

# Izrada aplikacije za kreiranje , upravljanje i rješavanje kvizova

---

**Tomašić, Anja**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2014**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Fakultet elektrotehnike, računarstva i informacijskih tehnologija Osijek**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:200:554028>

*Rights / Prava:* [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-04-19**

*Repository / Repozitorij:*

[Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek](#)



**SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU**  
**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

**Stručni studij**

**WEB APLIKACIJA ZA IZRADU KVIZOVA**

**Završni rad**

**Anja Tomašić**

**Osijek, 2014.**

## SADRŽAJ:

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| 1. UVOD .....                                  | 1  |
| 2. TEHNOLOGIJA IZRADE .....                    | 2  |
| 2.1. Bootstrap .....                           | 2  |
| 2.2. HTML .....                                | 2  |
| 2.3. PHP .....                                 | 4  |
| 2.4. CSS .....                                 | 4  |
| 2.5. JavaScript .....                          | 5  |
| 2.6. MySQL .....                               | 6  |
| 3. OPIS WEB APLIKACIJE ZA IZRADU KVIZOVA ..... | 7  |
| 3.1. Baza podataka i E-R dijagram .....        | 7  |
| 3.2. Opis aplikacije .....                     | 10 |
| 4. ZAKLJUČAK .....                             | 17 |
| LITERATURA .....                               | 18 |
| SAŽETAK .....                                  | 19 |
| ABSTRACT .....                                 | 20 |
| ŽIVOTOPIS .....                                | 21 |

## SAŽETAK

Kviz je web bazirana aplikacija, tj. multiplatformsko rješenje bazirano na open source tehnologijama koja omogućava korisniku da igra već kreirani kviz ili da na temelju „prijave/registracije“ ima pristup „administraciji“, gdje može kreirati novi kviz, ili uređivati i brisati već postojeće kvizove. Izvršava se na centraliziranom mjestu – poslužitelju, dok se klijenti – internet preglednici – spajaju sa suvremenih uređaja (PC, Linux, mobilne platforme...).

Aplikacija se može koristiti u svrhu testiranja vlastitog znanja, anketiranja, učenja, te testiranja kreativnosti. Ukoliko koristimo aplikaciju za testiranje vlastitog znanja, aplikacija će nam, na temelju točno odgovorenih pitanja, dati rezultat. Svakako možemo koristiti aplikaciju i za anketiranje uz male promjene, tj. dodavanjem novih mogućnosti (s obzirom da trenutna aplikacija omogućava kreiranje kvizova sa točnim/netočnim odgovorima, a kod anketiranja nam to ne bi pomoglo, trebali bi omogućiti spremanje podataka u bazu te na temelju toga provjeravati koliko je korisnika, recimo, zadovoljno sa nekom uslugom, aplikacijom ili nečim trećim). Testiranje kreativnosti bi se moglo smatrati dodavanje novog kviza te sa samim time i novih pitanja. Ukoliko imamo kviz i pitanja, svakako moramo imati i odgovore, a kako bi oni bili smisleni te ujedno nekom drugom korisniku možda otežali rješavanje kviza, moramo biti na neki način kreativni kako bi osmislili ili pronašli što kreativnije/zanimljivije odgovore.

**Ključne riječi:** web aplikacija, web programiranje, kviz, učenje, edukacija

## ABSTRACT

The quiz is a web based application, i.e. multiplatform solution based on open source technology which enables users to use the already created quiz for the purpose of solving the quiz, or for the purpose of administration. The user can log in or register through the „log in/register“ form where he can use the „administration“ function. The „administration“ function is used for creating new quizzes, and editing and deleting the quizzes that are already available. This actions are executed on a server, and the clients/users can have access to that server through contemporary devices (PC, Linux, mobile platforms...).

The application can be used in educational purposes, polls, testing ones creativity. If we use the application in testing our own knowledge, the application will, based on our correct answers, give us a result of the quiz. We can also use the application for polls, we just have to make small adjustments, i.e. add new functions (given that the current application enables creating quizzes with correct and wrong answers, and that with polls that would not be useful, we should enable saving the received data into a database, and then, based on the given data and numbers of users/clients we can use it as a poll. For example, how many users are happy with some service or application). Testing creativity could be considered as creating a new quiz, and by that creating new questions. If we have the quiz and the questions, we also have to have the answers, and if we want them to be meaningful, and also to make it hard for some other user to solve the quiz, we have to be creative and figure out a way to make the answers more creative/fun.

**Keywords:** web application, web programming, quiz, learning, education