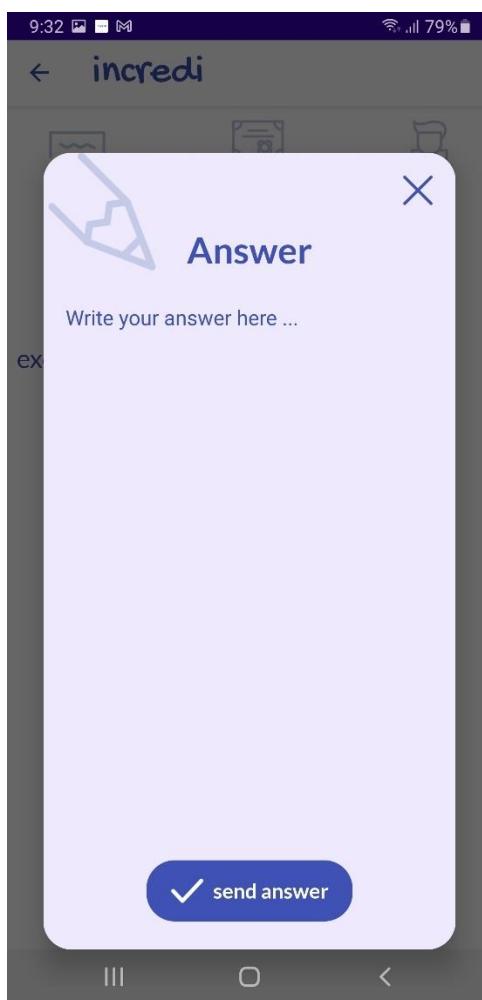
V.7 Wyświetlenie wybranego ćwiczenia

Po kliknięciu na wybrane ćwiczenie pojawi się okno dialogowe z opcjami. Następnie po kliknięciu opcji „Pokaż ćwiczenie” aplikacja pokaże użytkownikowi szczegóły wybranego ćwiczenia:



V.8 Opracowanie wybranego ćwiczenia

Na ekranie „szczegóły ćwiczeń” użytkownik ma wszystko, czego potrzebuje dopracować ćwiczenie. Po kliknięciu na przycisk „Rozwiąż ćwiczenie” wyświetli się okno dialogowe, w którym użytkownik może wpisać odpowiedź do danego ćwiczenia.



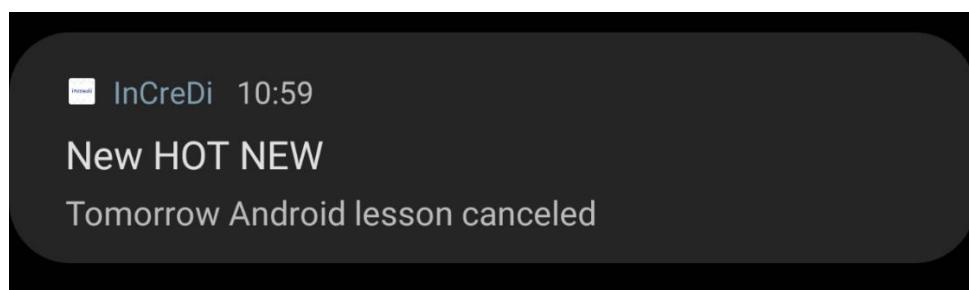
Klikając przycisk „wyślij odpowiedź”, odpowiedź zostanie wysłana na serwer. Jeśli wysyłka zakończy się pomyślnie, otrzymasz potwierdzający komunikat.

Your exercise answer has been successfully added

V.9 Komunikaty powiadomień push

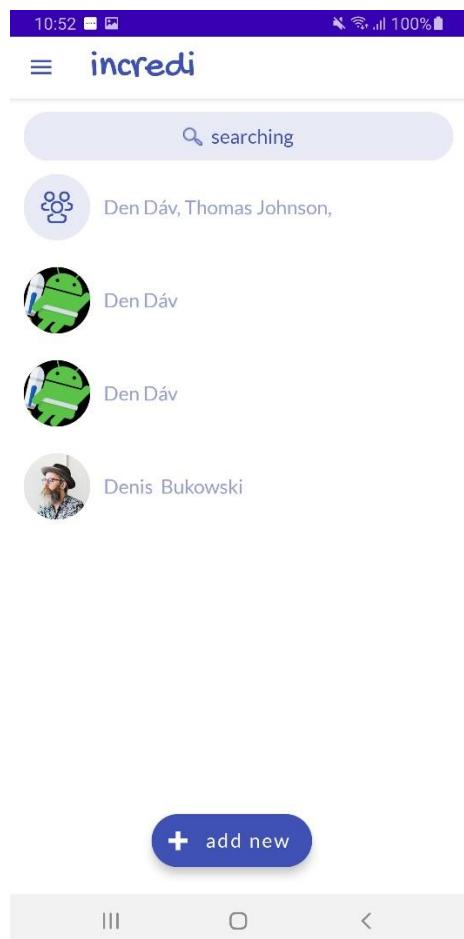
W niektórych przypadkach (np. załadowanie nowego materiału przez nauczyciela, dodanie nowych szybkich wiadomości itp.) do użytkowników zostanie wysłana wiadomość push.

Jeśli w krótkim czasie zostanie wysłanych wiele komunikatów push informacyjnych, wyświetlony zostanie tylko ostatni.



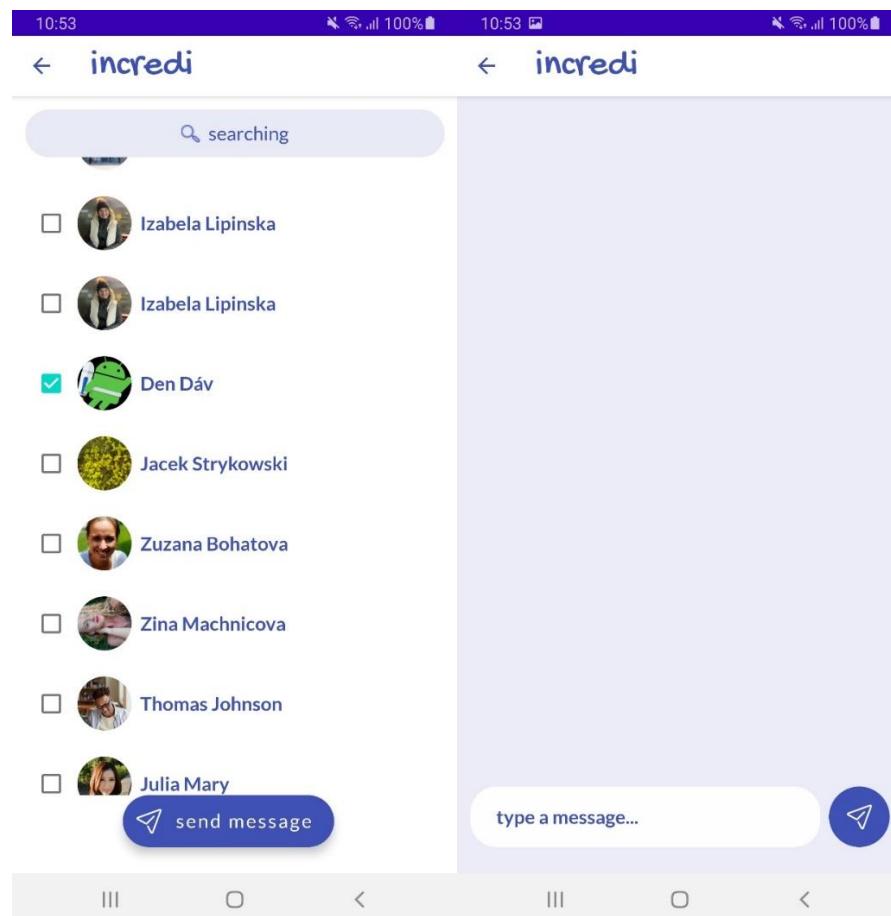
V.10 Ekran wiadomości czatu

Wybierając wiadomości na czacie w menu aplikacji, użytkownik przechodzi do sekcji wiadomości na czacie, gdzie wyświetlane są wszystkie aktualne rozmowy zalogowanego użytkownika. Jeżeli dana rozmowa istnieje z jednym uczestnikiem, to posiada ikonę danego uczestnika. Jeśli uczestników jest więcej, to taka rozmowa ma ikonkę 3 osób w kole, co sugeruje, że jest to grupa - czyli czat grupowy:

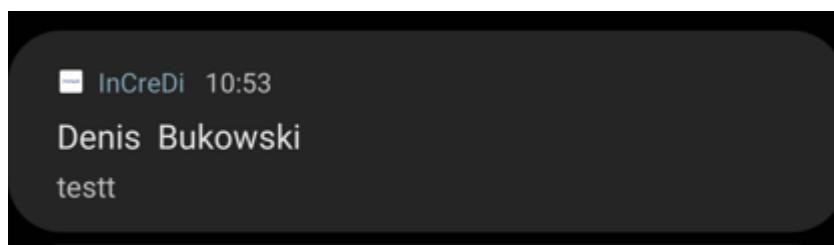


V.11 Wybór uczestników przyszłej rozmowy

Klikając przycisk dodaj nowy, otworzy się lista użytkowników, z którymi można nawiązać komunikację. Kliknięcie w przycisk „wyślij wiadomość” otwiera się ekran z formularzem służącym do wysłania wiadomości do wybranych uczestników, tworząc w ten sposób konwersację między autorem a wybranymi uczestnikami:

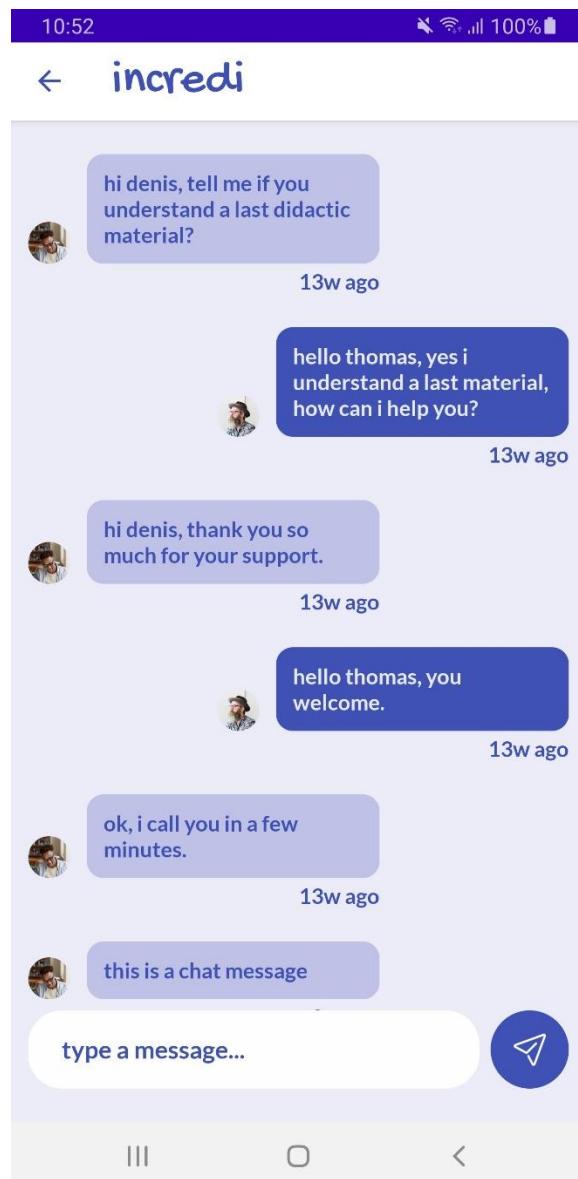


Pisząc wiadomość i klikając okrągły niebieski przycisk w prawym dolnym rogu, dana wiadomość zostanie wysłana do wszystkich uczestników oraz autora danej rozmowy. Wszyscy uczestnicy wraz z autorem zostaną poinformowani o tej nowej wysłanej wiadomości za pomocą informacyjnego powiadomienia push:



V.12 Istniejąca rozmowa wybranych uczestników konwersacji

Wiadomości pisane przez zalogowanego użytkownika są wyświetlane po prawej stronie ekranu. Wiadomości napisane przez innych uczestników rozmowy są wyświetlane w lewej części ekranu. Każda wiadomość składa się z tekstu, czasu wysłania oraz zdjęcia nadawcy:



I. INTRODUÇÃO

A aplicação InCreDi é uma solução moderna para as instituições de ensino superior que precisam de uma linha de comunicação simples entre os funcionários da instituição e os estudantes. Todos os dados (documentos, vídeos, gravações de voz, conversação ao vivo, mensagens instantâneas, testes, exercícios) estarão sempre disponíveis para cada funcionário e estudante, no seu smartphone, tablet, computador portátil ou em casa no seu computador de secretaria.

A aplicação InCreDi é uma grande ajuda. Os funcionários da instituição podem de modo intuitivo e fácil carregar uma nova palestra, criar um teste ou exercício, enviar uma mensagem instantânea que chega a todos os estudantes em simultâneo, comunicar com o estudante através da conversação ao vivo e muito mais.

A aplicação InCreDi é uma ferramenta pedagógica insubstituível para o estudante. O estudante de ensino superior acede imediatamente aos materiais, seja para ver ou ouvir a última palestra, para resolver o ultimo exercício, testar o seu conhecimento, escrever uma mensagem ao professor na eventualidade de algum ponto não estar claro ou conversar com os colegas ao vivo.

Controlos intuitivos, um visual moderno, disponível para todos os utilizadores, é o InCreDi.

II. Parâmetros técnicos

O projeto é composto pelas seguintes partes:

- O servidor com o qual a aplicação InCreDi comunica. A comunicação é baseada em pedidos no formato JSON. A API é escrita em linguagem de programação PHP e os dados são armazenados na base de dados MySQL. O servidor foi fornecido pela Universidade Eslovaca de Agricultura (UEA).
- A aplicação InCreDi para iOS e macOS é escrita em linguagem de programação Swift programming language, sob a interface Xcode.
- A aplicação InCreDi para Android e Windows é escrita em linguagem de programação Kotlin, sob a interface Android Studio.

Nota: Em todos os pedidos, quando a aplicação InCreDi pergunta qualquer coisa no servidor do utilizador ligado, a aplicação utiliza chaves de encriptação seguras nas quais utilizamos as nossas próprias cadeias de caracteres.

III. Funcionalidades

Ecrã de início

O ecrã de início (home screen) é uma representação gráfica da aplicação InCreDi. O utilizador está neste ecrã apenas durante alguns segundos até chegar ao ecrã seguinte.



increti



Ecrã de início de sessão ou de login

O utilizador entra sempre no ecrã de início de sessão ou de login se não estiver ligado. Se o utilizador ainda não tiver criado uma conta na aplicação InCreDi, deve clicar no botão "criar conta" para criar uma conta. Se o utilizador tiver esquecido a sua palavra-passe, deve clicar no botão "esqueceu-se da palavra-passe". Se o utilizador quiser entrar na aplicação InCreDi, deve preencher dois campos, nomeadamente "e-mail", "password" e clicar no botão "login". Depois de verificar com sucesso os detalhes de início da sessão (login), o utilizador é redirecionado para o ecrã PIN, no qual deve introduzir um código PIN de 4 dígitos.



login

 e-mail

 password

 login

[forgot password?](#)

 [create account](#)

Ecrã do PIN

Se preencher corretamente os dados de login a partir do ecrã de entrada, será aberto este ecrã. O código PIN de 4 dígitos é enviado para a caixa de correio eletrónico do utilizador. Se o utilizador introduzir o código PIN correto, o utilizador é conectado com sucesso à aplicação InCreDi. O utilizador pode solicitar um novo código PIN clicando no botão "reenviar código" e um novo código PIN é enviado para o endereço de correio eletrónico do utilizador.



verifying

We send you 4-digits code to your
e-mail address. Please write code to inputs.

2 7

 resend code

Ecrã "login válido"

Se o utilizador tiver introduzido o código PIN correto, a aplicação InCreDi redireciona o utilizador para este ecrã. Depois de clicar em "continuar", a aplicação redireciona o utilizador para um dos ecrãs principais - para o ecrã com materiais didáticos.



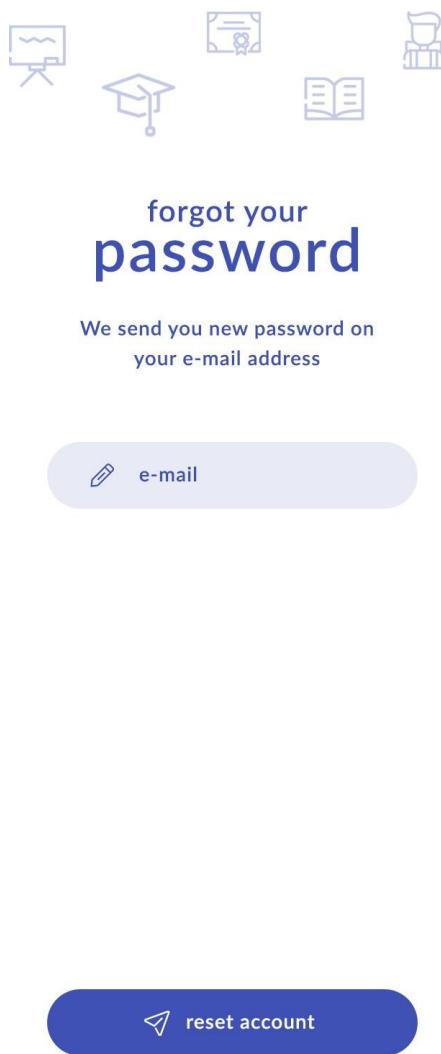
success

Great Tomáš Boros!
You successfully logged to incredi.

 continue

Ecrã "Esqueceu-se da sua palavra-passe"

Se o utilizador se tiver esquecido da palavra-passe na aplicação InCreDi, poderá clicar em "Esqueceu-se da sua palavra-passe" no ecrã de login e será redirecionado para este ecrã. Neste ecrã, o utilizador introduz o seu endereço de e-mail e depois de clicar em "reiniciar conta", o servidor envia ao utilizador uma nova palavra-passe. A palavra-passe é automaticamente gerada.



Ecrã com palavra-passe esquecida gerada com sucesso

O utilizador verá este ecrã se clicar no botão "reiniciar conta" no ecrã "Esqueceu-se da sua palavra-passe". Depois de clicar em "continuar", o utilizador será redirecionado para o ecrã de login, no qual deverá introduzir uma nova palavra-passe.



success

Great Tomáš Boros!
We send you new password.

 continue

Ecrã de criação de conta nova

Caso o utilizador clique em "criar conta" no ecrã de login, a aplicação redireciona-o para este ecrã. Aqui o utilizador pode criar uma nova conta para a aplicação InCreDi. Todos os campos são obrigatórios, portanto, caso o utilizador não preencha nenhum dos campos, será notificado pela aplicação InCreDi. Com a opção "escolha a sua função", o utilizador pode escolher se é funcionário da instituição de ensino superior ou estudante.



Com a opção "escolher instituição de ensino superior", o utilizador pode selecionar da lista a instituição de ensino superior em que trabalha e/ou estuda. Após clicar em "criar conta", o servidor envia um e-mail para o superadministrador. Este e-mail apresentará todas as informações que o utilizador inseriu ao criar uma nova conta. O papel do administrador é verificar se o utilizador é realmente um funcionário da instituição de ensino superior ou um estudante da universidade. Caso o administrador verifique a veracidade dos dados, clicará no link nos e-mails para confirmar esta nova conta.



Great Tomáš Boros!
Your request to create a new account
is awaiting approval.

When your account is approved,
we'll notify you with a push notification.

 check account

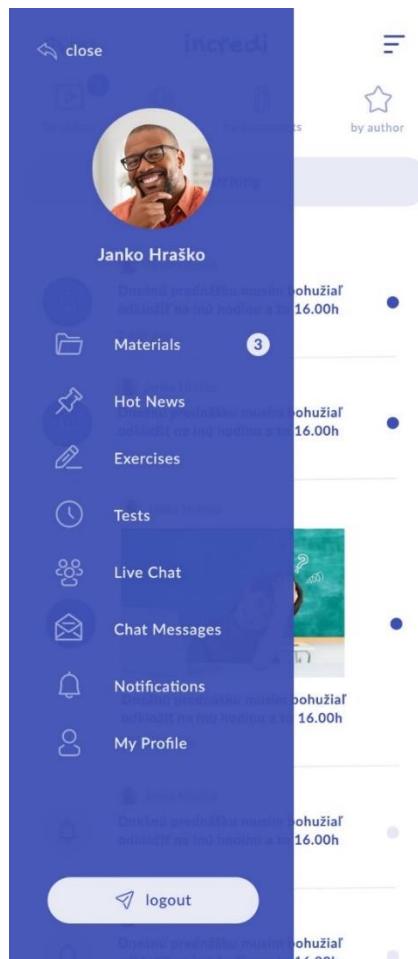
Se o utilizador for confirmado por um superadministrador, receberá um e-mail na sua caixa de e-mail informando que uma nova conta foi criada e a senha da sua conta será gerada automaticamente neste e-mail.

Ao clicar em "verificar conta", o utilizador pode verificar se a sua conta já foi ou não confirmada. Caso o administrador tenha sido confirmado por uma pessoa, clicando em "verificar conta", será exibida a informação de que foi confirmado com sucesso e após clicar no botão "continuar" será direcionado para o ecrã de login, onde ele/ela irá inserir os detalhes de login necessários.

Ecrã Menu

Depois do login o utilizador acede ao menu do ecrã. O utilizador deve clicar no ícone "burger menu" no canto superior direito. O ecrã do menu contém todas as secções da aplicação InCreDi. A parte dominante da tela é a foto e o nome do utilizador. Somente no ecrã do menu o utilizador pode sair da aplicação InCreDi clicando no botão "logout", localizado na parte inferior do ecrã.

Se um funcionário da instituição de ensino superior adicionou um novo material/documento para uma determinada secção, um círculo branco aparecerá ao lado da seção especificada e o número/número de novos itens que o utilizador não viu antes.



Ecrã com materiais

Depois de iniciada a sessão com sucesso, o utilizador verá este ecrã. O ecrã com conteúdos contém todos os materiais adicionados pelo funcionário da instituição de ensino superior através da sua conta. Aviso! Dado que a aplicação reconhece a que instituição de ensino superior pertencem o funcionário e o estudante, apenas serão exibidos neste ecrã os materiais fornecidos pela instituição de Ensino superior que o funcionário e o estudante escolhem quando criam a sua conta.

Neste ecrã, o utilizador pode classificar a lista de conteúdos através de quatro opções (por vídeos, por sons, por documentos, por autor).

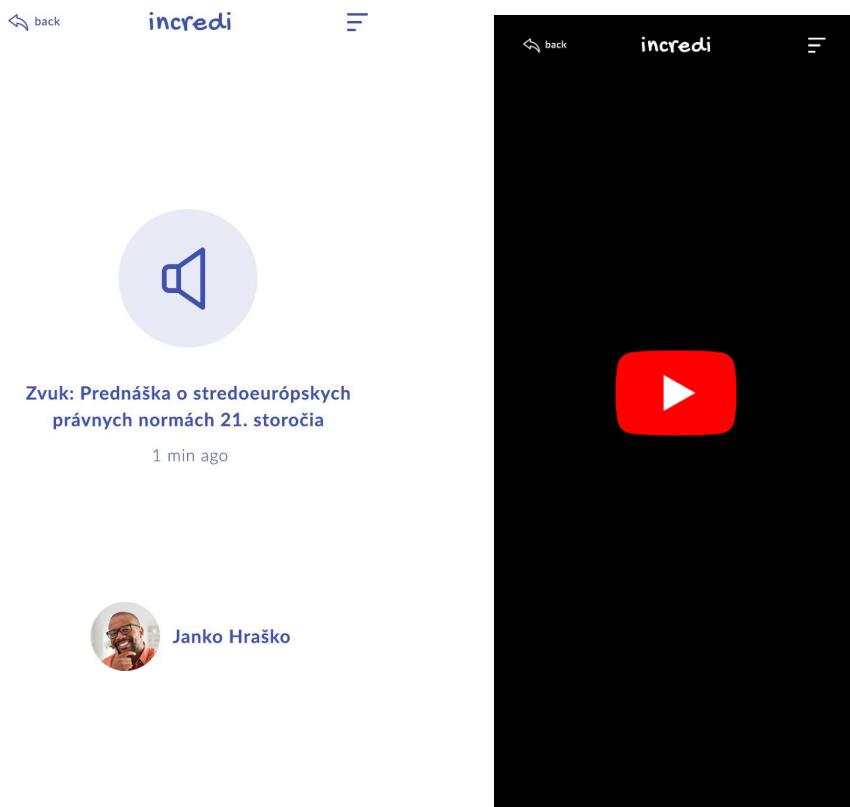
O círculo azul com o número significa que a aplicação tem muitos novos conteúdos para o utilizador que este ainda não viu.

A linha que é mais escura na lista de conteúdos significa que o utilizador ainda não viu este conteúdo.

Cada linha tem o seu próprio símbolo no lado esquerdo da linha, dependendo da categoria (vídeos, sons, documentos, autor) a que pertence.

O ecrã contém uma opção de busca que procura temas por palavras-chave.

Depois de clicar numa das linhas, o detalhe do conteúdo é exibido. Se o utilizador clicar na linha de vídeo, o vídeo é reproduzido. Se o utilizador carregar na linha do som, o som é reproduzido. Se o utilizador carregar na linha com o documento, o documento será reproduzido detalhadamente.



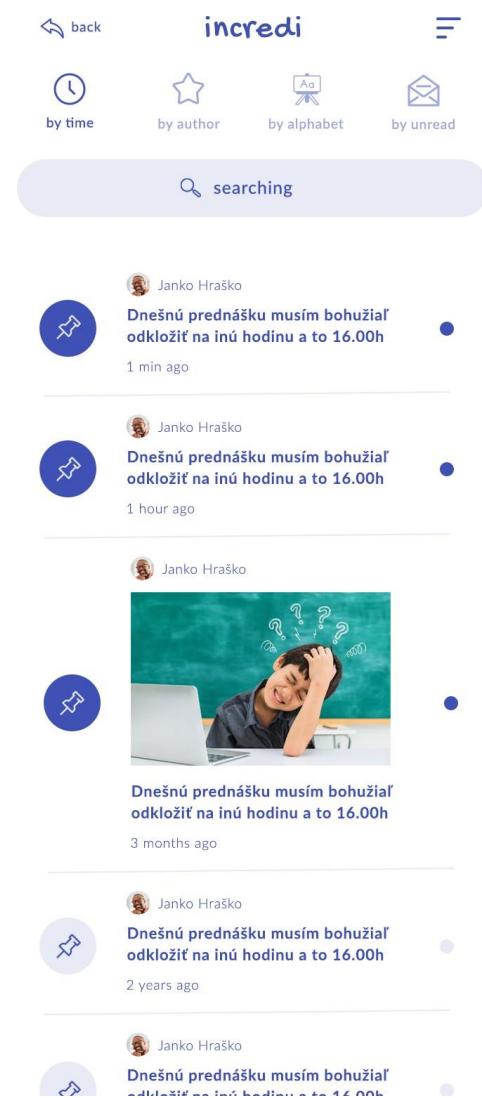
Ecrã “Principais notícias”

O membro da equipa da instituição de ensino superior pode adicionar qualquer informação urgente sobre a qual ele/ela queira informar os estudantes através deste ecrã. Por exemplo: “Hoje a leitura online está cancelada porque estou doente”. A informação urgente também pode conter uma imagem.

Neste ecrã, o utilizador pode ordenar a lista de acordo com quatro opções (por tempo, por autor, por alfabeto, por “não lido”).

A linha mais escura na lista significa que essa linha ainda não foi vista pelo utilizador.

O ecrã contém uma busca que procura o termo inscrito.



incredimail

back

by time by author by alphabet by unread

searching

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musíme bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
1 min ago

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musíme bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
1 hour ago

Janko Hraško

Dnešnú prednášku musíme bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
3 months ago

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musíme bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
2 years ago

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musíme bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h

Ecrã O meu perfil

Este ecrã mostra ao utilizador os dados que ele preencheu ao criar a conta. Os dados podem ser alterados pelo utilizador.



my incredi account

 boros@boros.digital

 0948 339 725

 Tomáš

 Boros

 Slovak University of Agri...

 Student

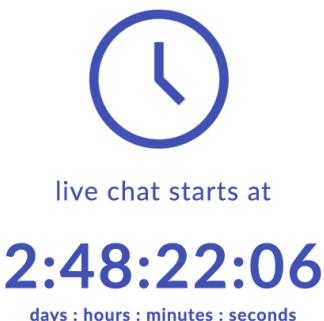


 update account

Ecrã de conversação ao vivo

A conversação ao vivo pode ser criada por um funcionário da instituição de ensino superior, bem como por um estudante. Temos três tipos de telas:

- a) um ecrã que mostra a contagem regressiva de quanto tempo falta para a próxima conversa em direto.



b) um ecrã que mostra que a conversa ao vivo já está em andamento, bastando clicar em "iniciar", ao que seguirá a conversação ao vivo através do Google Meet.



↗ launch

c) um ecrã com a informação de que o utilizador não terá nenhuma conversa em direto num futuro próximo.

[back](#)

incredilive



LIVE CHAT



you have no scheduled
live chat right now

IV. Funcionalidades específicas

Esta parte é constituída por duas secções: 1 seção para professores e 1 secção para estudantes.

IV.1 Para professores – adicionar materiais

O “botão adicionar” é exibido no ecrã dos materiais. Depois de clicar neste botão abre-se um novo Aditar materiais

The image consists of two side-by-side screenshots of a mobile application interface, likely a social media or educational platform.

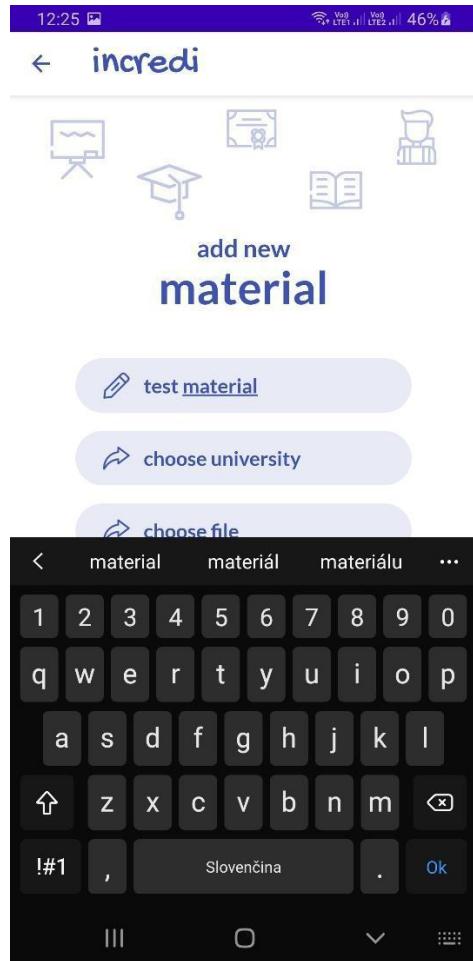
Left Screenshot (12:30): This screen shows a feed of posts. Each post includes a user profile picture, the user's name, the post content (e.g., 'Denis Dávidek droidpdf'), and the timestamp ('1 min ago'). At the bottom, there is a blue button labeled '+ add new'.

Right Screenshot (12:24): This screen is titled 'add new material'. It features three input fields: 'title' (with a pencil icon), 'choose university' (with a location pin icon), and 'choose file' (with a document icon). Below these fields is a large blue button labeled 'add material'.

IV.1.1 Ecrã adicionar material:

Neste ecrã, o professor pode adicionar material didático ao servidor, que ficará disponível para os estudantes selecionados. Para adicionar material com sucesso, deve:

1. Preencher o nome do material:

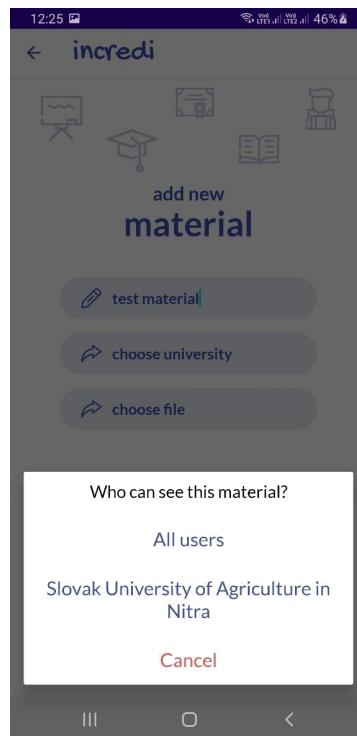


2. Selecionar os estudantes a que se destina o material.

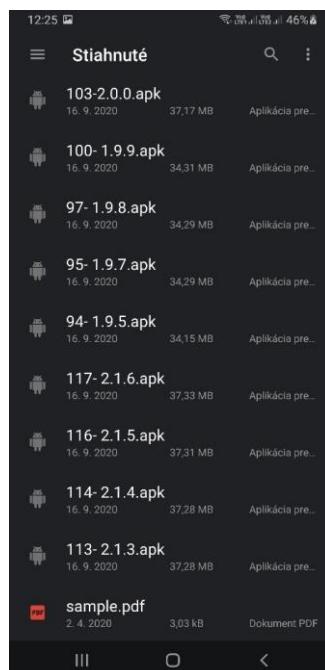
A aplicação oferece 2 opções:

- A instituição de ensino superior que escolheu quando criou a sua conta
- Todos os utilizadores.

Quando a opção "todos utilizadores" é selecionada, o material aditado ficará disponível para todo o utilizador da aplicação.



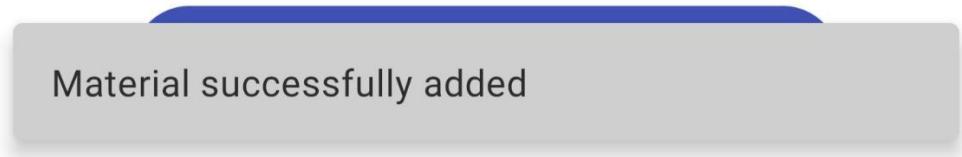
3. Selecione o material necessário do seu dispositivo. Depois de clicar no item "escolher ficheiro", será aberto um navegador do sistema no qual poderá selecionar o ficheiro requerido. (As extensões de ficheiro atualmente suportadas são pdf, mp3 and mp4):



Se tiver satisfeito com sucesso os 3 pontos mencionados, então o material está pronto para ser adicionado ao servidor:

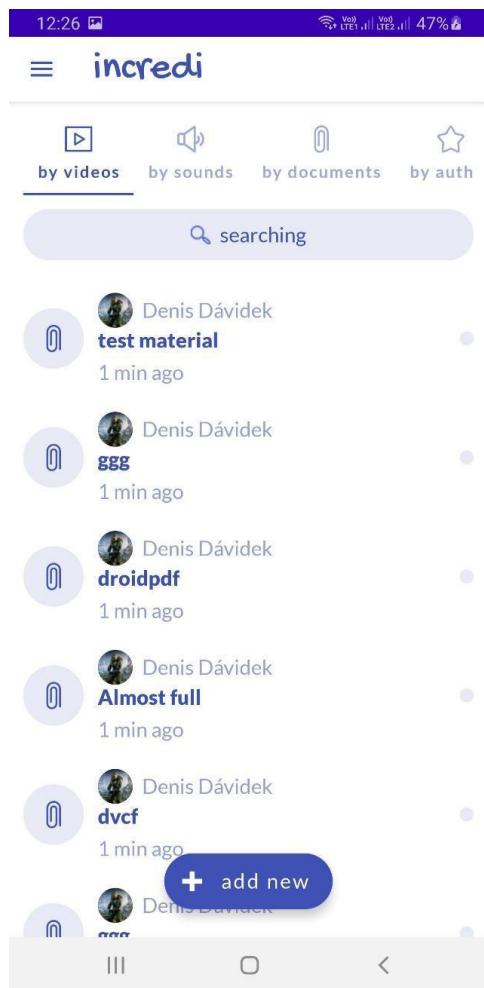


Depois de clicar no botão "adicionar material", o material será adicionado ao servidor. O utilizador é informado do estado da adição através de uma mensagem na parte inferior do ecrã:



Material successfully added

Se o utilizador quiser ver o material adicionado com sucesso, basta voltar ao ecrã de materiais, onde verá todo o material adicionado classificado do mais recente para o mais antigo:



IV.2 Para professores – adicionar principais notícias

O botão “adicionar novo” é exibido no ecrã de principais notícias. Clicando neste botão, abre-se um novo ecrã para adicionar principais notícias.

The screenshots illustrate the EDULAW mobile application's interface. The left side shows a news feed with three posts from user Denis Dávidek:

- zajtrajšie cvičenie ruším** (1 min ago)
- bez obrázku test** (1 min ago)
- dnešná android prednáška nebude** (1 min ago)

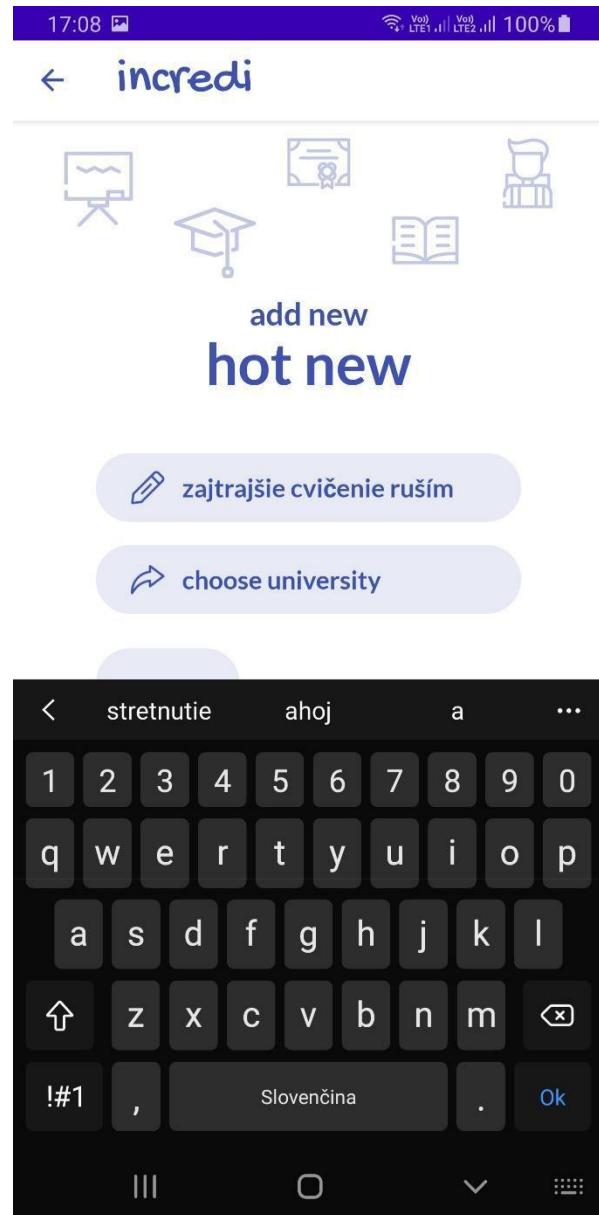
The right side shows the process of adding a new news item:

- title**
- choose university**
- camera**
- + add new**
- add hot new**

IV.2.1 Adicionar ecrã de notícia:

Neste ecrã, o professor pode adicionar novas notícias ao servidor, que ficam então disponíveis para os estudantes selecionados. Para adicionar com sucesso uma nova notícia, é necessário:

1. Preencher o título da notícia:

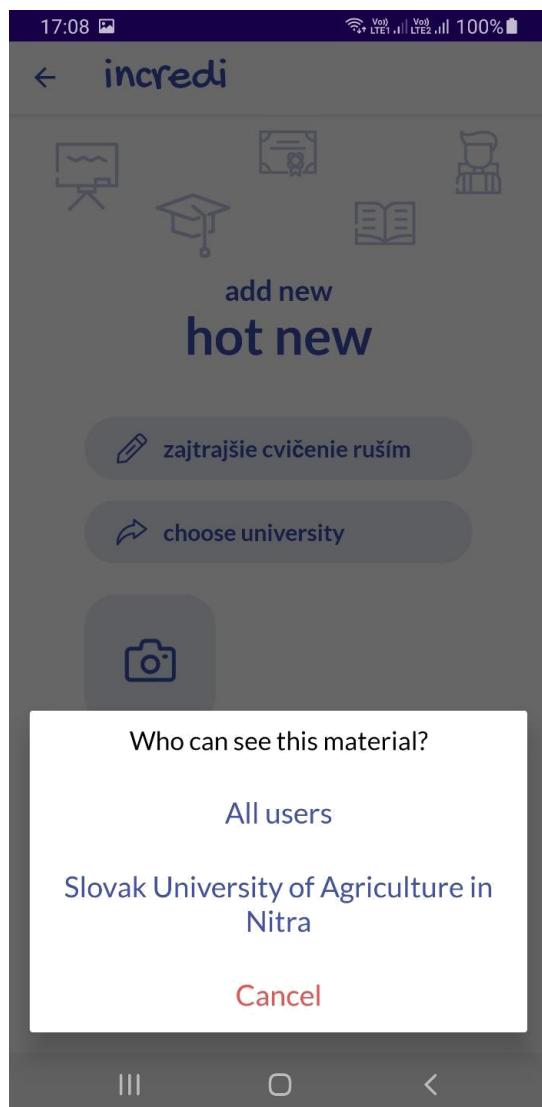


2. Escolher para que estudantes se destina a notícia.

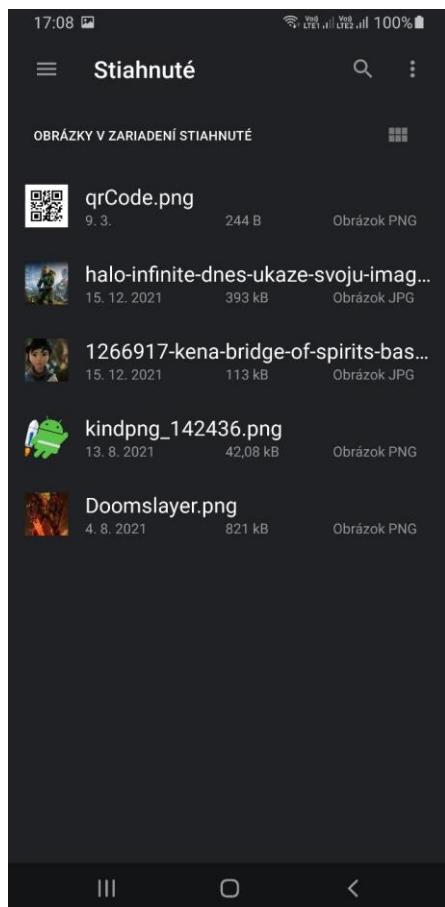
A aplicação oferece duas opções:

- A instituição de ensino superior que escolheu quando criou a sua conta
- Todos os utilizadores

Quando a opção "todos utilizadores" é selecionada, o material aditado ficará disponível para todo o utilizador da aplicação.



3. (OPCIONAL) selecione uma imagem do seu dispositivo. Depois de clicar no quadrado com a câmara, abrirá um navegador do sistema no qual poderá selecionar a imagem desejada:



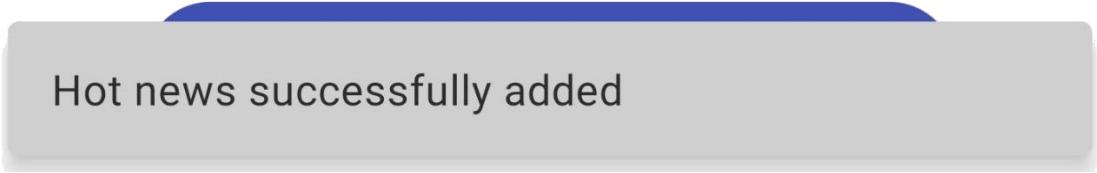
Os pontos 1 e 2 são OBRIGATÓRIOS para acrescentar novas notícias. Se o utilizador também selecionar uma imagem, o quadrado com a câmara substitui o quadrado com a imagem selecionada:



Se o utilizador quiser alterar a imagem, basta clicar no quadrado com a imagem selecionada e depois o navegador do sistema mencionado no ponto 3 desta secção abrirá novamente.

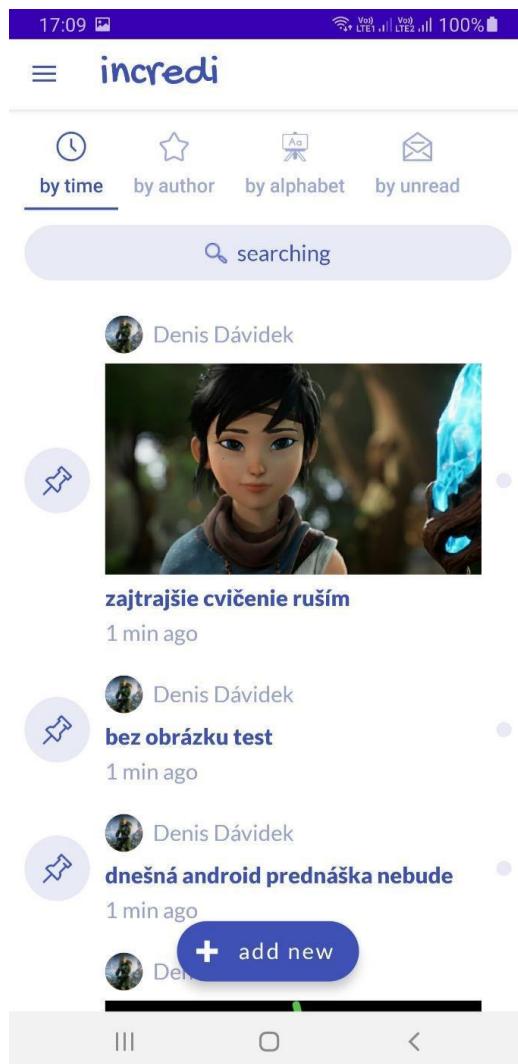
Neste momento, a nova notícia está pronta para ser adicionada ao servidor.

Depois de clicar no botão "adicionar notícia", as notícias serão adicionadas ao servidor. O utilizador é informado do estado da adição através de uma mensagem na parte inferior do ecrã:



Hot news successfully added

Se o utilizador quiser ver as notícias adicionadas com sucesso, basta voltar ao ecrã das notícias, onde verá todas as notícias adicionadas, classificadas das mais recentes às mais antigas:



IV.3. Para Professores - adicionar novo teste

O botão "adicionar novo" é exibido aos professores no ecrã de testes. Após carregar neste botão, abrirá um novo ecrã de "criar teste".

The screenshot shows a mobile application interface for managing tests. At the top, there's a header bar with the time (19:17), battery level (100%), and signal strength (8:30). Below the header, the title "incredilaw" is visible, followed by a back arrow and the text "Create test".

The main area displays a list of existing tests:

- Denis Dávidek** - **Testing for now** - created at 2022-05-08 11:50:16
- Tomáš Boros** - **new test 2** - created at 2022-02-07 01:13:21
- Tomáš Boros** - **new test 1** - created at 2022-02-07 01:10:31

To the right of the test list, there are three input fields with icons:

- "what is the name of the test?" (question #1)
- "What is the question?"
- "What is the number of answers?"

At the bottom of the screen, there are two buttons: "+ add new" and "continue". Below these buttons is a navigation bar with symbols for III, O, <, III, O, <.

IV.3.1. Ecrã "Criar teste":

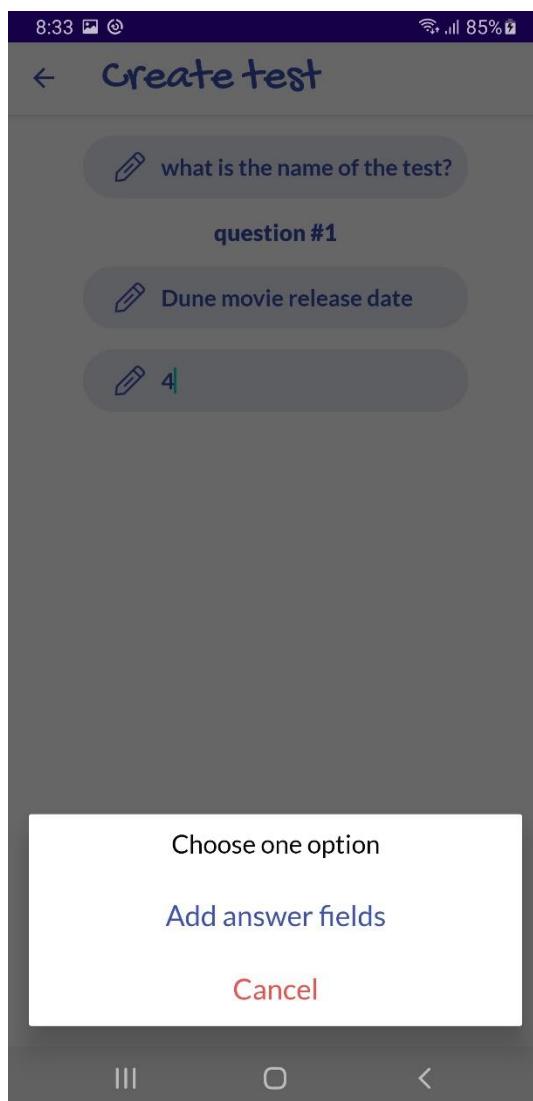
Neste ecrã, o professor cria um teste que pode depois ser enviado ao servidor. Se o teste criado for enviado com sucesso ao servidor, então, tal teste, fica, posteriormente, disponível para os alunos selecionados.

Para criar com sucesso um teste, é necessário:

- Preencher o nome do teste;
- Introduzir todas as perguntas juntamente com as suas respostas, e indicar a resposta correta em cada pergunta;
- Exportar o teste fornecido para o servidor.

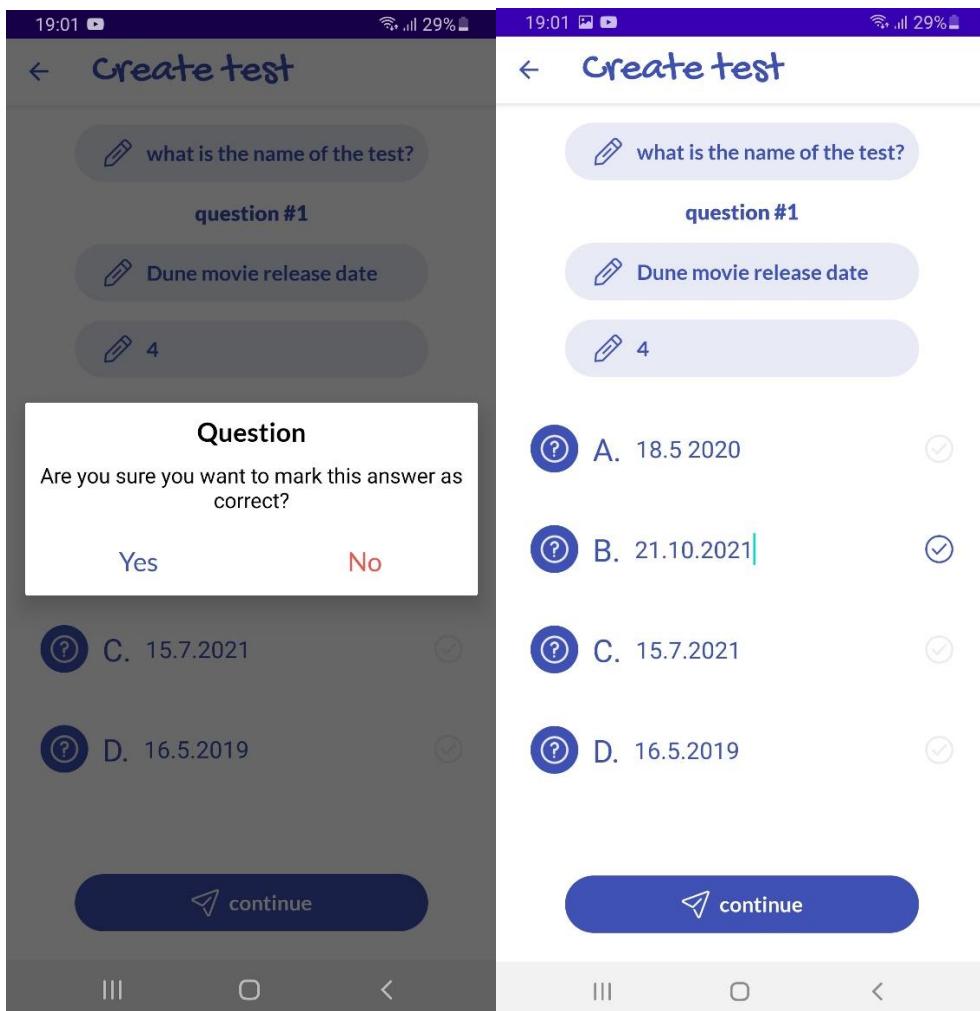
IV.3.2. Para professores - Introduzir perguntas e respostas:

Para introduzir cada pergunta, é necessário preencher o seu nome e o número de respostas que a pergunta irá oferecer à escolha (atualmente na candidatura é permitido introduzir 6 respostas para cada pergunta). Após inserir estes parâmetros, seja carregando no botão "continuar" ou clicando em OK/confirmar no teclado apresentado do aparelho, aparecerá um diálogo com opções:

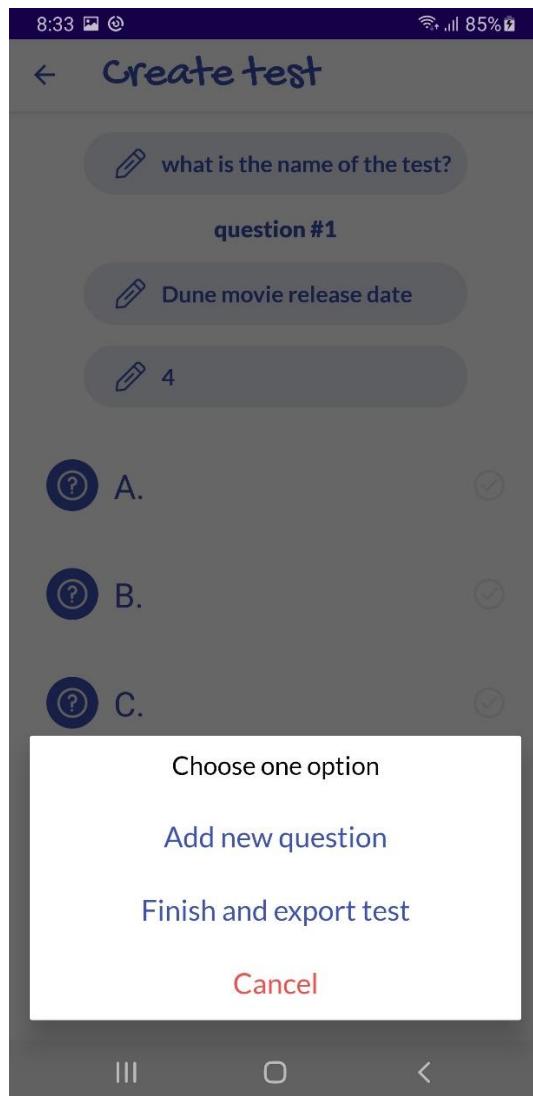


Depois de clicar na opção "adicionar campos de resposta", serão gerados campos vazios na aplicação para introduzir respostas à pergunta colocada.

Depois de os preencher, é necessário marcar a resposta dada como correta. Ao carregar num item com a pergunta (fora do campo para introduzir o texto da resposta), será exibido um diálogo de verificação:



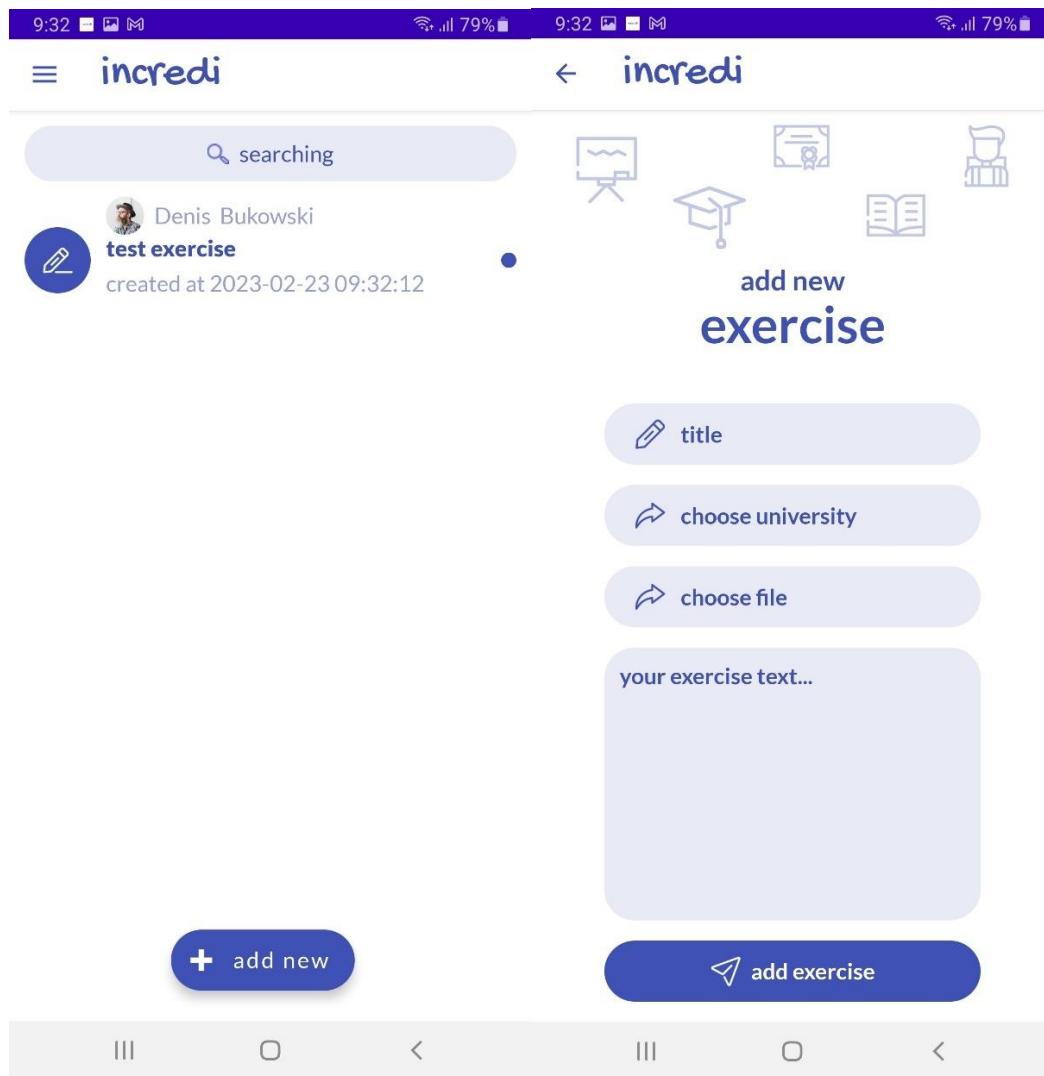
De seguida, carregando no botão "continuar" ou clicando em OK/confirmar no teclado apresentado do aparelho, aparecerá um diálogo com opções:



Se o utilizador selecionar a opção "adicionar uma nova pergunta", a aplicação irá criar uma nova questão e todo o processo de introdução da pergunta e respostas precisa de ser repetido novamente. Após carregar em "concluir e exportar teste", a aplicação envia o teste ao servidor. A aplicação informa o utilizador sobre o estado do teste exportado para o servidor com a mesma mensagem como, por exemplo, na secção "adicionar notícias em destaque".

IV.4. Para professores - exercícios

O ecrã de exercício mostra aos professores um botão "adicionar novo". Depois de carregar neste botão, um novo ecrã irá abrir "criar exercício".



IV.4.1. Ecrã "criar exercício":

Neste ecrã, o professor pode criar um exercício. Este exercício será enviado ao servidor, carregando no botão "adicionar exercício". Posteriormente, este exercício fica disponível aos alunos.

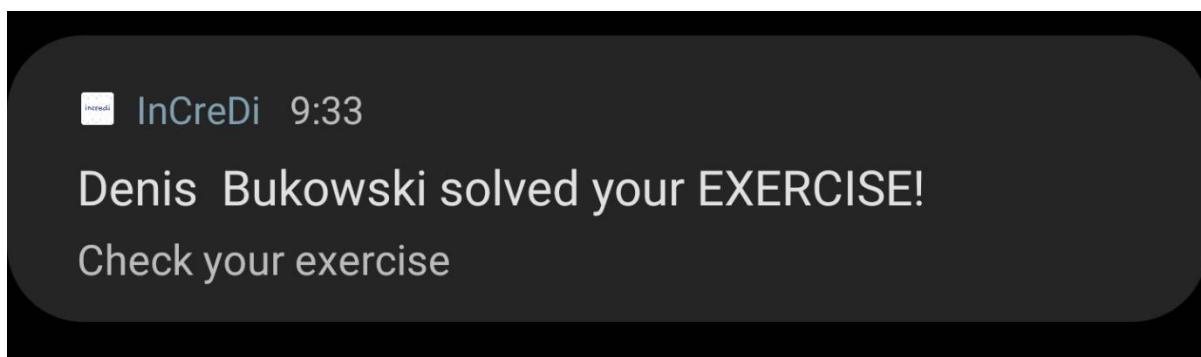
Para criar com sucesso um exercício, é necessário:

- a) Preencher o nome do exercício;
- b) Selecionar a universidade na qual este exercício estará disponível;
- c) Inserir o ficheiro PDF preparado juntamente com o registo;
- d) Inserir o texto do exercício.

Quando o exercício é criado com sucesso, o professor é informado por uma mensagem na aplicação.

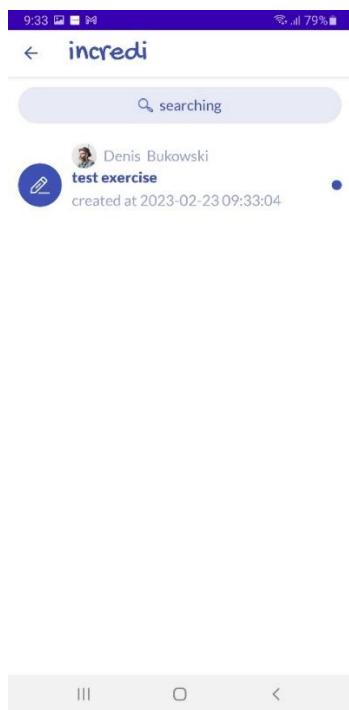
IV.4.2. Aviso sobre a preparação do exercício:

Assim que o utilizador da aplicação tiver criado um exercício, será enviada uma mensagem push, informando que o utilizador fez o exercício do autor.

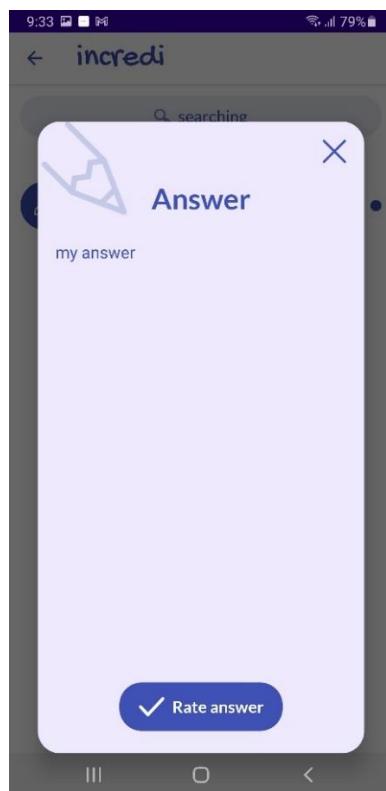


IV.4.3. Avaliação das respostas:

Depois de carregar no exercício selecionado, irá aparecer um diálogo com opções (ver seção V.7). A seguir, depois de carregar na opção "mostrar respostas" é apresentada uma lista de respostas preenchidas pelos utilizadores da aplicação.

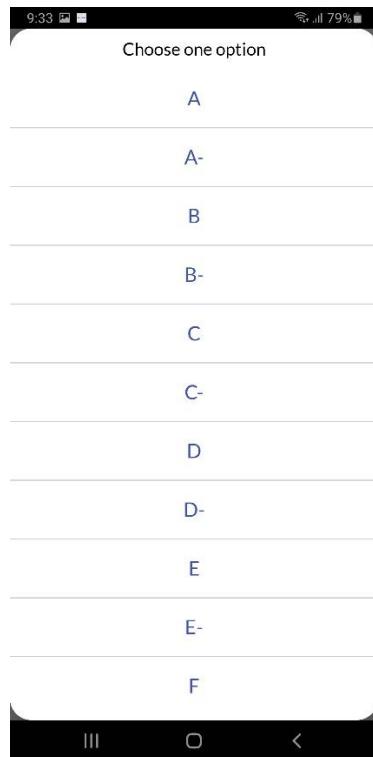


Ao carregar numa determinada resposta, o professor irá ver a resposta específica inserida pelo utilizador da aplicação.



Carregando no botão "avaliar resposta", será exibido um diálogo com notas de avaliação:

Ao escolher uma nota, o professor avalia a resposta selecionada.



Answer rated successfully



Denis Bukowski **A**

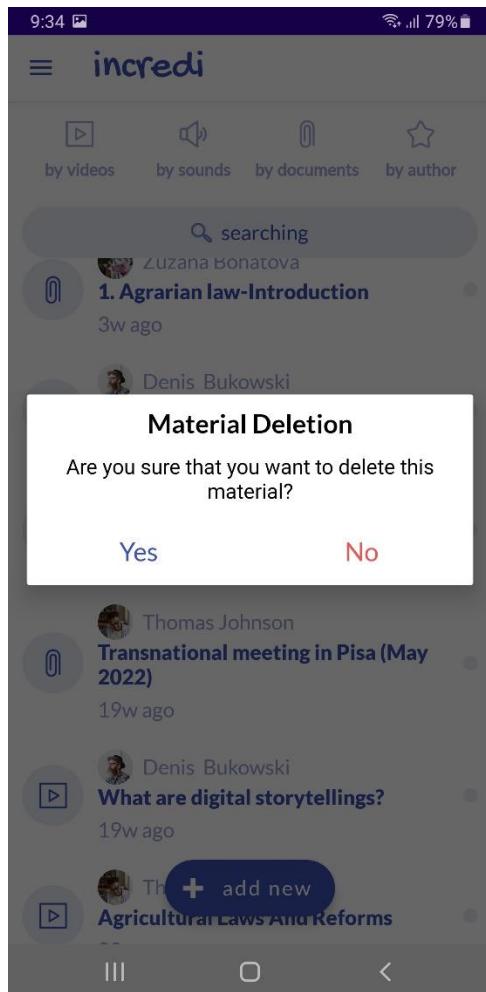
test exercise

created at 2023-02-23 09:32:12

IV.5 Para professores - Eliminação de materiais, notícias em destaque, testes, bate-papos em direto e exercícios

Nas frases a seguir, será explicado o método de como o professor pode apagar o material transferido da aplicação.

É igualmente possível apagar notícias em destaque, testes, bate-papos em direto e exercícios. Na versão iOS, é necessário deslizar para a esquerda para mostrar o ícone do lixo, e carregar nesse ícone. Nas versões Android, é preciso fazer um longo clique (aprox. 2 segundos) e aparecerá o diálogo seguinte:



Após confirmar a eliminação do material, este é apagado tanto no servidor como na aplicação. Se a eliminação do material

selecionado for bem sucedida em ambos os locais, o professor é informado sobre este estado com a seguinte mensagem:

Material deletion successful

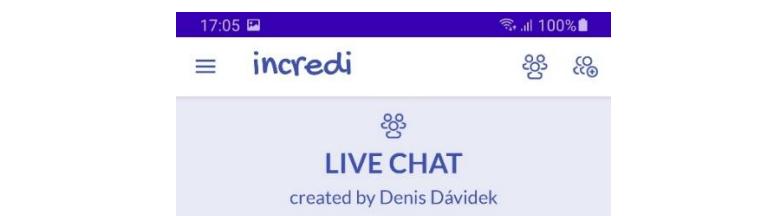
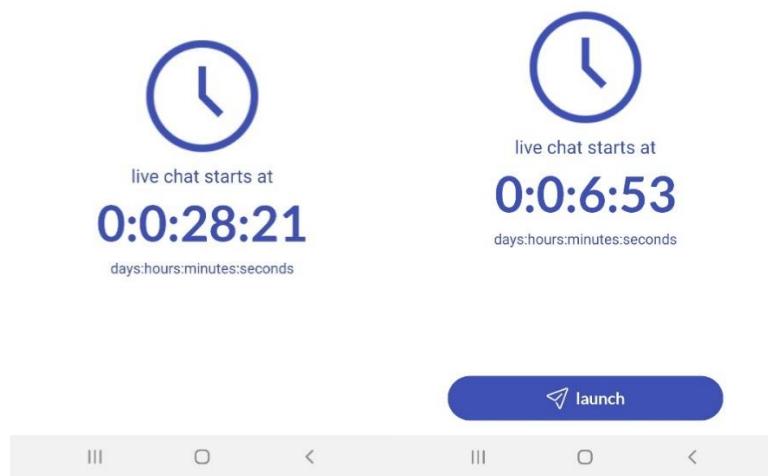
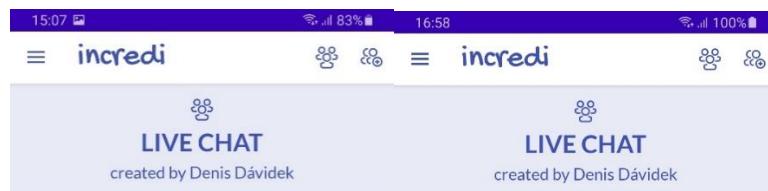
Or InCreDi

V. Ferramentas comuns para professores e estudantes

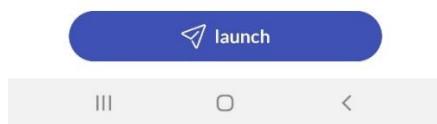
V.1 Ecrã conversação ao vivo

Neste ecrã, é apresentado a primeira conversação ao vivo agendada ou o utilizador verá uma mensagem de que não estão actualmente agendadas conversações ao vivo. Cada conversação ao vivo pode ter 4 estados:

- **CRIADA** - a aplicação está em contagem decrescente
- **A CONVERSAÇÃO AO VIVO** começa às - 10 minutos antes do início da conversação ao vivo
- **A CONVERSAÇÃO AO VIVO** está a decorrer – a conversação ao vivo foi oficialmente iniciada
- **TERMINADA** – a conversação ao vivo terminou (30 minutos desde o início)



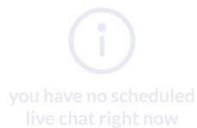
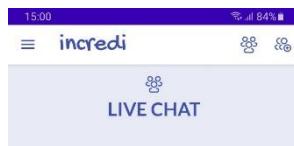
live chat
is running



30 minutos após o fim da conversação ao vivo, esta será apagada da base de dados. A aplicação considera que a conversação ao vivo terminou (mesmo que ainda esteja em curso) e que não é possível aos participantes juntarem-se a ela. Se outra conversação ao vivo estiver agendada para o utilizador, a aplicação irá exibir a próxima conversação ao vivo. Se não estiver agendada mais nenhuma conversação ao vivo, a aplicação mostrará o estado "não existe nenhuma conversação ao vivo agendada neste momento".

A aplicação utiliza a plataforma Google Meet. Outras funções relacionadas com a conversação ao vivo, tais como o seguimento de conversações ao vivo, contagem decrescente e lista de conversações ao vivo serão fornecidas pela aplicação.

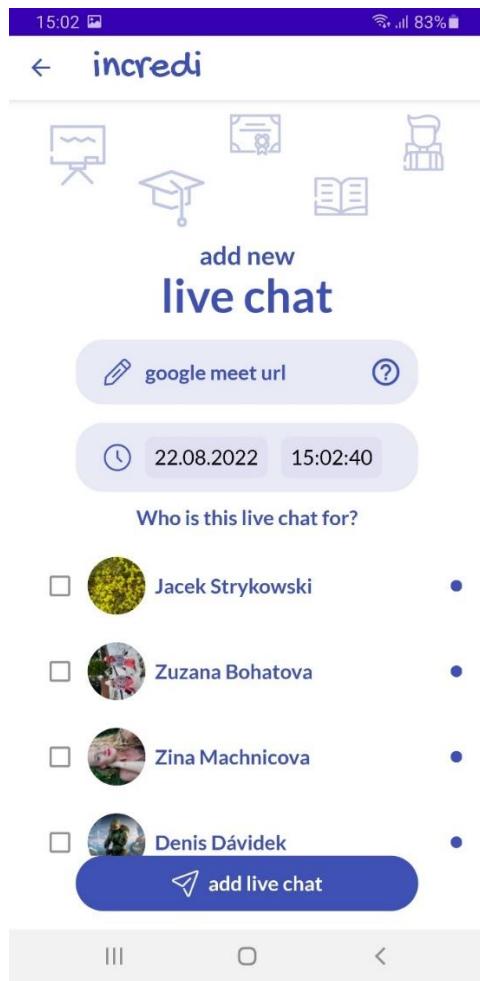
Ao clicar no ícone de pessoas com um sinal de mais, o utilizador poderá adicionar o ecrã de conversação ao vivo:



Ecrã da conversação ao vivo (neste momento não tem conversação ao vivo agendada)

V.2 Adicionar conversação ao vivo

Neste ecrã, o utilizador pode adicionar uma nova conversação ao vivo, que ficará disponível para os participantes selecionados (professores e estudantes).



Para adicionar com sucesso uma nova conversação ao vivo, é necessário:

1. Preencher o Google Meet Url:

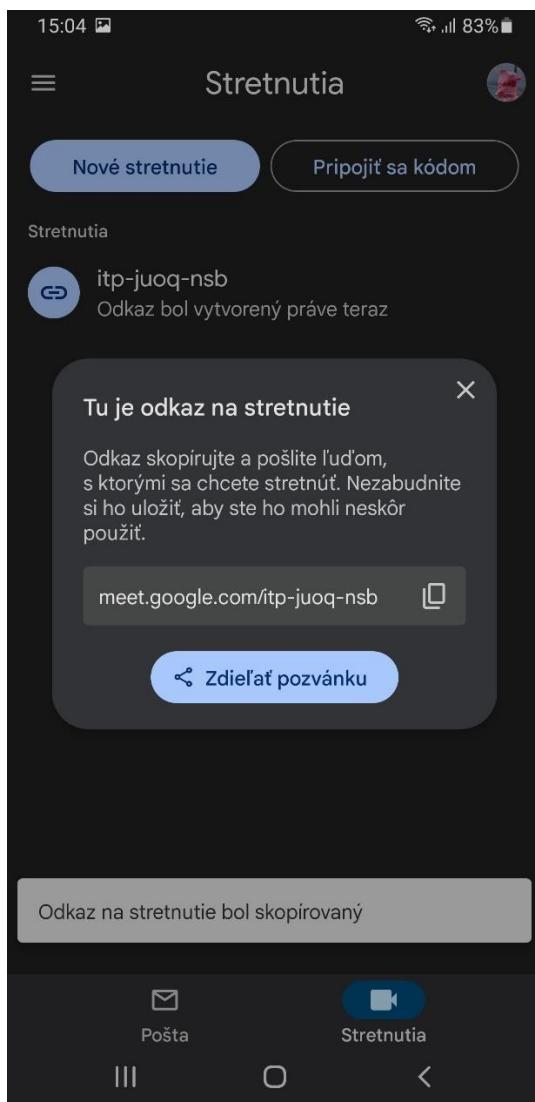
Ao clicar no ícone de ponto de interrogação localizado na caixa do Google Meet url, um diálogo de ajuda com instruções é exibido para o utilizador como obter o Google Meet Url:



Para obter o Google Meet Url, é necessário realizar os seguintes passos:

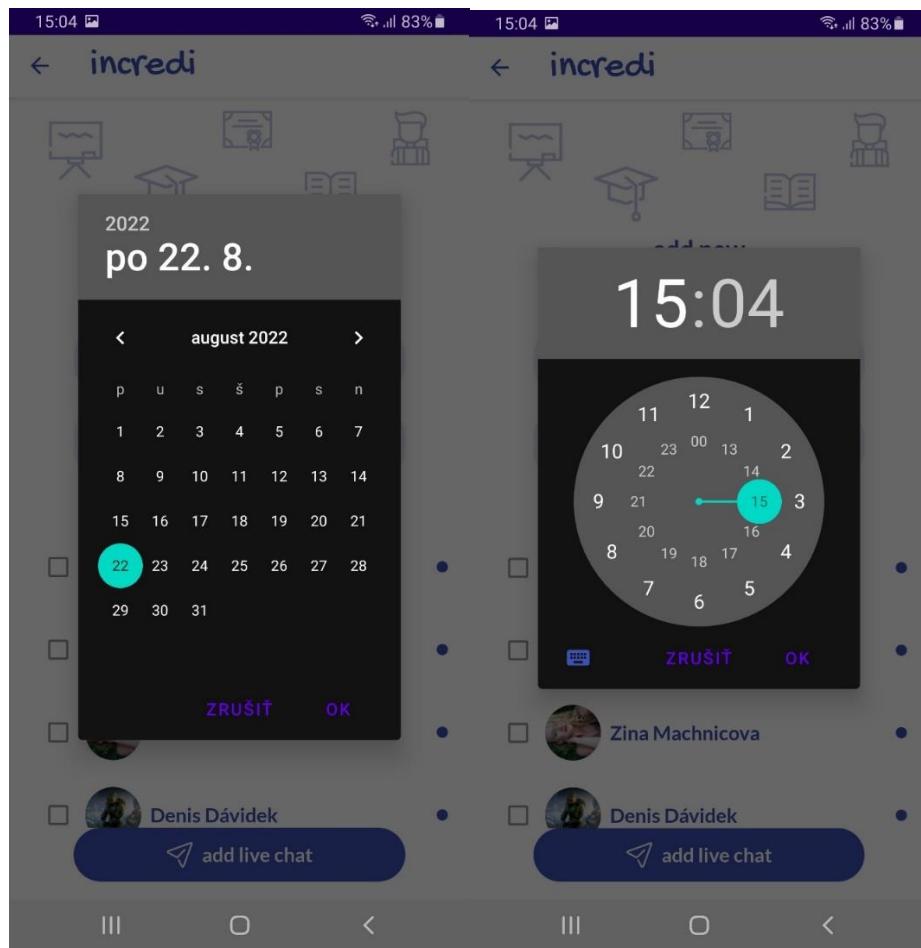
- Clicar no botão Get Url
- Selecione a sua conta Google e será redirecionado para a aplicação Google Meet

- c) Clicar no botão Nova reunião
- d) Copiar o link da reunião
- e) Colar este link copiado na aplicação



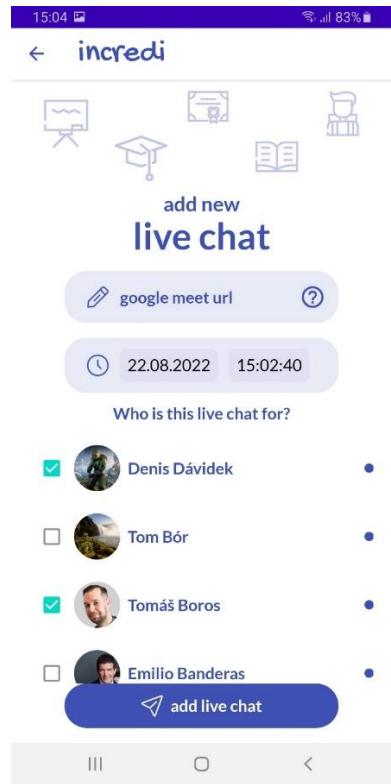
2. Seleccionar a data e a hora da conversação ao vivo:

Depois de clicar no rectângulo com a data, abre-se o diálogo de escolha da data e o utilizador pode definir a data. Ao clicar no rectângulo com a hora, abre-se a caixa de diálogo do relógio e o utilizador pode definir a hora:

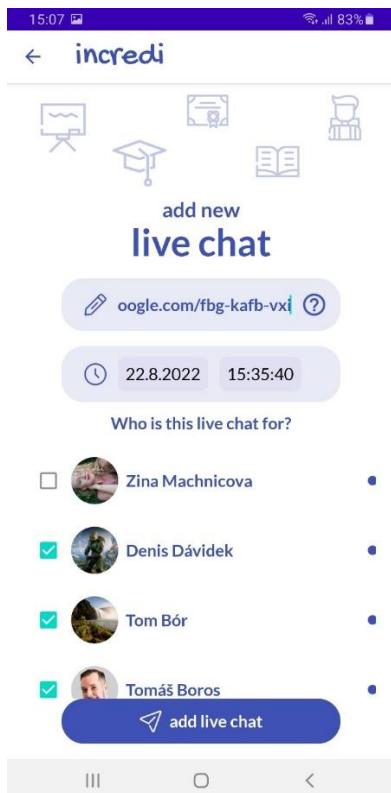


3. Seleção dos participantes da conversação ao vivo:

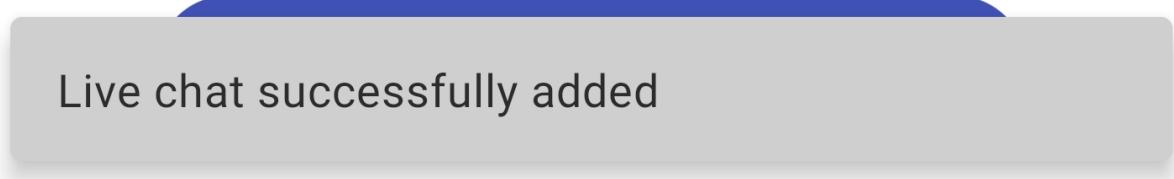
Ao clicar num participante do chat em directo, esse participante será adicionado à lista de participantes. A caixa de verificação preenchida a verde significa que o participante está incluído na lista de participantes:



Quando todos os parâmetros se encontram preenchidos, é necessário clicar no botão "adicionar conversação ao vivo".



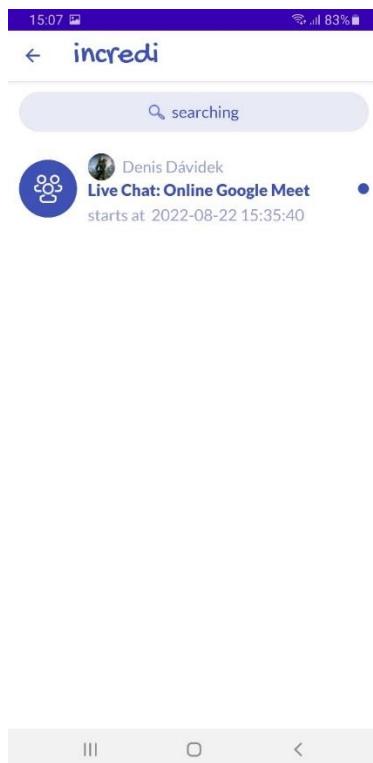
Ao clicar no botão "adicionar conversação ao vivo", a conversação ao vivo será adicionada ao servidor. O utilizador é informado sobre esta adição através de uma mensagem na parte inferior do ecrã:



Live chat successfully added

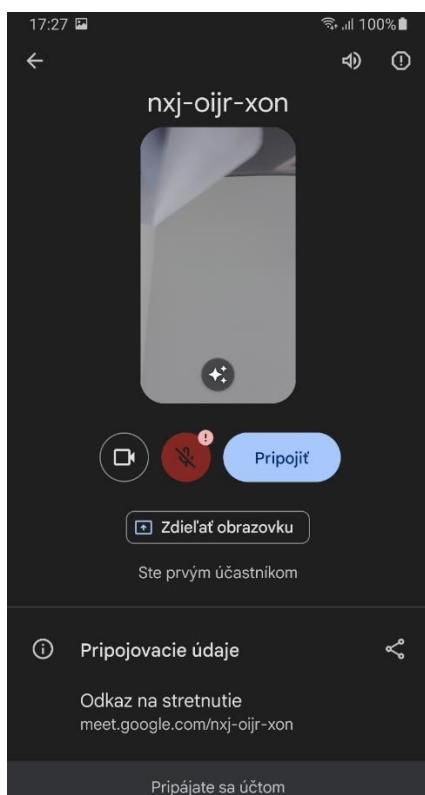
V.3 Lista de conversações ao vivo

Depois de clicar no ícone com três pessoas no ecrã de conversação ao vivo, o ecrã da lista de conversação ao vivo será aberto. Neste ecrã, cada utilizador (tanto professor como aluno) pode encontrar uma lista das suas conversações ao vivo agendadas:



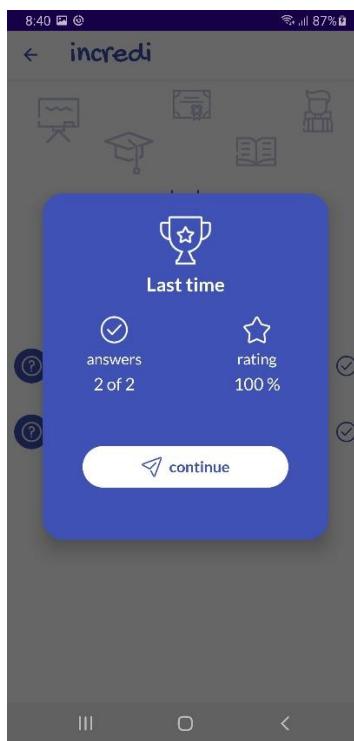
V.4 Ligação à conversação ao vivo

Ao clicar no botão iniciar, será aberta a aplicação Google Meet. Neste momento, o utilizador está na sala do lobby da conversação ao vivo. Se o utilizador quiser participar na conversação ao vivo agendada, deve clicar no botão "Aderir":



V.5. Teste de simulação

Após carregar no botão "executar teste", a aplicação irá oferecer a opção de realizar o teste de simulação. Para cada pergunta é necessário marcar a resposta correta, carregando sobre a resposta fornecida da mesma forma que durante a criação do teste. Após a conclusão do teste, a aplicação irá mostrar ao utilizador, o diálogo de avaliação com a classificação do teste:



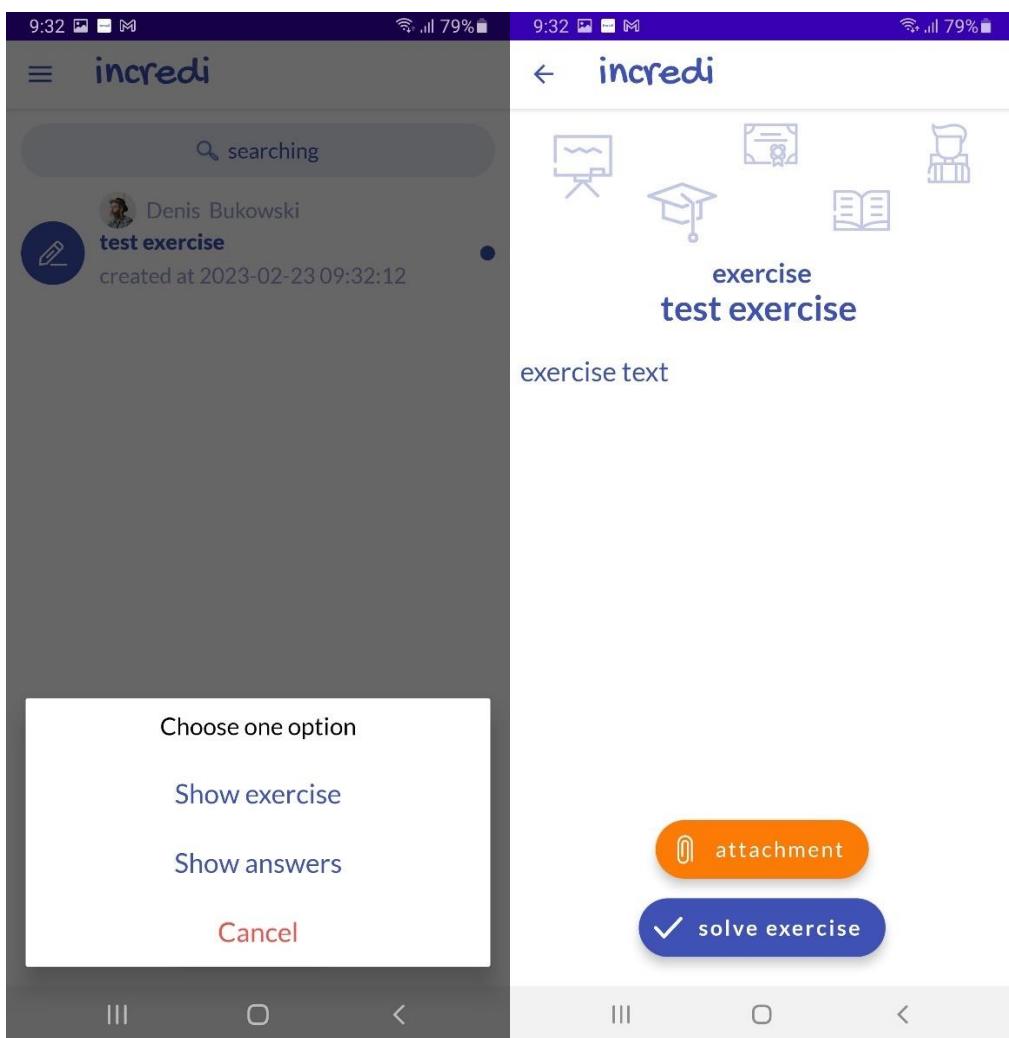
V.6. Classificação do teste selecionado

Depois de carregar no botão "mostrar classificações", a aplicação irá mostrar ao utilizador todas as classificações obtidas até ao momento para o teste selecionado:



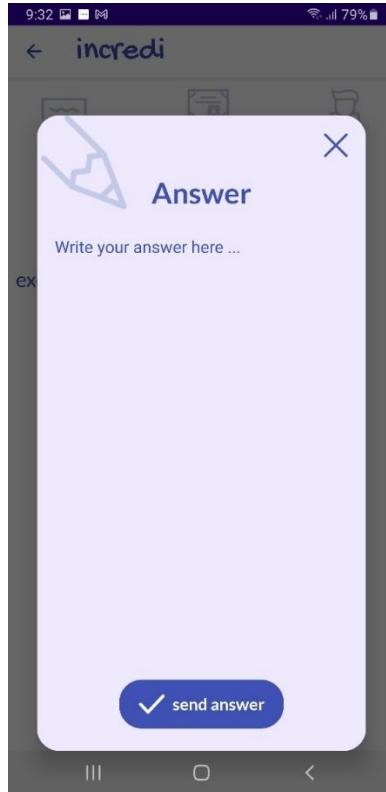
V.7. Mostrar o exercício selecionado

Depois de carregar no exercício selecionado, irá aparecer um diálogo com opções. Posteriormente, após carregar na opção "mostrar exercício", a aplicação apresentará ao utilizador um detalhe do exercício selecionado:

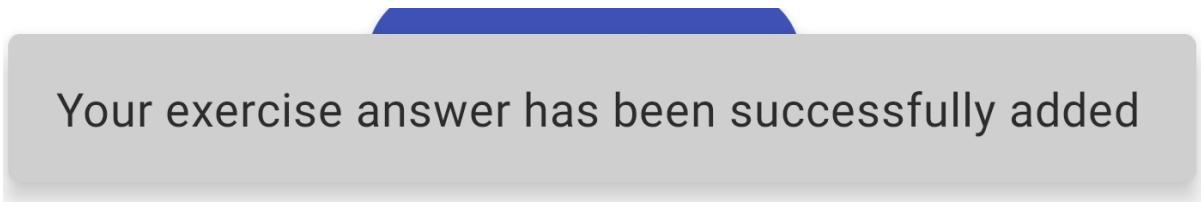


V.8. Elaboração do exercício selecionado

No ecrã "pormenor do exercício", o utilizador tem tudo o que precisa para elaborar a atividade. Após carregar no botão "resolver exercício", será exibido um diálogo onde o utilizador pode escrever a resposta ao exercício em causa.



Ao carregar no botão "enviar resposta", a resposta será enviada ao servidor. Se a submissão for bem sucedida, o utilizador será notificado através da seguinte mensagem:



Your exercise answer has been successfully added

V.9. Mensagens de notificação de informação push

Em alguns casos (por exemplo, transferência de material novo pelo professor, inclusão de novas notícias, etc.) será enviada uma mensagem push aos utilizadores.

Se dentro de um curto período forem enviadas múltiplas mensagens informativas push, apenas a última será exibida.

 InCreDi 10:50

New MATERIAL

latest video

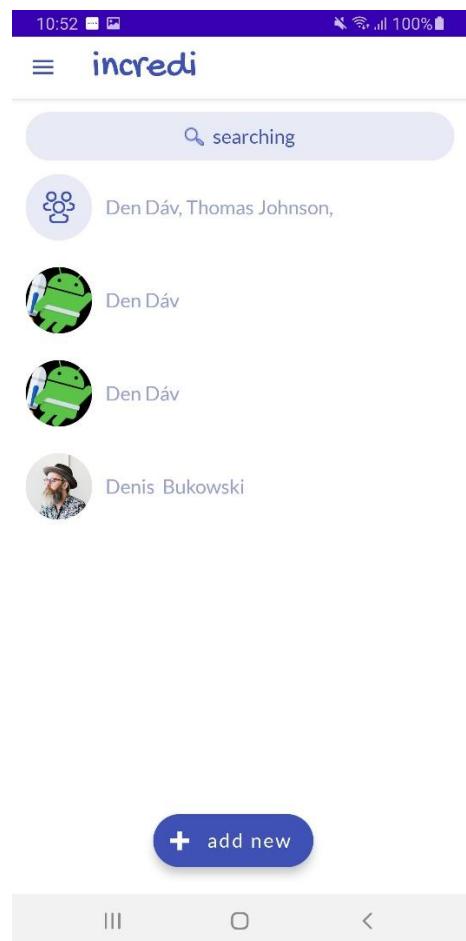
 InCreDi 10:59

New HOT NEW

Tomorrow Android lesson canceled

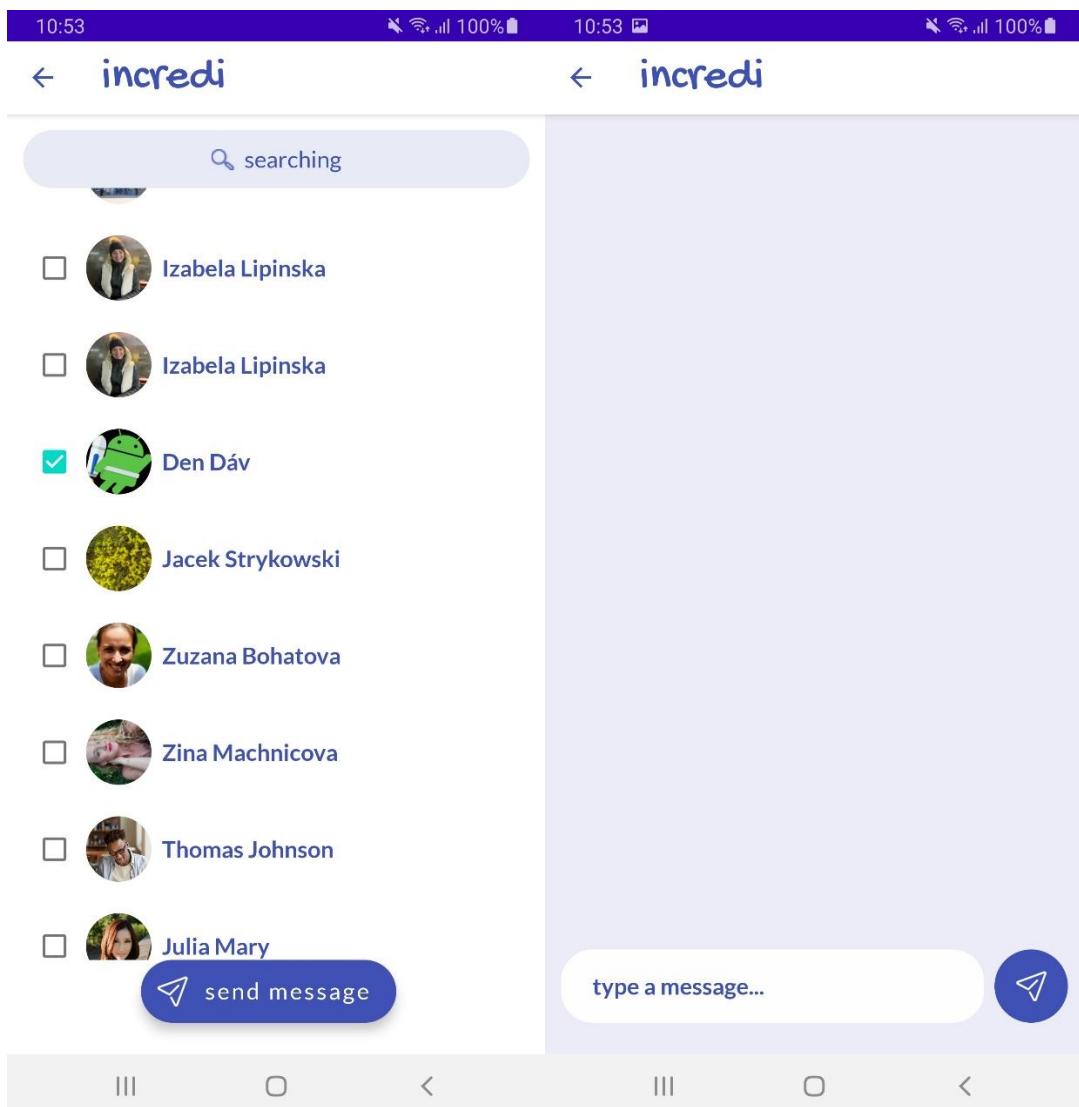
V.10 Ecrã Mensagens de Conversação

Ao selecionar mensagens de conversação no menu da aplicação, o utilizador acede à secção de mensagens de conversação, onde todas as conversas atuais do utilizador autenticado são exibidas. Se a conversa existe com um determinado participante, esta tem o ícone do participante em questão. Se houver mais participantes, então essa conversa tem um ícone de 3 pessoas num círculo, o que leva a pensar que se trata de um grupo - ou seja, uma conversação em grupo:

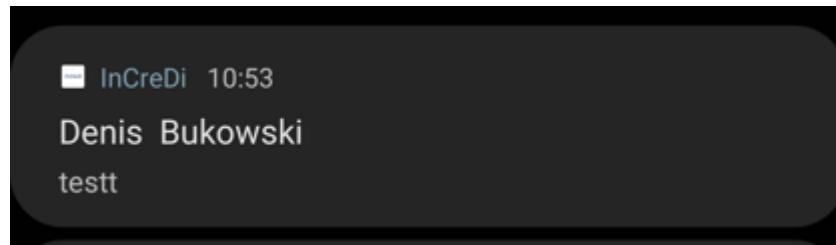


V.11 Seleção dos participantes da futura conversa

Ao carregar no botão adicionar novo, será aberta uma lista de utilizadores com os quais é possível estabelecer comunicação. Carregando no botão enviar mensagem, abre-se um ecrã com um formulário para enviar uma mensagem aos participantes selecionados, criando assim uma conversa entre o autor e os participantes escolhidos:

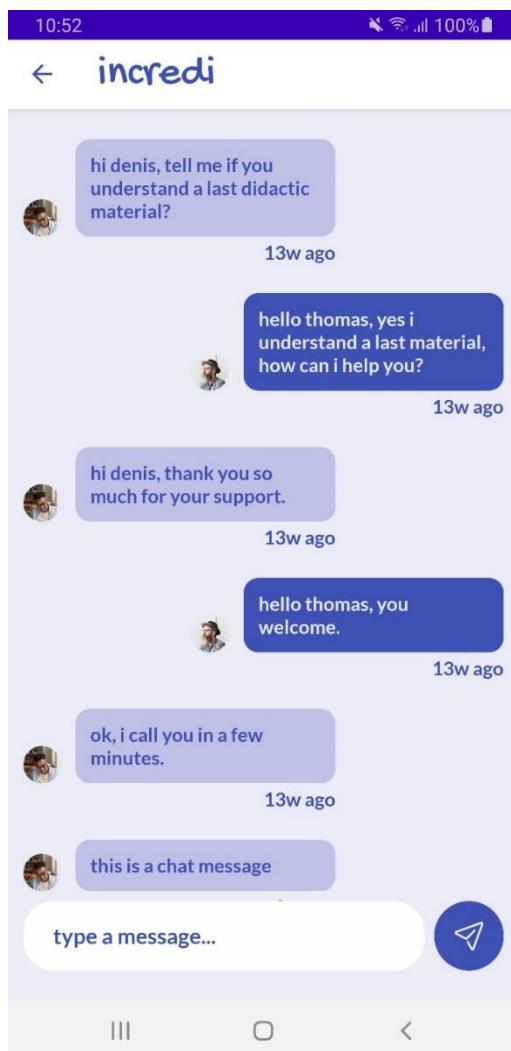


Ao escrever uma mensagem e carregar no botão circular azul no canto inferior direito, a respetiva mensagem será enviada a todos os participantes e ao autor da conversa em questão. Todos os participantes, juntamente com o autor, serão informados sobre esta nova mensagem através de uma mensagem informativa de notificação push:



V.12 Conversação existente de participantes selecionados na conversa

As mensagens escritas por um utilizador com sessão iniciada, são exibidas no lado direito do ecrã. As mensagens escritas por outros participantes na conversa, são mostradas na parte esquerda do ecrã. Cada mensagem consiste em texto, a hora em que foi enviada e uma fotografia do remetente:



I. ÚVOD

Aplikácia incredi je moderným riešením pre univerzity, ktoré potrebujú zefektívniť komunikáciu medzi pracovníkmi a študentmi univerzity. Všetky dátá (dokumenty, videá, hlasové záznamy, live chat, rýchle správy, testy, cvičenia) má každý pracovník a študent vždy so sebou, vo svojom smartfóne, tablete, notebooku alebo doma vo svojom desktope.

Aplikácia incredi je skvelým pomocníkom. Pracovník univerzity vie intuitívne a jednoducho uploadnúť novú prednášku, vytvoriť test alebo cvičenie, poslať rýchlu správu, ktorá príde všetkým študentom naraz, komunikovať so študentom cez message chat alebo live chat a oveľa viac.

Aplikácia incredi je pre študenta nenahraditeľným edukačným nástrojom. Študent univerzity sa dostane k materiálom okamžite, či si chce pozrieť alebo vypočuť poslednú prednášku, vyriešiť najnovšie cvičenie, otestovať svoje vedomosti v teste, napísat správu učiteľovi, ak mu čokoľvek nie je jasné alebo sa v live chate porozprávať s inými študentmi.

Intuitívne ovládanie, moderný vzhľad, dostupná pre všetkých užívateľov, to je incredi.

II. Technické parametre

Projekt pozostáva z nasledujúcich častí:

- Server, s ktorým komunikuje aplikácia incredi. Komunikácia je na báze requests vo formáte JSON. API je napísané v programovacom jazyku PHP a dátá sa ukladajú do MySQL databázy. Server bol dodaný Slovenskou Poľnohospodárskou Univerzitou (SPU).
- Aplikácia incredi pre iOS a macOS je napísaná v programovacom jazyku Swift, pod rozhraním Xcode.
- Aplikácia incredi pre Android a Windows je napísaná v programovacom jazyku Kotlin, pod rozhraním Android Studio.

Poznámka: Všetky requests, kedy sa aplikácia incredi pýta na čokoľvek serveru pri prihlásenom užívateľovi sa využívajú zabezpečené šifrovacie kľúče, v ktorých využívame vlastné reťazce znakov.

III. Funkcie

Úvodná obrazovka

Úvodná obrazovka je grafické zobrazenie aplikácie incredi. Na tejto obrazovke sme iba niekoľko sekúnd, kedy sa dostaneme do nasledujúcej obrazovky.



incredi



Prihlasovacia obrazovka

Do prihlasovacej obrazovky sa užívateľ dostane vždy, ak nie je prihlásený. Ak užívateľ ešte nemá vytvorené konto v aplikácii incredi, tak pre vytvorenie konta musí kliknúť na tlačidlo “create account”. Ak užívateľ zabudol svoje heslo, tak musí kliknúť na tlačidlo “forgot password”. Ak sa užívateľ chce prihlásiť do aplikácie incredi, tak vyplní dve polička a to “e-mail”, “password” a klikne na tlačidlo “login”. Po úspešnom overení prihlasovacích údajov je užívateľ presmerovaný na obrazovku PIN, v ktorej musí zadať 4-miestny PIN kód.



login

 e-mail

 password

 login

[forgot password?](#)

 [create account](#)

Obrazovka PIN

Do tejto obrazovky sa užívateľ dostane, ak správne vyplní prihlásovacie údaje z prihlasovacej obrazovky. 4-miestny PIN kód je užívateľovi zaslaný do e-mailovej schránky. Ak užívateľ zadá správny PIN kód, tak užívateľ je úspešne prihlásený do aplikácie incredi. Užívateľ môže požiadať o nový PIN kód kliknutím na tlačidlo „resend code“, kedy užívateľovi sa odošle na jeho e-mailovú adresu nový PIN kód.



verifying

We send you 4-digits code to your
e-mail address. Please write code to inputs.

2 7

 resend code

Obrazovka s úspešným prihlásením

Ak užívateľ zadal správny PIN kód, tak aplikácia incredi užívateľa presmeruje do tejto obrazovky. Po kliknutí na tlačidlo “continue”, aplikácia užívateľa presmeruje do jednej z hlavných obrazoviek a to obrazovky s materiálmi.



Great Tomáš Boros!
You successfully logged to incredi.

 continue

Obrazovka zabudnuté heslo

Ak užívateľ zabudol svoje heslo do svojho konta v aplikácii incredi, tak klikne v prihlásovacej obrazovke na tlačidlo „forgot password“, kedy bude presmerovaný do tejto obrazovky. V tejto obrazovke užívateľ zadá svoju e-mailovú adresu a po kliknutí na tlačidlo „reset account“ užívateľovi server pošle nové heslo. Heslo je automaticky generované.



forgot your **password**

We send you new password on
your e-mail address

 e-mail

 reset account

Obrazovka s úspešným vygenerovaním zabudnutého hesla

Užívateľovi sa zobrazí táto obrazovka, ak klikol na tlačidlo „reset account“ v obrazovke zabudnuté heslo. Po kliknutí na tlačidlo „continue“ bude užívateľ presmerovaný do prihlásovacej obrazovky, v ktorej musí zadať nové heslo.



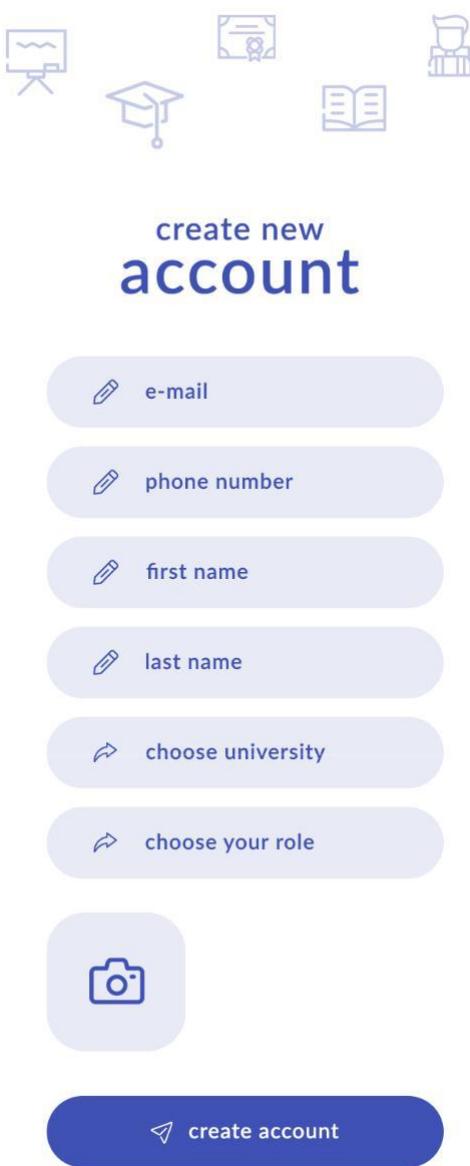
SUCCESS

Great Tomáš Boros!
We send you new password.

 continue

Obrazovka pre vytvorenie nového účtu

Ak užívateľ klikol na tlačidlo “create account” v prihlasovacej obrazovke, tak aplikácia ho presmerovala do tejto obrazovky. V tejto obrazovke si užívateľ vie vytvoriť nový účet do aplikácie incredi. Povinné sú všetky polička, preto ak užívateľ nevyplní niektoré z poličok, tak aplikácia incredi ho na to upozorní. Pri možnosti “choose your role” si užívateľ môže zvoliť, či je pracovník univerzity alebo študent.



Pri možnosti “choose university” si užívateľ môže zvoliť zo zoznamu univerzitu, v ktorej pôsobí. Po kliknutí na tlačidlo “create account” odošle server e-mail admin osobe. V tomto e-maily sa zobrazia všetky informácie, ktoré užívateľ vyplnil pri vytváraní nového účtu. Úlohou admin osoby je, aby ona overila, či daný užívateľ je naozaj pracovník danej univerzity alebo študent danej univerzity. Ak admin osoba zhodnotí správnosť údajov, tak klikne v e-maily na link, ktorým potvrdí tento nový účet.



Great Tomáš Boros!
Your request to create a new account
is awaiting approval.

When your account is approved,
we'll notify you with a push notification.

 check account

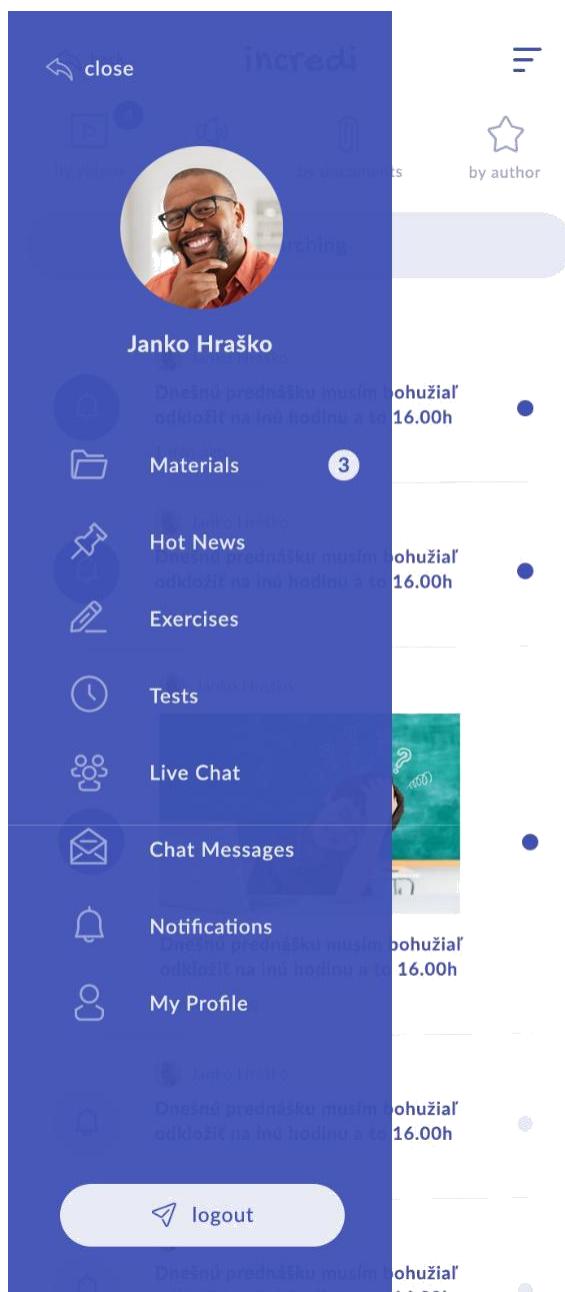
Ak užívateľ bol potvrdený admin osobou, tak mu príde do e-mailovej schránky e-mail o tom, že mu bol vytvorený nový účet a v tomto e-mailu bude automaticky vygenerované heslo k jeho účtu.

Užívateľ kliknutím na tlačidlo “check account” vie overiť, či jeho účet už bol alebo neboli potvrdený. Ak bol admin osobou potvrdený, tak kliknutím na tlačidlo “check account” sa zobrazí informácia, že bol úspešne potvrdený a po kliknutí na button “continue” sa dostane do prihlásovacej obrazovky, kde zadá potrebné prihlásovacie údaje.

Obrazovka menu

Do menu obrazovky sa dostane každý prihlásený užívateľ. Stačí, ak klikne v pravom hornom rohu na ikonu “burger menu”. Menu obrazovka obsahuje všetky sekcie aplikácie incredi. Dominantnou časťou obrazovky je fotka a meno prihláseného užívateľa. Iba v obrazovke menu sa vie užívateľ odhlásiť z aplikácie incredi a to kliknutím na tlačidlo “logout”, ktoré sa nachádza v spodnej časti obrazovky.

Ak pracovník univerzity pridal pre danú sekciu novinku, tak pri danej sekcií sa zobrazí biely kruh a v ňom číslo/počet noviniek, ktoré užívateľ ešte nevidel.



Obrazovka materiálov

Po úspešnom prihlásení sa užívateľovi zobrazí práve táto obrazovka. Obrazovka materiálov obsahuje všetky materiály, ktoré pridal pracovník univerzity cez svoje konto. Pozor! Keďže aplikácia

vie, pod ktorú univerzitu patrí pracovník ako aj študent, tak v tejto obrazovke sa zobrazia vždy iba materiály pre danú univerzitu, ktorú si pracovník a študent zvolili pri svojom vytváraní účtu.

The screenshot shows the 'incredi' app interface. At the top, there are navigation icons: a back arrow, a search bar containing 'searching', and a menu icon. Below the search bar are four filtering options: 'by videos' (with a play button icon and a '4' notification), 'by sounds' (with a speaker icon), 'by documents' (with a clip icon), and 'by author' (with a star icon). The main content area displays a list of items from a user named Janko Hraško:

- Video: Prednáška o stredoeurópskych právnych normách 21. storočia** (play icon) - posted 1 min ago
- Zvuk: Prednáška o stredoeurópskych právnych normách 21. storočia** (speaker icon) - posted 1 min ago
- Dokument: Prednáška o juhoafrických právnych normách 21. storočia** (clip icon) - posted 3 years ago
- Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkloziť na inú hodinu a to 16.00h** (bell icon) - posted 3 years ago
- Dokument: Prednáška o juhoafrických právnych normách 21. storočia** (clip icon) - posted 3 years ago
- Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkloziť na inú hodinu a to 16.00h** (bell icon) - posted 3 years ago

V tejto obrazovke si užívateľ vie zotriediť zoznam materiálov podľa štyroch možností (by videos, by sounds, by documents, by author).

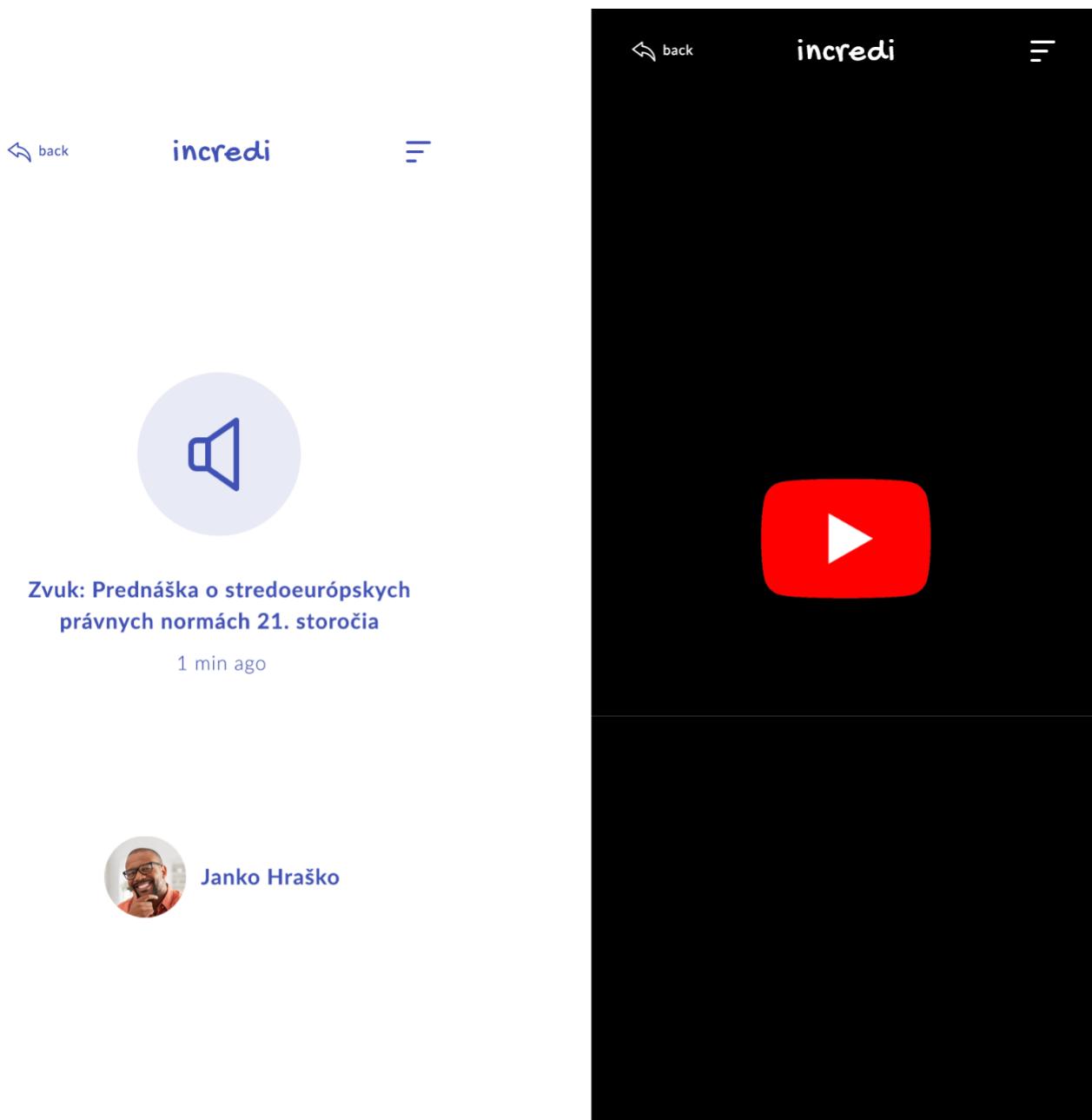
Modrý kruh s číslom znamená, že aplikácia má pre užívateľa toľko nových materiálov, ktoré ešte užívateľ nevidel.

Riadok, ktorý je v zozname materiálov tmavší, tak to znamená, že tento materiál ešte užívateľ nevidel.

Každý riadok má svoju vlastnú ikonu v ľavej časti riadku a to podľa toho, do ktorej kategórie (videos, sounds, documents, author) patrí.

Obrazovka obsahuje vyhľadávanie, ktoré vyhľadáva materiály podľa zadaného výrazu.

Po kliknutí na niektorý z riadkov sa zobrazí detail materiálu. Ak užívateľ klikne na riadok s videom, tak sa zobrazí video. Ak užívateľ klikne na riadok so zvukom, tak sa zobrazí detail so zvukom. Ak užívateľ klikne na riadok s dokumentom, tak sa zobrazí v detaile dokument.



Obrazovka Hot News

Do tejto obrazovky môže pracovník univerzity pridať akúkoľvek súrnu informáciu, o ktorej chce informovať študentov. Napríklad: "Dnešná online prednáška sa ruší, pretože som chorý". Súrna informácia môže obsahovať aj obrázok.

V tejto obrazovke si užívateľ vie zotriediť zoznam podľa štyroch možností (by time, by author, by alphabet, by unread).

Riadok, ktorý je v zozname tmavší, tak to namená, že tento riadok ešte užívateľ nevidel.

Obrazovka obsahuje vyhľadávanie, ktoré vyhľadáva podľa zadaného výrazu.

back incredibl =

by time by author by alphabet by unread

searching

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
1 min ago

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
1 hour ago

Janko Hraško

Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
3 months ago

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
2 years ago

Janko Hraško
Dnešnú prednášku musím bohužiaľ odkložiť na inú hodinu a to 16.00h
2 years ago

Obrazovka My Profile

V tejto obrazovke sú zobrazené užívateľove údaje, ktoré vyplnil pri vytváraní konta. Údaje si môže užívateľ zmeniť.



my incredi account

 boros@boros.digital

 0948 339 725

 Tomáš

 Boros

 Slovak University of Agri...

 Student



 update account

Obrazovka Live Chat

Live chat vie vytvoriť pracovník univerzity ako aj študent. Máme k dispozícii tri druhy obrazoviek:

a) obrazovka, ktorá zobrazuje countdown, odpočet, koľko času ešte zostáva k najbližšiemu live chatu.



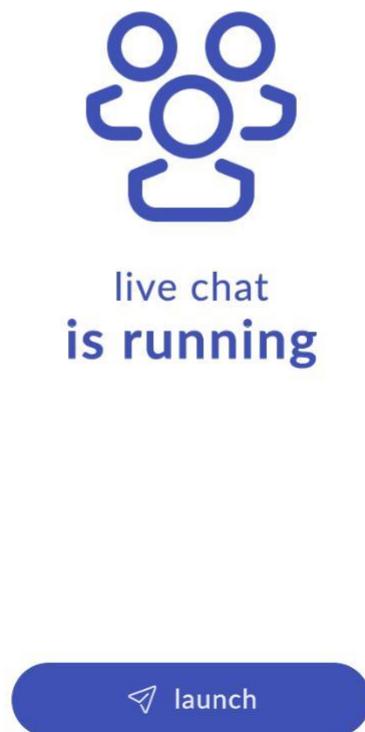
live chat starts at

2:48:22:06

days : hours : minutes : seconds

 launch

b) obrazovka, ktorá zobrazuje, že live chat už prebieha, kedy stačí kliknúť na tlačidlo „launch“, po ktorom sa zobrazí live chat cez Google Meet.



c) obrazovka, ktorá informuje, že užívateľ nemá v najbližšej dobe žiadny live chat.



← back

incredib



LIVE CHAT



you have no scheduled
live chat right now



IV. Špecifické funkcie

Táto časť pozostáva z 2 sekcií a to „pre učiteľov“ a „pre študentov“

IV.1 Pre učiteľov – Pridanie materiálu

V obrazovke materiálov sa zobrazuje tlačidlo „add new“. Po kliknutí na toto tlačidlo sa otvorí nová obrazovka pridaj materiál.

The image shows two side-by-side screenshots of a mobile application interface. Both screenshots have a dark header bar with the time (12:30 or 12:24), signal strength, battery level (47% or 46%), and a navigation arrow. The main screen displays a list of recent activity entries:

- Denis Dávidek (ggg) - 1 min ago
- Denis Dávidek (droidpdf) - 1 min ago
- Denis Dávidek (Almost full) - 1 min ago
- Denis Dávidek (dvcf) - 1 min ago
- Denis Dávidek (ggg) - 1 min ago
- Denis Dávidek (testpdf) - 1 min ago

Below the list is a blue button labeled "+ add new".

The second screenshot shows a modal dialog box titled "add new material" with three input fields:

- "title" with a pencil icon
- "choose university" with a right-pointing arrow icon
- "choose file" with a right-pointing arrow icon

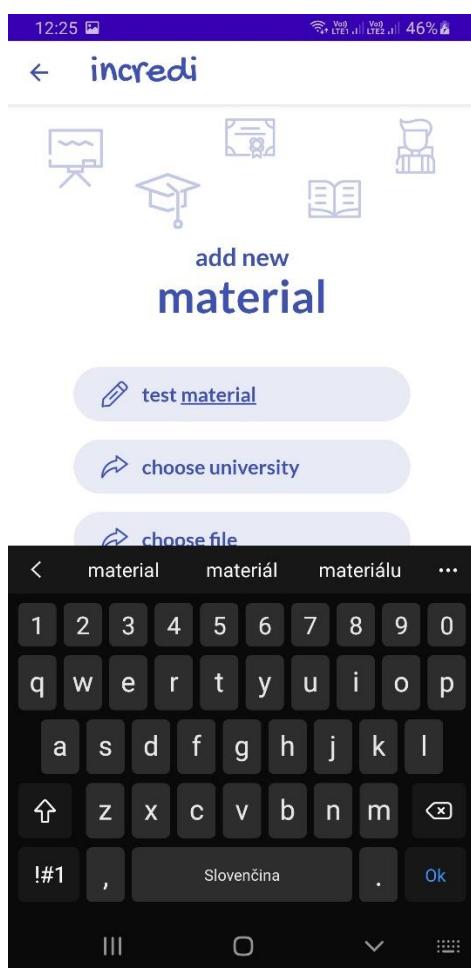
At the bottom of the modal is a large blue button labeled "add material" with a camera icon.

IV.1.1 Obrazovka Pridaj Materiál:

V tejto obrazovke dokáže učiteľ pridať učebný materiál na server, ktorý je následne dostupný pre zvolených študentov.

Na úspešné pridanie materiálu je potrebné:

1. Vyplniť názov materiálu:

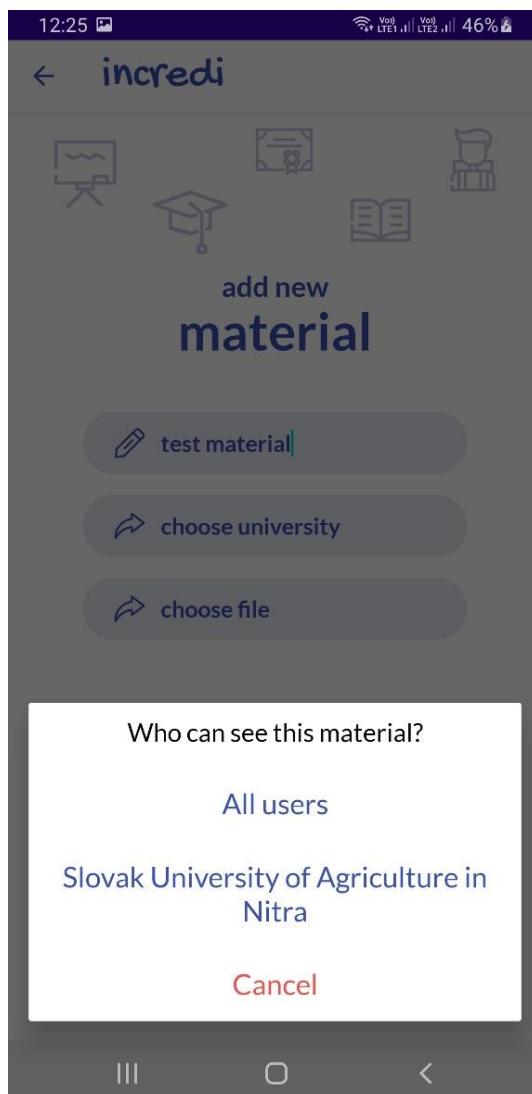


2. Vybrať pre ktorých študentov je materiál určený.

Aplikácia ponúkne na výber 2 možnosti a to:

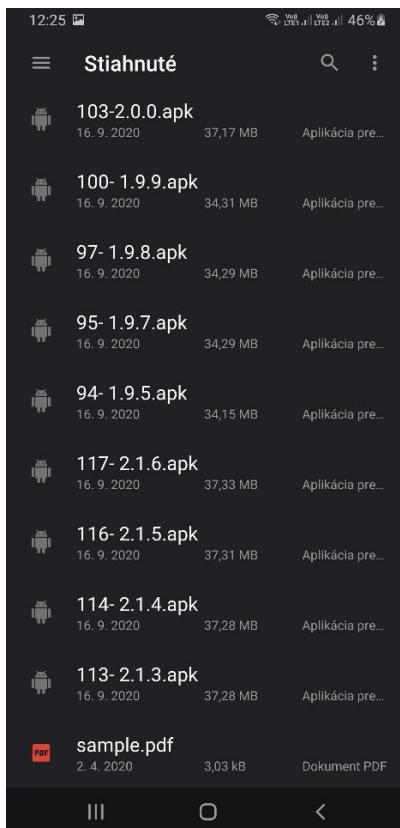
- a) Vašu univerzitu, ktorú ste si vybrali pri vytvorení Vášho účtu
- b) Všetci používatelia.

Pri výbere možnosti „všetci používatelia“ bude pridávaný materiál dostupný každému používateľovi aplikácie.





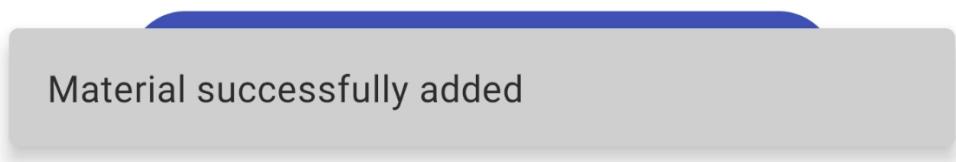
3. Vybrať požadovaný materiál z Vášho zariadenia. Po kliknutí na item „choose file“ sa otvorí systémový prehliadač v ktorom môžete vybrať požadovaný súbor. (Aktuálne podporované prípony súborov sú pdf, mp3 a mp4):



Ak ste úspešne splnili všetky 3 spomínané body, tak materiál je pripravený na pridanie na server:

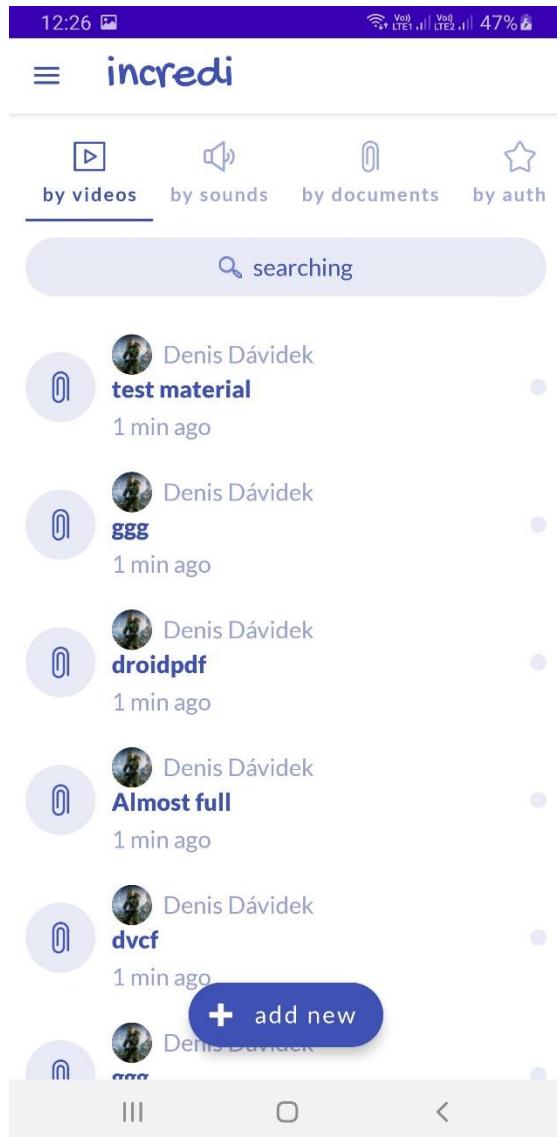


Po kliknutí na tlačidlo „add material“ sa materiál pridá na server. Používateľ je informovaný o statuse pridania hláškou v spodnej časti obrazovky:



Material successfully added

Ak si používateľ chce pozrieť úspešne pridaný materiál, tak stačí sa vrátiť do obrazovky materiálov, kde uvidí zobrazené všetky pridané materiály zoradené od najnovšieho smerom k najstaršiemu:



The screenshot shows a mobile application interface for 'incredi'. At the top, there is a navigation bar with icons for play, sound, documents, and authentication, followed by a search bar with the placeholder 'searching'. Below this, a list of five 'hot news' items is displayed, each consisting of a small circular profile picture, the user's name (Denis Dávidek), the title (e.g., 'test material', 'ggg', 'droidpdf', 'Almost full', 'dvcf'), and a timestamp ('1 min ago'). At the bottom right of the list, there is a blue button with a white plus sign and the text '+ add new'.

User	Title	Timestamp
Denis Dávidek	test material	1 min ago
Denis Dávidek	ggg	1 min ago
Denis Dávidek	droidpdf	1 min ago
Denis Dávidek	Almost full	1 min ago
Denis Dávidek	dvcf	1 min ago

IV.2 Pre učiteľov - Pridanie hot news

V obrazovke hot news sa zobrazuje tlačidlo „add new“. Po kliknutí na toto tlačidlo sa otvorí nová obrazovka pridaj hot news.



≡ incrediblog

by time by author by alphabet by unread

searching

Denis Dávidek



zajtrajšie cvičenie ruším

1 min ago

Denis Dávidek

bez obrázku test

1 min ago

Denis Dávidek

dnešná android prednáška nebude

1 min ago

Denis Dávidek

+ add new

III O <



← incrediblog



add new

hot new

title

choose university



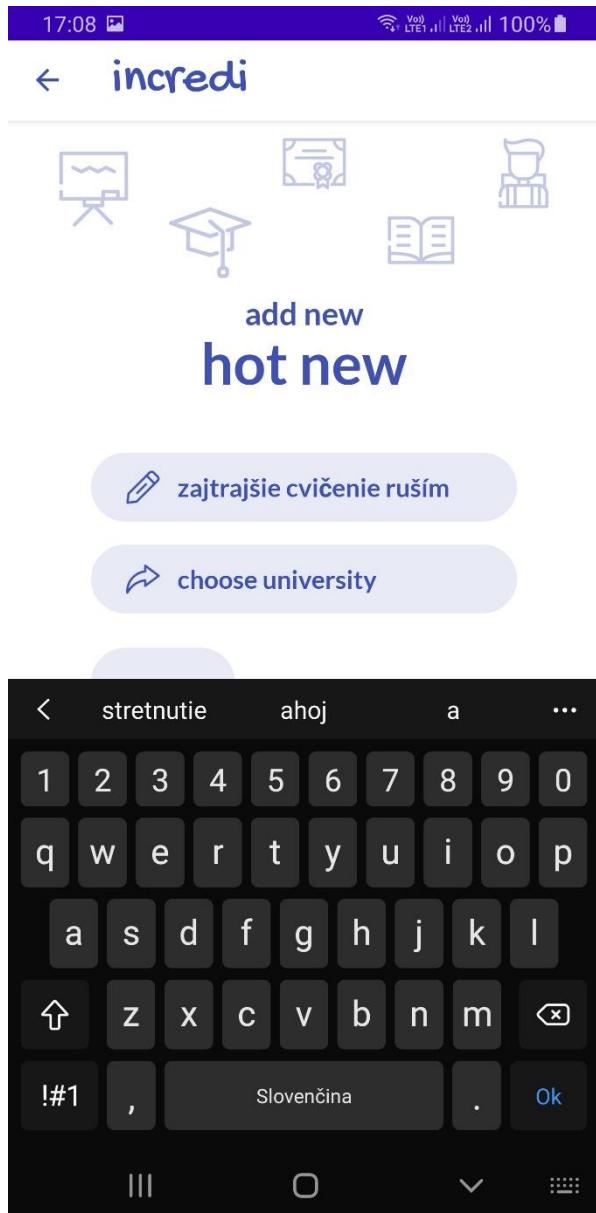
add hot new

III O <

IV.2.1 Obrazovka Pridaj hot news:

V tejto obrazovke dokáže učiteľ pridať nový hot news na server, ktorý je následne dostupný pre zvolených študentov. Na úspešné pridanie novej hot news je potrebné:

1. Vyplniť názov hot news:

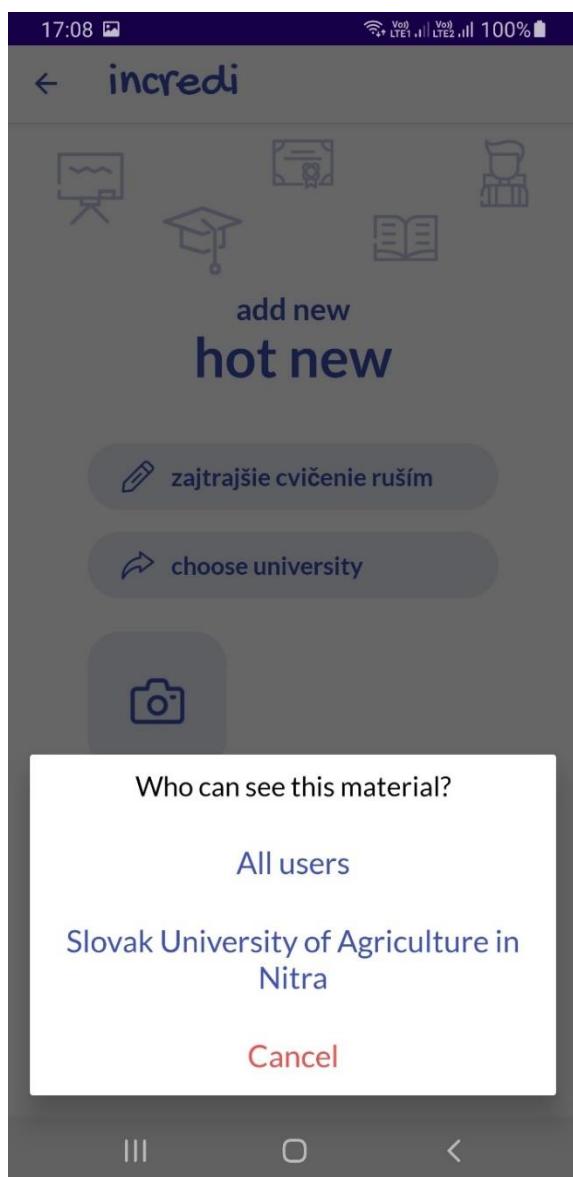


2. Vybrať pre ktorých študentov je hot news určený.

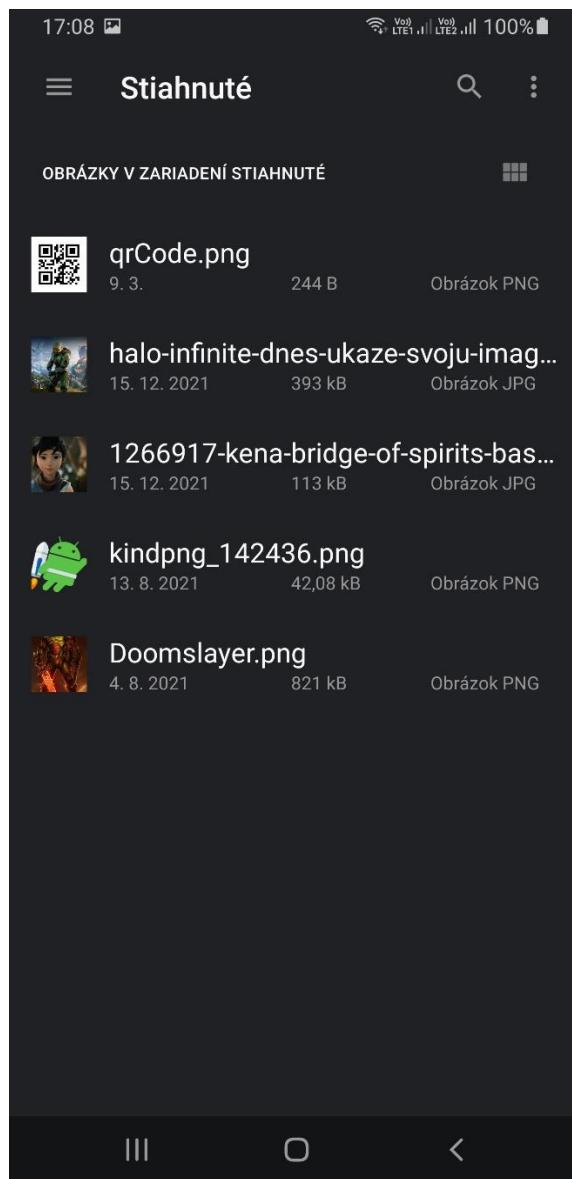
Aplikácia ponúkne na výber 2 možnosti a to:

- a) Vašu univerzitu, ktorú ste si vybrali pri vytvorení Vášho účtu
- b) Všetci používatelia.

Pri výbere možnosti „všetci používatelia“ bude pridávaný materiál dostupný každému používateľovi aplikácie.



3. (VOLITEL'NÉ) Vybrať obrázok z Vášho zariadenia. Po kliknutí na štvorec s kamerou sa otvorí systémový prehliadač v ktorom môžete vybrať požadovaný obrázok:



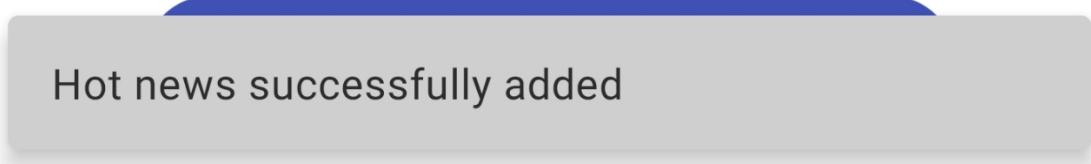
Body 1 a 2 sú POVINNÉ na pridanie nového hot news. Ak používateľ vyberie aj obrázok, tak štvorec s kamerou nahradí štvorec s vybraným obrázkom:



Ak bude chcieť používateľ zmeniť obrázok, stačí ak klikne na štvorec s vybraným obrázkom a následne sa mu opäť otvorí systémový prehliadač spomenutý v bode 3 tejto časti.

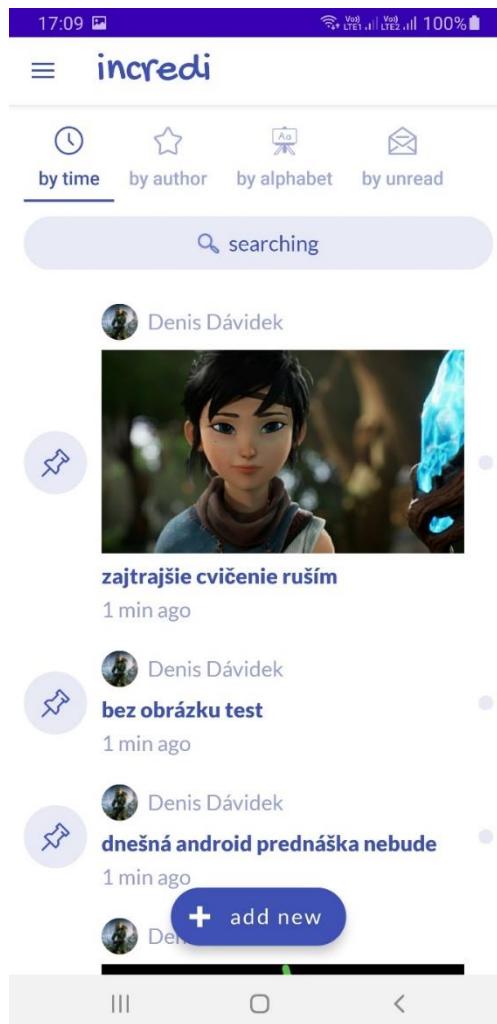
V tomto momente je nový hot news pripravený na pridanie na server.

Po kliknutí na tlačidlo „add hot new“ sa hot news pridá na server. Používateľ je informovaný o státoce pridania hláškou v spodnej časti obrazovky:



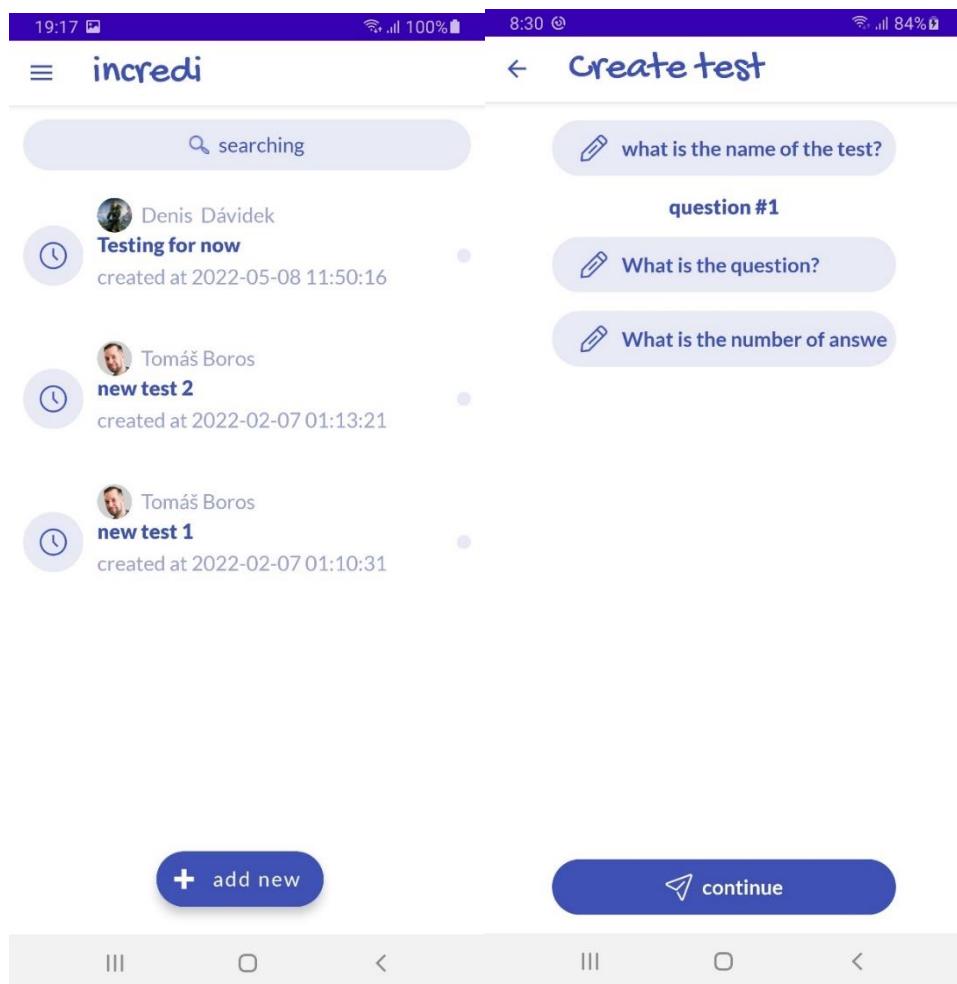
Hot news successfully added

Ak si používateľ chce pozrieť úspešne pridaný hot news, tak stačí sa vrátiť do obrazovky hot news, kde uvidí zobrazené všetky pridané hot news zoradené od najnovšieho smerom k najstaršiemu:



IV.3 Pre učiteľov – Pridanie nového testu

V obrazovke testy sa učiteľom zobrazuje tlačidlo „add new“. Po kliknutí na toto tlačidlo sa otvorí nová obrazovka vytvor test.



The screenshot shows a mobile application interface for managing tests. At the top, there are two status bars: one for 19:17 and another for 8:30. Below them is a header bar with the text "incredil" and a "Create test" button. A search bar contains the placeholder "searching". On the left, there is a list of three existing tests, each with a profile picture, the creator's name, the test title, and the creation date. On the right, there are three input fields with accompanying icons: a pencil icon for "what is the name of the test?", a pencil icon for "question #1", and a pencil icon for "What is the question?". Below these is another input field with a pencil icon for "What is the number of answers?". At the bottom, there is a blue button labeled "+ add new" and a blue button labeled "continue". The footer has navigation icons for III, O, <, III, O, <.

IV.3.1 Obrazovka Vytvor test:

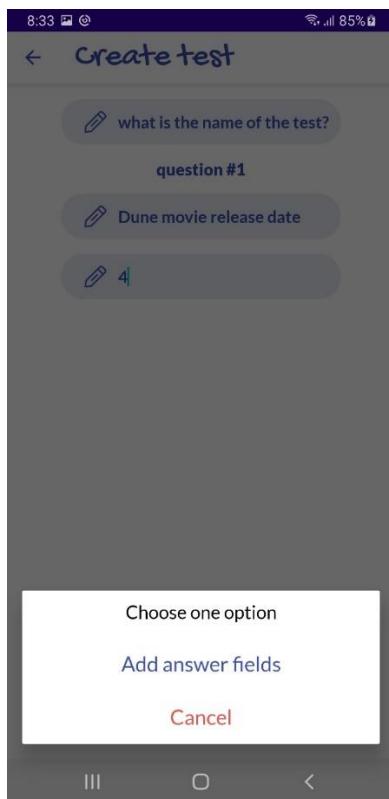
V tejto obrazovke dokáže učiteľ vytvoriť test, ktorý následne vie odoslať na server. Ak je daný vytvorený test úspešne odoslaný na server, tak takýto test je následne dostupný pre zvolených študentov.

Na úspešné vytvorenie testu je potrebné:

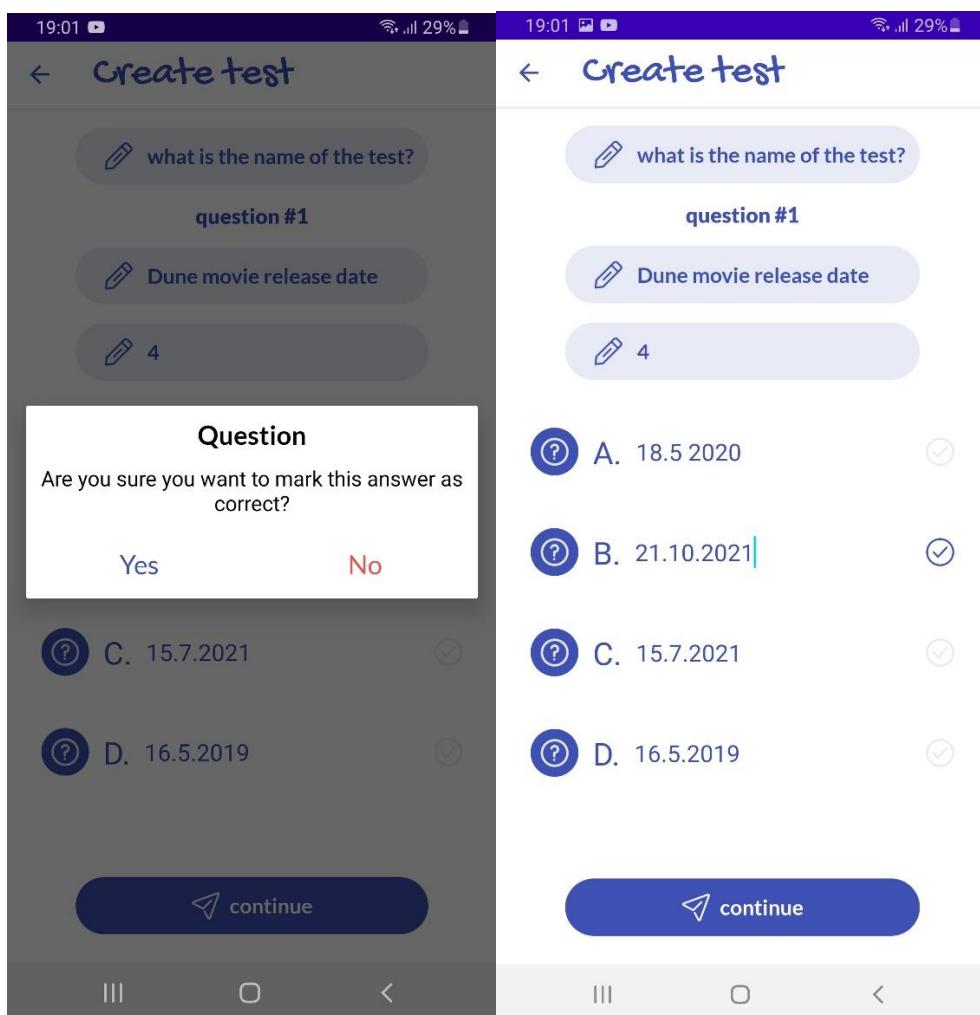
- a) Vyplniť názov testu
- b) Zadať všetky otázky spoločne s ich odpoveďami a v každej otázke označiť správnu odpoved'
- c) Exportovať daný test na server

IV.3.2 Pre učiteľov – Zadávanie otázok a odpovedí:

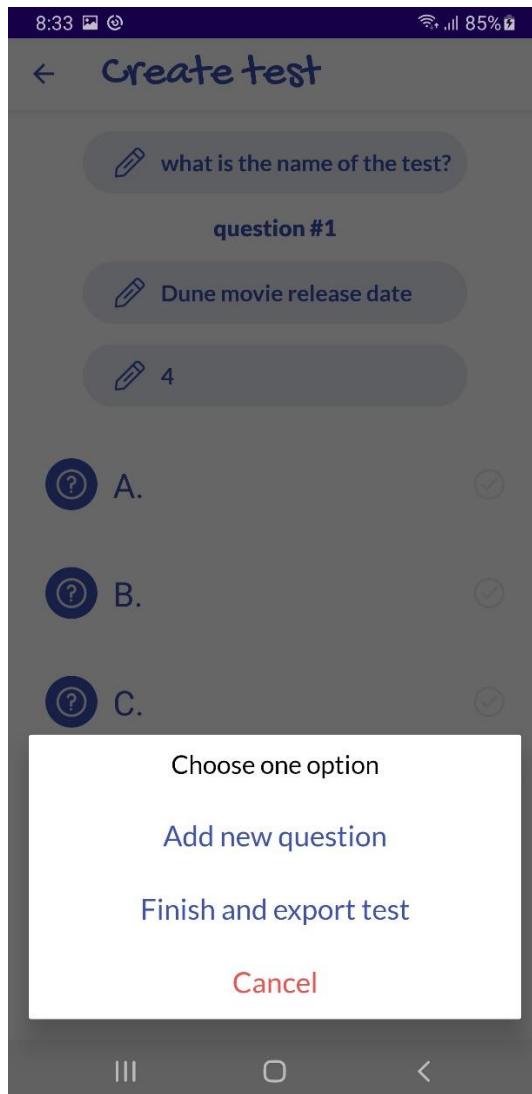
Na zadanie každej otázky je potrebné vyplniť jej názov a počet odpovedí, ktoré bude daná otázka ponúkať na výber(aktuálne je v aplikácii povolené zadať 6 odpovedí na každú otázku). Po zadaní týchto parametrov sa buď klikom na tlačidlo continue alebo klikom na ok/fajku na zobrazenej klávesnici zariadenia zobrazí dialóg s možnosťami:



Po kliknutí na možnosť „Add answer fields“ sa v aplikácii vygenerujú prázdne polia na zadanie odpovedí k danej otázke. Po ich vyplnení je potrebné označiť danú odpoveď ako správnu. Klikom na daný item s otázkou(mimo poľa pre zadanie textu odpovede) sa zobrazí overovací dialóg:



Následne bud' klikom na tlačidlo continue alebo klikom na ok/fajku na zobrazenej klávesnici zariadenia sa zobrazí dialóg s možnosťami:

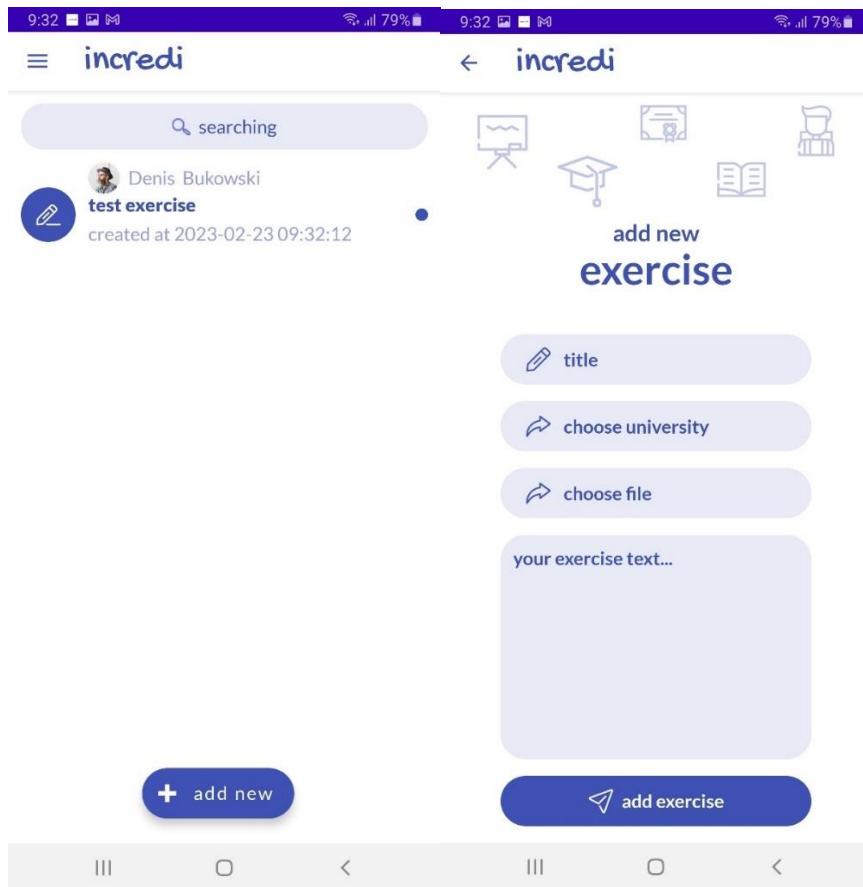


Ak používateľ vyberie možnosť „pridaj novú otázku“, tak aplikácia vytvorí novú čistú otázku a celý proces zadávania otázky a odpovedí je potrebné zopakovať znova. Po kliku na „export test“ aplikácia odošle daný test na server. Aplikácia o stave exportu testu na server informuje používateľa rovnakou hláškou ako napr. pri sekcií Pridanie Hot News.

IV.4 Pre učiteľov – Cvičenia

V obrazovke cvičenia sa učiteľom zobrazuje tlačidlo „add new“.

Po kliknutí na toto tlačidlo sa otvorí nová obrazovka vytvor cvičenie.



IV.4.1 Obrazovka Vytvor cvičenie:

V obrazovke vytvor cvičenie dokáže učiteľ vytvoriť cvičenie, ktoré klikom na tlačidlo „add exercise“ odošle na server. Ak je dané vytvorené cvičenie úspešne odoslané na server, tak následne je takéto cvičenie dostupné pre zvolených používateľov aplikácie.

Na úspešné vytvorenie cvičenia je potrebné:

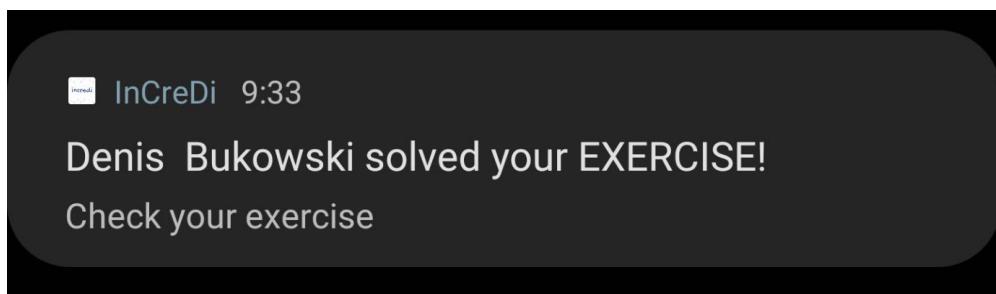
- a) Vyplniť názov cvičenia

- b)** Vybrať univerzitu pre ktorú bude toto cvičenie dostupné
- c)** Vložiť vypracovaný pdf súbor so zadaním
- d)** Vložiť text cvičenia

Po úspešnom vytvorení cvičenia je v aplikácii učiteľ informovaný podobnou hláškou ako v ostatných sekciách aplikácie – vid'. Napr. Hláška po úspešnom pridaní hot news

IV.4.2 Upozornenie o vypracovaní cvičenia:

V momente ako používateľ aplikácie vypracoval cvičenie, ktorého autorom je prihlásený učiteľ, tak na zariadenie autora cvičenia sa odošle push správa informujúca o tom, že daný používateľ vypracoval autorovo cvičenie. Pokiaľ v krátkom časovom horizonte vypracuje autorovo cvičenie viaceru používateľov, tak zariadenie autora cvičenia nebude zaplavené spamom push notifikácií. Vždy sa zobrazí iba 1 najnovšia push správa, ktorá bude v tomto prípade obsahovať meno používateľa, ktorý ako posledný vyriešil autorovo cvičenie:



IV.4.2 Hodnotenie vypracovaných odpovedí:

Po kliknutí na vybrané cvičenie sa zobrazí dialóg s možnosťami.(viď. sekcia V.7) Následne po kliknutí na možnosť „Show answers“ sa zobrazí zoznam vypracovaných odpovedí používateľmi aplikácie:



Kliknutím na danú odpoveď sa zobrazí konkrétna vypracovaná odpoved:

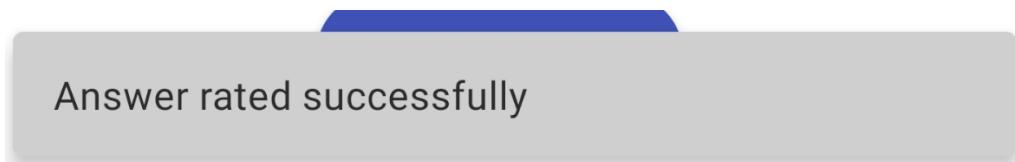




Kliknutím na tlačidlo „Rate answer“ sa zobrazí dialóg s hodnotiacimi známkami:



Výberom známky učiteľ úspešne ohodnotil vybranú odpoved'. Aplikácia učiteľa informuje o úspešnom hodnení nasledovnou hláškou:



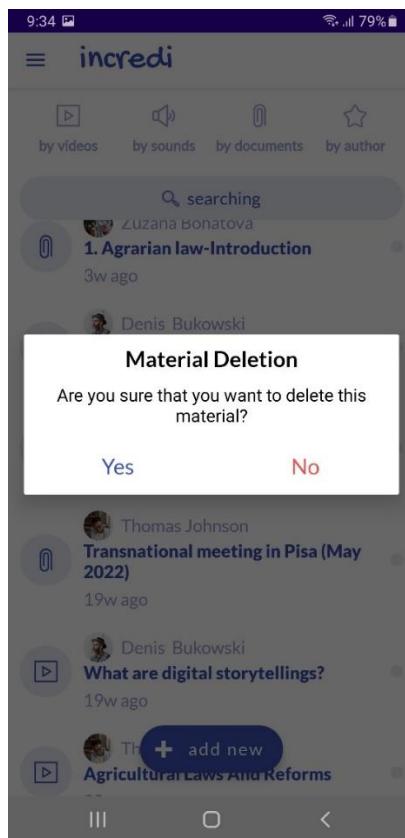
Denis Bukowski **A**
test exercise
created at 2023-02-23 09:32:12

IV.5 Pre učiteľov – Mazanie materiálov, hot news, testov live chatov a cvičení

V nasledujúcich riadkoch bude podrobne rozpísaný spôsob akým učiteľ vie vymazať nahraný materiál z aplikácie. Rovnakým spôsobom je možné mazať hot news, testy, live chaty a cvičenia.

V prípade iOS verzie je potrebné vykonať swipe gesto doľava, aby sa zjavila ikona koša a na túto ikonu následne kliknúť.

V Android verzií sa po dlhom kliku(zhruba 2 sekundy) na vybranom materiáli zobrazí nasledovný dialóg:



Po potvrdení mazania materiálu sa materiál vymaže na serveri a z aplikácie. Ak na oboch miestach príde k úspešnému

vymazaniu vybraného materiálu, tak učiteľ je informovaný o tomto stave nasledujúcou hláškou:

Material deletion successful

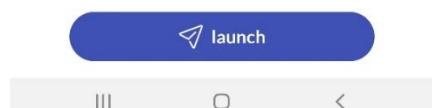
OK InCreDi

V. Spoločné funkcie pre učiteľov a študentov

V.1 Obrazovka Live chat

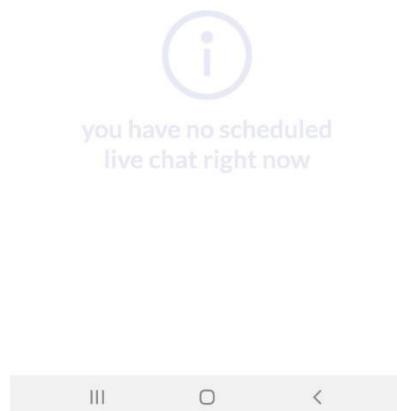
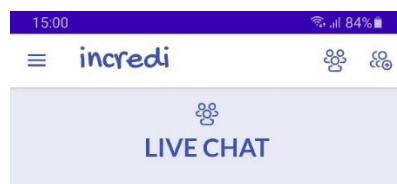
V tejto obrazovke sa zobrazuje prvý naplánovaný live chat alebo sa používateľovi zobrazí hláška o tom, že žiadne live chaty momentálne nemá naplánované. Každý live chat môže mať 4 stavy a to:

- **VYTVORENÝ** – (V aplikácii beží odpočet)
- **TESNE PRED ZAČIATKOM** - 10 minút pred začatím live chatu
- **SPUSTENÝ** - Live chat oficiálne začal
- **UKONČENÝ** - Live chat skončil (30 minút od začiatku)



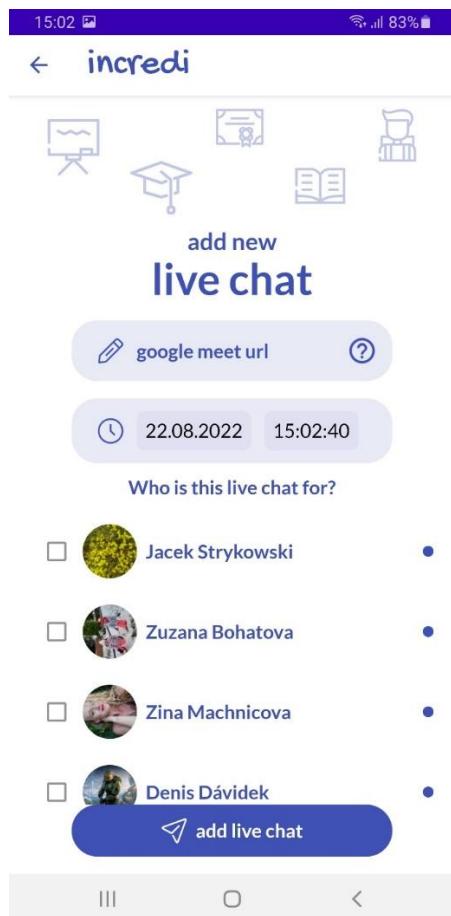
Po uplynutí 30 minút od začatia live chatu sa live chat vymaže z databázy. Týmto aplikácia považuje live chat za skončený (aj keď ešte môže prebiehať), teda už nedovolí účastníkovi pripojiť sa k danému live chatu. Ak je naplánovaný ďalší live chat pre daného používateľa, tak aplikácia zobrazí nasledujúci live chat. Ak žiaden ďalší live chat nie je naplánovaný, tak aplikácia prejde do stavu „žiaden naplánovaný live chat“

Aplikácia využíva na samotnú realizáciu platformu Google Meet. Ostatné funkcie týkajúce sa live chatu ako napr. trackovanie live chatov, odpočet a zoznam live chatov zabezpečí aplikácia. Kliknutím na ikonu ľudí s pluskom sa používateľ dostane do obrazovky pridať live chat:



V.2 Pridanie Live chatu

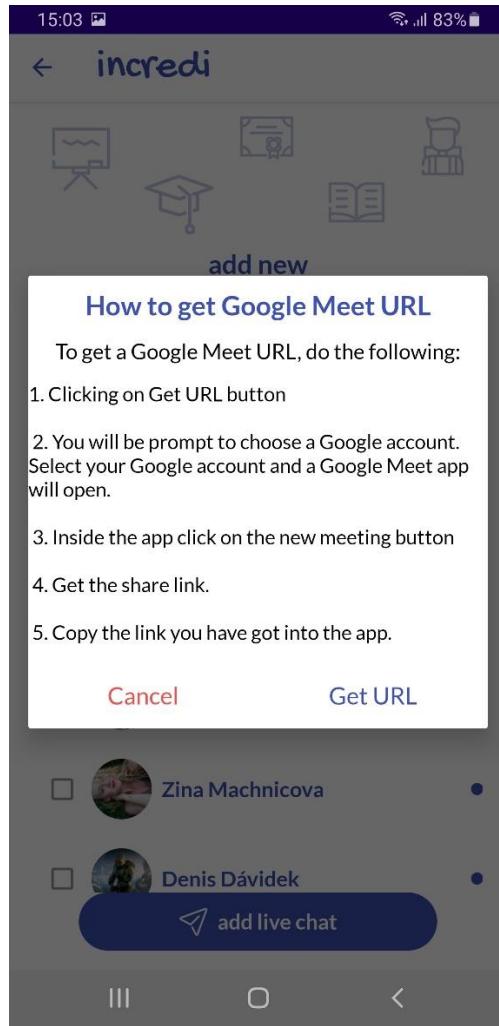
V tejto obrazovke dokáže používateľ pridať nový live chat na server, ktorý je následne dostupný pre zvolených účastníkov(učiteľov a študentov).



Na úspešné pridanie nového live chatu je potrebné:

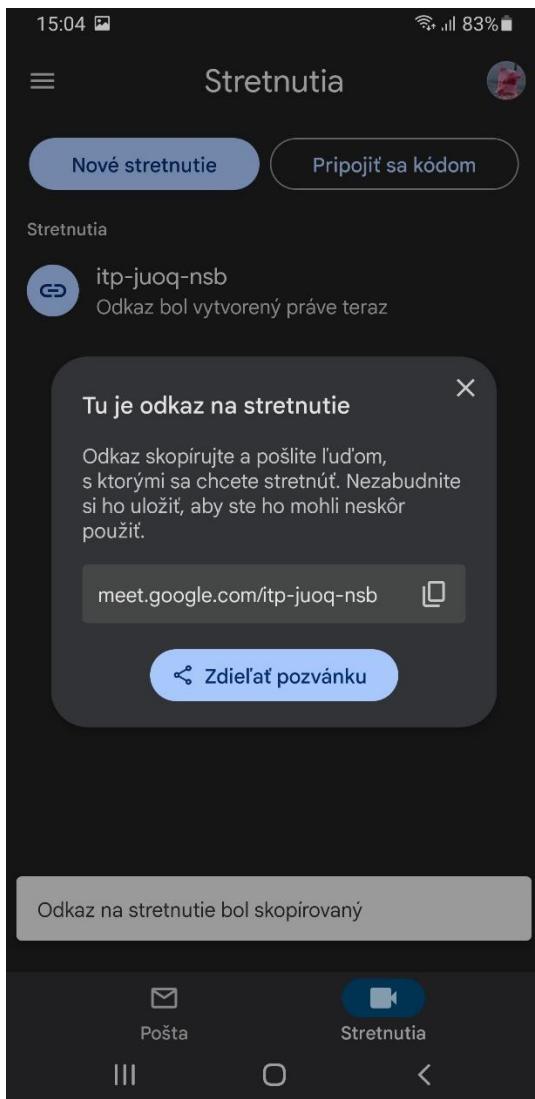
1. Vyplniť Google Meet Url:

Klikom na ikonu s otáznikom nachádzajúcu sa v políčku google meet url sa používateľovi zobrazí pomocný dialóg s pokynmi ako získať Google Meet Url:



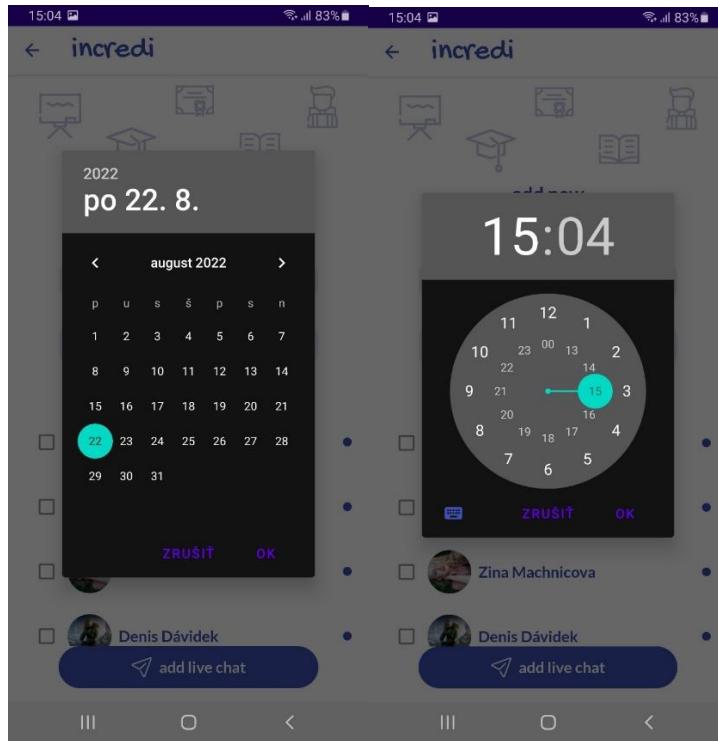
Na získanie Google Meet Url bude potrebné vykonať nasledovné body:

- a) Klik na Get Url button
- b) Vyberte svoj Google account a následne budete presmerovaný do Google Meet aplikácie
- c) Klik na tlačidlo Nové stretnutie
- d) Skopírovať odkaz na stretnutie
- e) Vložiť tento skopírovaný odkaz do aplikácie



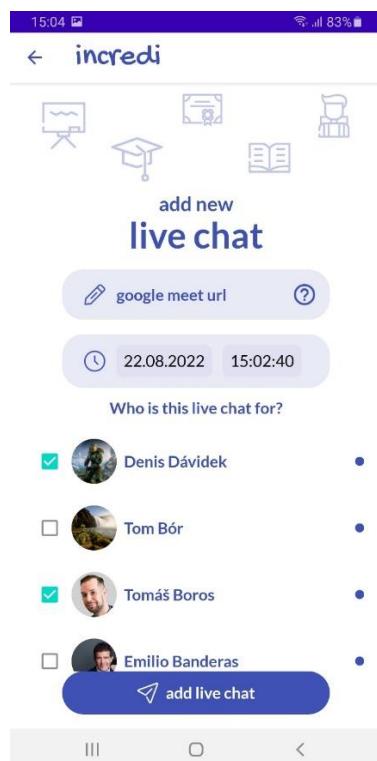
2. Vybrať dátum a čas konania daného live chatu:

Po kliknutí na obdĺžnik s dátumom sa otvorí datepicker dialóg, v ktorom si vie používateľ nastaviť daný dátum. Po kliknutí na obdĺžnik s časom sa otvorí timepicker dialóg, v ktorom si vie používateľ nastaviť daný čas:

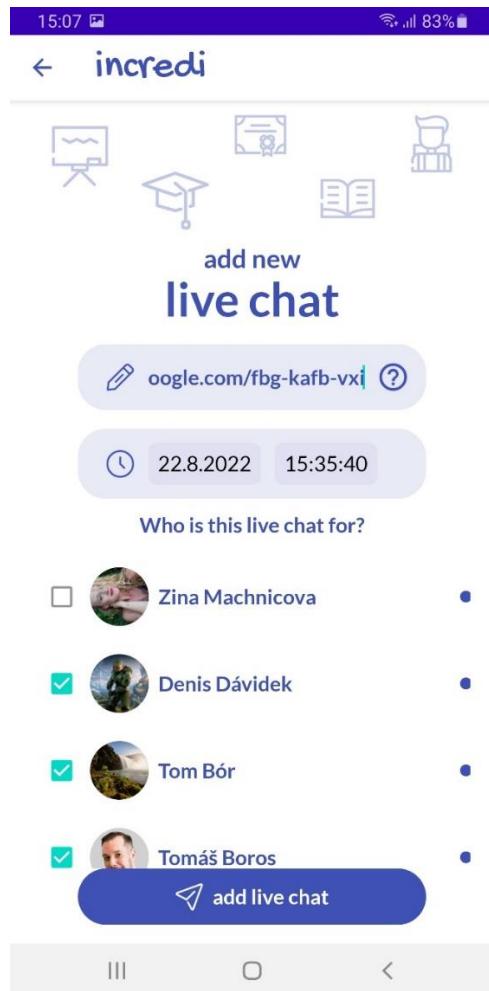


3. Vybrať uchádzačov live chatu:

Kliknutím na uchádzača live chatu sa daný účastník pridá do zoznamu účastníkov. To či je účastník súčasťou zoznamu účastníkov signalizuje vyplnený checkbox zelenou farbou:



Ked' máme všetky parametre vyplnené, tak stačí už len kliknúť na tlačidlo „add live chat“

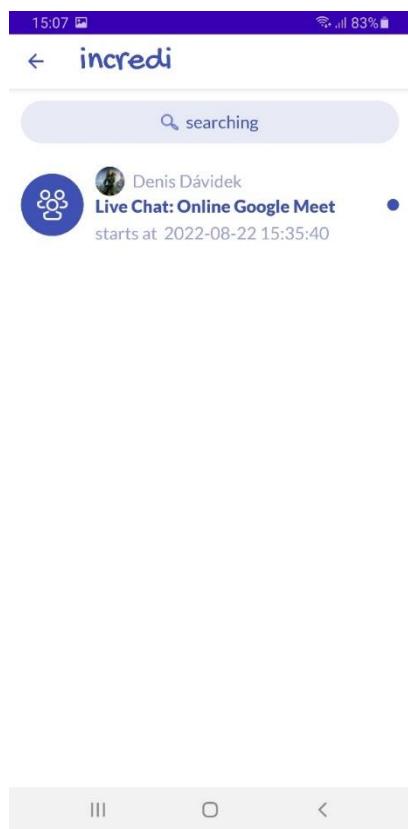


Po kliknutí na tlačidlo „add live chat“ sa live chat pridá na server. Používateľ je informovaný o statuse pridania hláškou v spodnej časti obrazovky:

Live chat successfully added

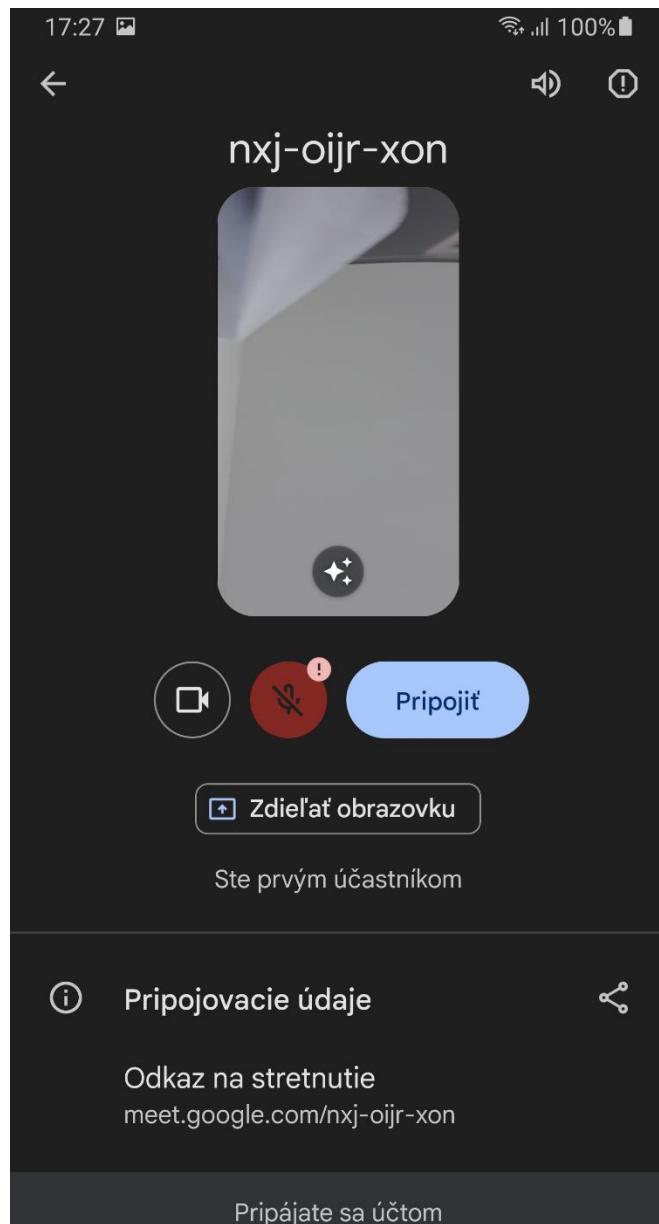
V.3 Zoznam live chatov

Po kliknutí na ikonu s troma ľudmi v obrazovke live chat sa otvorí obrazovka zoznam live chatov. V tejto obrazovke si každý používateľ(teda aj učiteľ aj študent) vie nájsť zoznam všetkých naplánovaných live chatov:



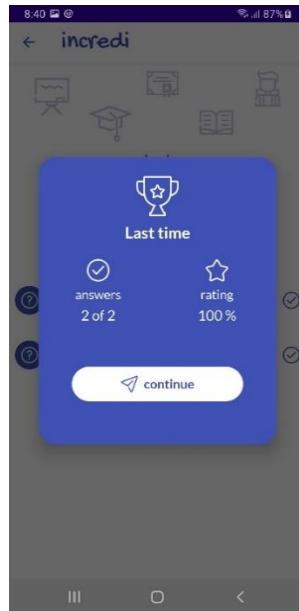
V.4 Pripojenie sa do live chatu

Po kliknutí na tlačidlo launch sa otvorí aplikácia Google Meet. V tomto momente sa používateľ nachádza v lobby daného live chatu. Ak sa chce používateľ zúčastniť naplánovaného live chatu, tak stačí keď klikne na tlačidlo „Pripojiť“:



V.5 Vykonanie testu

Po kliknutí na možnosť „Run test“ ponúkne aplikácia používateľovi vykonať test. Pri každej otázke je potrebné označiť správnu odpoveď kliknutím na danú odpoveď rovnakým spôsobom ako pri vytváraní testu. Po dokončení testu aplikácia zobrazí používateľovi rating dialóg s hodnotením testu:



V.6 Hodnotenia vybraného testu

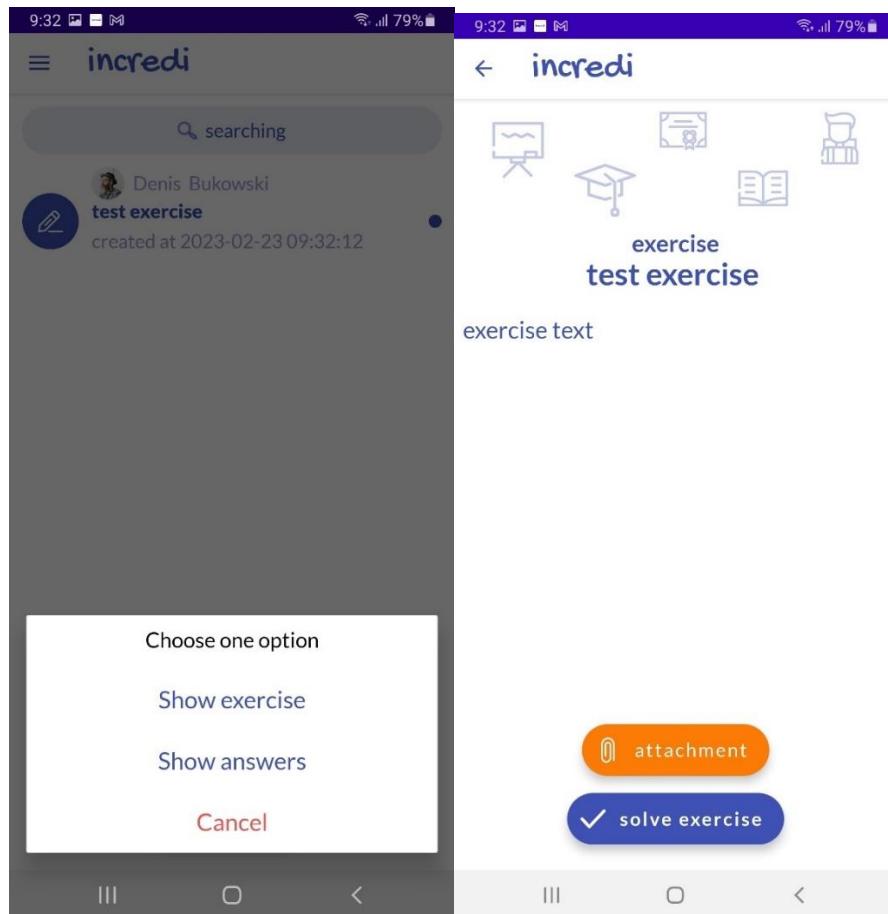
Po kliknutí na možnosť „Show ratings“ zobrazí aplikácia používateľovi všetky doteraz vykonané hodnotenia u vybraného testu:



V.7 Zobrazenie vybraného cvičenia

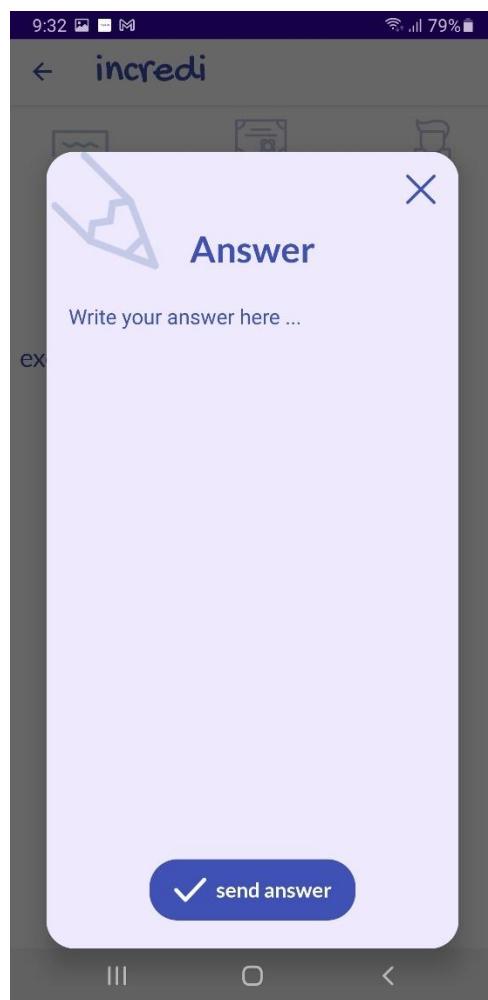
Po kliknutí na vybrané cvičenie sa zobrazí dialóg s možnosťami.

Následne po kliknutí na možnosť „Show exercise“ zobrazí aplikácia používateľovi detail vybraného cvičenia:



V.8 Vypracovanie vybraného cvičenia

V obrazovke detail cvičenia má používateľ všetko potrebné k dispozícii, aby zvládol vypracovať cvičenie. Po kliknutí na tlačidlo „solve exercise“ aplikácia zobrazí dialóg, v ktorom používateľ vie napísat odpoveď ku danému cvičeniu.

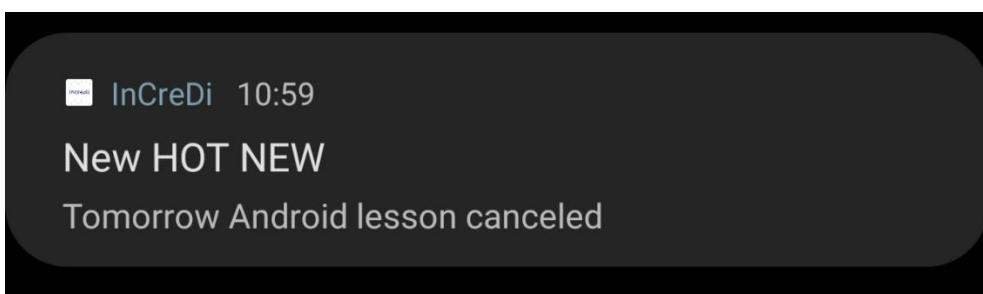


Kliknutím na tlačidlo „send answer“ sa daná odpoveď odošle na server. Ak bolo odoslanie úspešné, tak používateľ bude o stave odoslania informovaný nasledovnou hláškou:

Your exercise answer has been successfully added

V.9 Informačné push notifikáčné správy

V určitých momentoch ako napr. nahranie nového materiálu učiteľom alebo po pridaní novej hot news a pod. bude na zariadenia daných používateľov odoslaná push informačná správa, ktorá sa na zariadení používateľov zobrazí vo forme notifikácie:

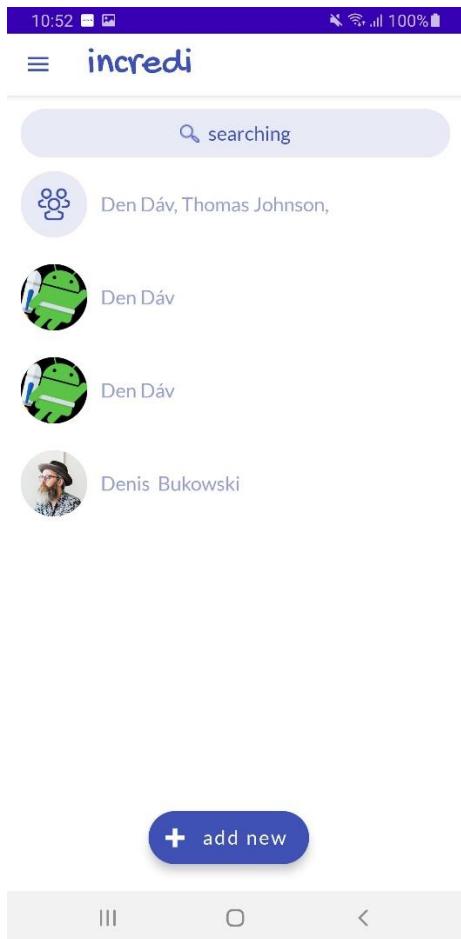


Pokiaľ v krátkom časovom horizonte príde na zariadenie viacero informačných push správ, tak sa vždy zobrazí iba tá najnovšia, čím zariadenia používateľov nebudú zaplavené spamom push správ.

V.10 Obrazovka Chat správy

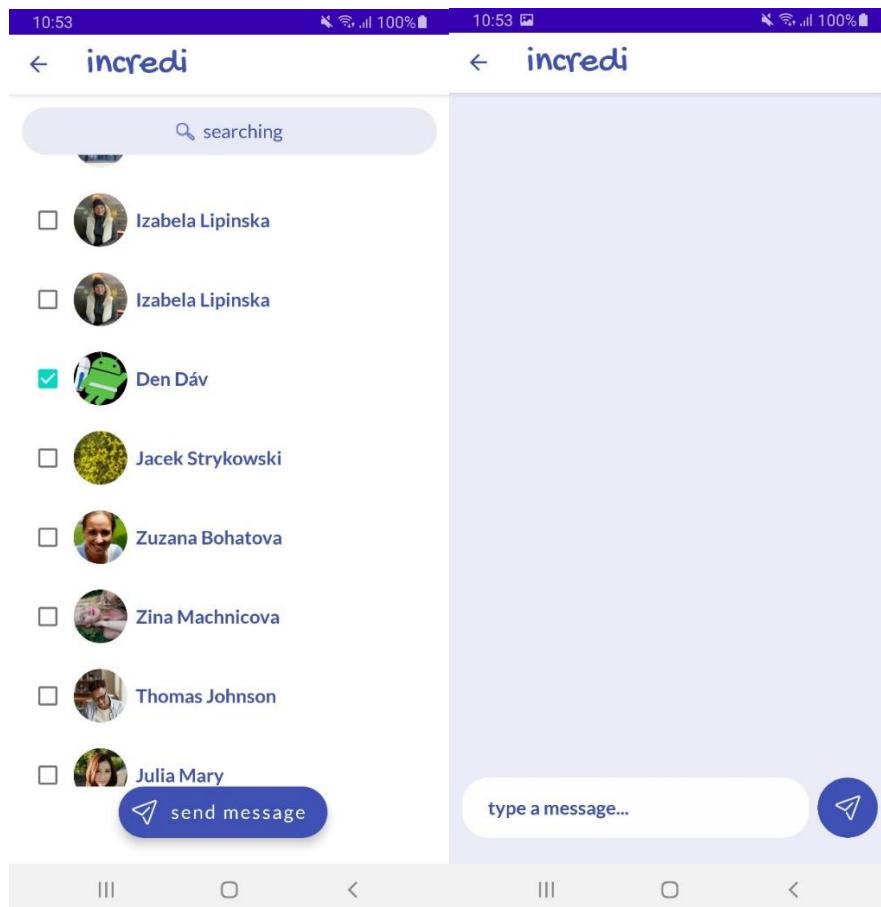
Výberom chat messages v menu aplikácie sa používateľ dostane do sekcie chat messages, kde sa zobrazia všetky aktuálne konverzácie prihláseného používateľa. Ak daná konverzácia

existuje s jedným účastníkom, tak má ikonu daného účastníka. Ak je účastníkov viac, tak takáto konverzácia má ikonu 3 ľudí v kruhu, čo evokuje, že sa jedná o grupu - teda skupinový chat:



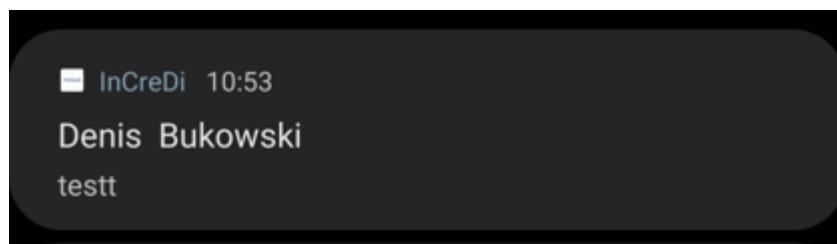
V.11 Výber účastníkov budúcej konverzácie

Kliknutím na tlačidlo add new sa otvorí zoznam používateľov s ktorými je možné nadviazať komunikáciu. Kliknutím na tlačidlo send message sa otvorí obrazovka s formulárom pre poslanie správy vybraným účastníkom, teda vytvorením konverzácie medzi autorom a vybranými účastníkmi:



The screenshot shows a messaging application interface. At the top, there are two status bars: the left one shows 10:53, signal strength, and 100% battery; the right one shows 10:53, signal strength, and 100% battery. Below the status bars, the word "incredidi" is displayed twice, once on the left and once on the right, each with a back arrow. In the center, there is a search bar with the placeholder "searching". Below the search bar is a list of participants with their profile pictures and names: Izabela Lipinska (x2), Den Dáv (checked), Jacek Strykowski, Zuzana Bohatova, Zina Machnicova, Thomas Johnson, and Julia Mary. At the bottom left of the list is a blue "send message" button with a white paper airplane icon. To the right of the list is a text input field with the placeholder "type a message..." and a blue circular send icon with a white paper airplane icon.

Napísaním správy a kliknutím na kruhové modré tlačidlo vpravo dole sa odošle daná správa všetkým účastníkom a autorovi danej konverzácie. Až v tomto momente je daná konverzácia vytvorená. Všetci účastníci spoločne s autorom budú o tejto novej odoslanej správe informovaní informačnou push notifikačnou správou:



V.12 Existujúca konverzácia účastníkov vybranej konverzácie

Správy, ktoré píše prihlásený používateľ sa zobrazujú v pravej časti obrazovky. Správy, ktoré píšu ostatní účastníci konverzácie sa zobrazujú v ľavej časti obrazovky. Každá správa sa skladá z textu, času kedy bola poslaná a obrázku odosielateľa:

