

# Kangourou Individual Competition Web App

## Manuale utente

V 1.1

<b>KANGOUROU INDIVIDUAL COMPETITION WEB APP .....</b>	<b>1</b>
<b>MANUALE UTENTE .....</b>	<b>1</b>
<i>V 1.0</i> .....	<i>1</i>
<b>1- INTRODUZIONE.....</b>	<b>3</b>
<b>2- PREREQUISITI.....</b>	<b>3</b>
CREDENZIALI DI ACCESSO .....	3
BROWSER .....	3
<b>3- FASE 1: REGISTRAZIONE STUDENTE .....</b>	<b>4</b>
<b>4- FASE 2: SVOLGIMENTO GARA .....</b>	<b>10</b>

## 1- Introduzione

L'applicazione web Kangourou Individual Competitions è un'applicazione web progressiva, quindi progettata per funzionare in maniera efficace sia su dispositivi desktop che mobili, il cui scopo è consentire lo svolgimento della prima fase delle selezioni individuali del gioco-concorso Kangourou.

La scelta di renderla disponibile come web app e non come app nativa consente inoltre di poter rapidamente cambiare dispositivo, in caso di problemi, senza necessità di dover installare alcuna app e riprendendo esattamente lo stato che si aveva sul dispositivo precedente.

Kangourou Individual Competition, da qui in poi Kangourou-IC, è disponibile all'indirizzo:

<https://kangourou-competitions.web.app/>

## 2- Prerequisiti

Per svolgere una gara su Kangourou-IC sono necessari due prerequisiti:

- a. Credenziali di accesso
- b. Browser

### a. Credenziali di accesso

Per accedere alla web app sono necessarie delle credenziali inviate via mail al referente e alla segreteria della scuola. Il referente (o la segreteria) dovranno inoltrare tali credenziali ad ogni studente che deve partecipare alla competizione.

Le credenziali sono costituite dal codice Kangourou della scuola e da una password generata appositamente e diversa per ogni scuola.

### b. Browser

La web app è fruibile dai seguenti browser:

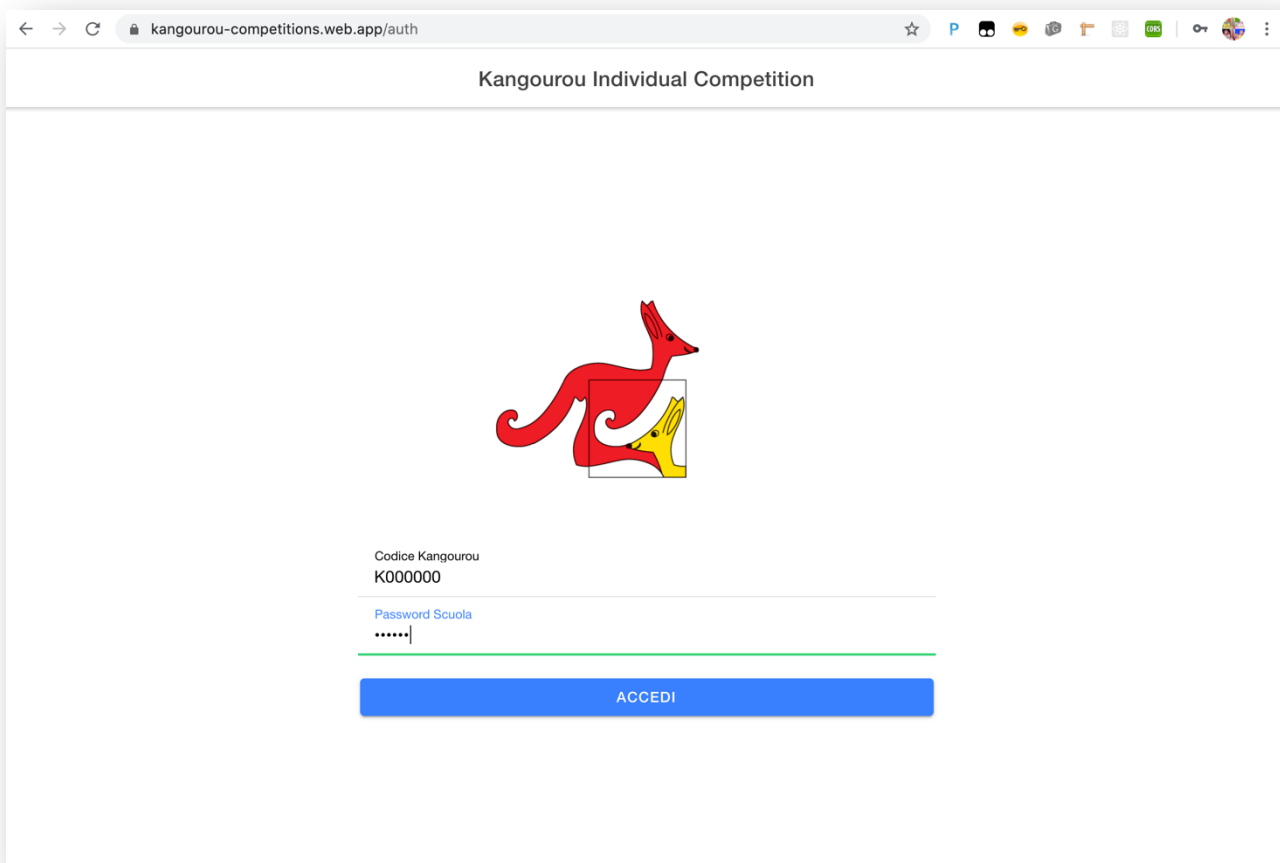
Requisiti su dispositivi mobili	
Android	iOS
5.0 e successivi	11.0 e successivi

Requisiti su PC/Mac	
Browser	Supportato
Chrome	SI
Firefox	SI
Safari	SI
Edge	Dalla versione 79 in poi
Internet Explorer	NO

### 3- FASE 1: Registrazione studente

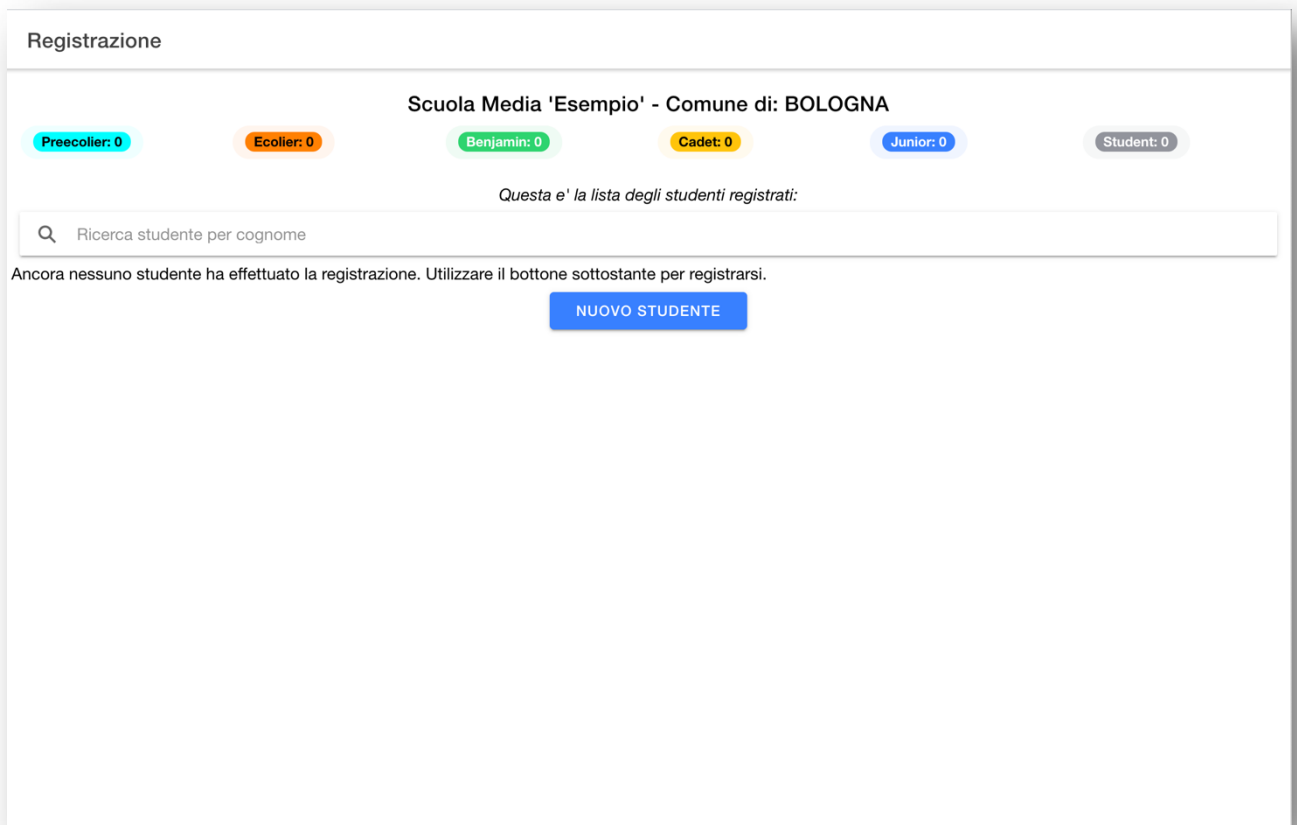
La fase di registrazione dei dati anagrafici dello studente deve essere svolta prima della gara. Consigliamo di farlo alcuni giorni prima in modo da controllare bene i dati inseriti, senza fretta, in quanto non saranno modificabili.

Aperto l'indirizzo <https://kangourou-competitions.web.app/> verrà visualizzata una pagina come quella sottostante: per prima cosa è necessario fare login con le credenziali di accesso della scuola; nell'esempio si suppone che la scuola abbia codice K000000.



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "kangourou-competitions.web.app/auth". The page title is "Kangourou Individual Competition". The main content area features the Kangourou logo, which is a red kangaroo with a yellow and white kangaroo head inside its body. Below the logo, there are two input fields: "Codice Kangourou" with the value "K000000" and "Password Scuola" with masked characters ".....". A blue button labeled "ACCEDI" is positioned below the password field.

Una volta fatto login lo studente verrà la seguente schermata da cui potrà registrare i propri dati anagrafici:



Partendo dall'alto, nella schermata è possibile vedere:

- il nome della scuola e il comune
- una serie di chip colorate che indicano quanti studenti si sono registrati, per ogni categoria, nella scuola
- una casella di ricerca, per cercare uno studente digitando il suo cognome o parti di esso
- una lista di studenti, visualizzati ciascuno con una card col logo Kangourou, oppure un messaggio che indica che non ci sono studenti registrati
- un tasto per registrare un nuovo studente.

Premere quindi sul tasto **“NUOVO STUDENTE”**.

Apparirà la seguente schermata:



## Registra nuovo alunno



Nome:

Maria

Cognome:

Rossi

Sesso:

Maschio



Femmina



Data di nascita:

29/06/2008

Classe:

2<sup>a</sup> media ▾

Sezione:

C

Categoria: BENJAMIN

Codice fiscale:

RSSMRA08H69A000H

REGISTRA

INDIETRO

Una volta premuto il tasto “REGISTRA” verrà mostrato un popup riassuntivo di conferma:

## Registra nuovo alunno



Nome:

Maria

Cognome:

Rossi

Sesso:

Data di nascita:

29/06/2008

Classe:

2<sup>a</sup> media ▾

Sezione:

C

Categoria: BENJAMIN

Codice fiscale:

RSSMRA08H69A000H

### ATTENZIONE!

I dati inseriti non saranno modificabili!

Il codice fiscale verrà usato come password per accedere alla gara.

Nome: Maria

Cognome: Rossi

Sesso: femmina

Data di nascita: 2008-06-29

Sezione: C

Categoria: BENJAMIN

Codice fiscale: RSSMRA08H69A000H

OK

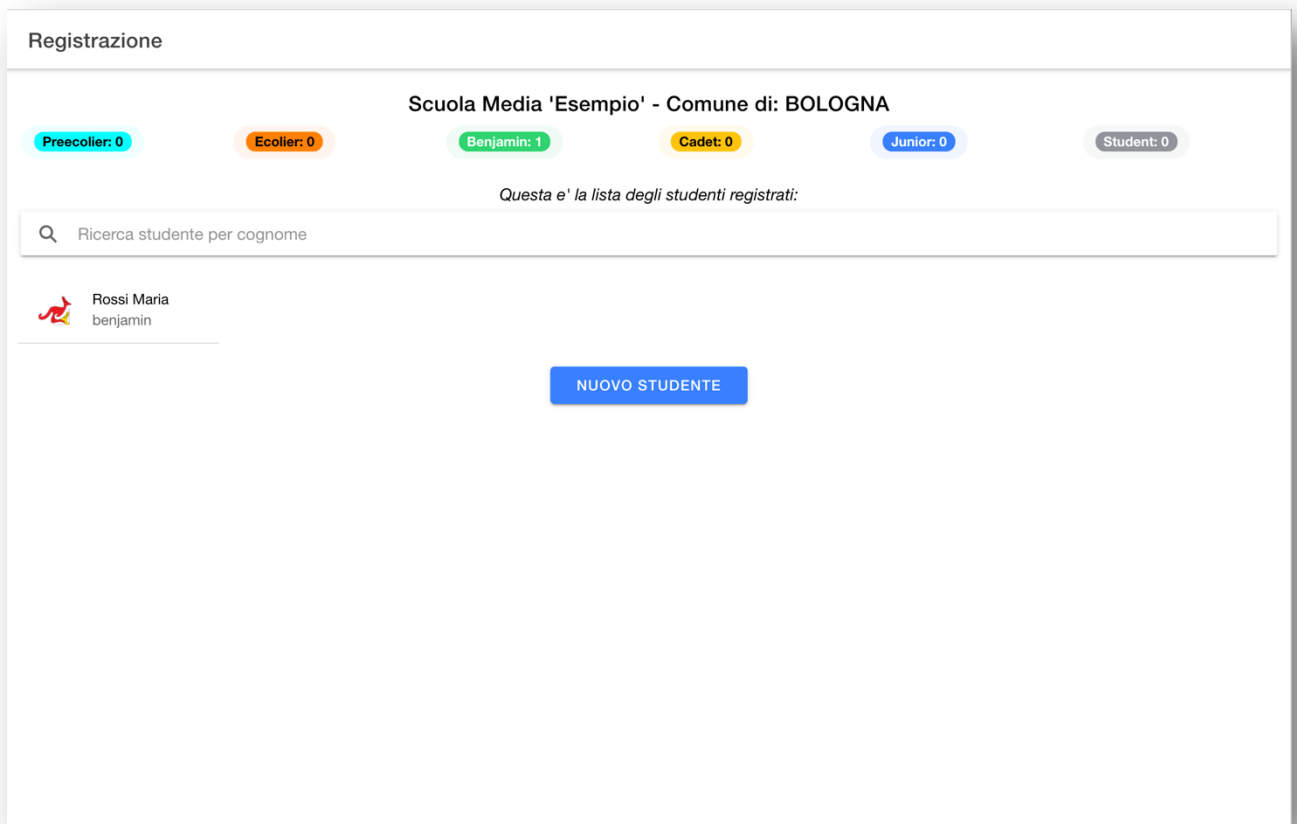
INDIETRO

REGISTRA

INDIETRO

Se tutti i dati inseriti sono corretti procedere alla registrazione premendo “OK” sul popup.

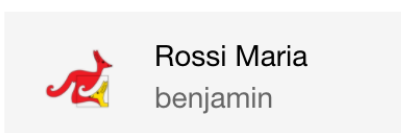
Si tornerà quindi a questa schermata:



Ora è possibile vedere lo studente appena inserito nella lista. Qualora ci siano più studenti già registrati, compariranno in ordine di registrazione, con l'ultimo registrato come primo della lista. Tramite la casella di ricerca, uno studente può cercare la propria card di registrazione scrivendo in parte o del tutto il proprio cognome nella casella di ricerca. La fase di registrazione è così completata.

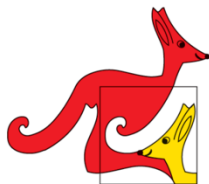
Fino a che la gara non sarà aperta sarà possibile andare avanti da questo punto fino alla visualizzazione del regolamento ma non oltre. Illustriamo ora come.

Cliccando sulla propria card, che sarà come questa



verrà mostrata la schermata di richiesta del codice fiscale:





Maria Rossi

Categoria: benjamin

Codice fiscale

ACCEDI

INDIETRO

Una volta inserito il proprio codice fiscale verrà mostrata la seguente schermata

## SVOLGIMENTO DELLA GARA

I quesiti sono suddivisi in 3 sezioni, a seconda del loro punteggio (3, 4 o 5 punti). A ogni sezione corrisponde uno dei tre tab posti nella parte alta della schermata e sempre visibili.

In alto a destra nella schermata è sempre visibile un timer che segnala quanti minuti mancano alla fine della gara.

E' possibile selezionare la risposta desiderata cliccando su uno dei 5 radio button a fianco del quesito (a destra su dispositivi con risoluzione alta, sotto su dispositivi con risoluzione bassa).

Facendo nuovamente click sullo stesso radio button è possibile rimuovere la risposta inserita, cliccando su un altro dei 5 radio button è possibile modificarla.

Il numero su fondo giallo contenuto in ogni tab indica a quanti quesiti di quella sezione manca risposta.

## CRITERI PER L'ATTRIBUZIONE DI PUNTEGGIO

Per tutte le categorie

- Vi è una e una sola risposta esatta per ogni quesito. Le risposte esatte fanno acquisire 3, 4 o 5 punti a seconda della loro difficoltà. Il punteggio è indicato nell'intestazione del tab che contiene i quesiti.
- Ogni risposta errata costa un quarto del suo valore in punti; si perdono quindi:
  - 0,75 punti se si risponde in modo errato ad un quesito da 3 punti
  - 1 punto se il quesito a cui si fornisce risposta errata a un quesito da 4 punti
  - 1,25 punto se il quesito a cui si fornisce risposta errata a un quesito da 5 punti
- Se a qualche quesito non viene data alcuna risposta, il punteggio attribuito per quel quesito è 0 (zero).
- **Durata massima della prova: 45 minuti.**

Ai fini della classifica, a parità di punteggio ottenuto risulterà discriminante l'orario di consegna e, ad ulteriore parità, la classe frequentata, in favore della più bassa, ed infine l'età (che verrebbe appurata successivamente ove necessario), naturalmente in favore del concorrente più giovane.

Il Comitato organizzatore è consapevole del fatto che il livello complessivo dei quesiti proposti per le singole categorie può apparire piuttosto elevato rispetto agli standard italiani, specie in relazione al tempo concesso: tale livello tuttavia viene stabilito in sede internazionale ed appare indicato per garantire la possibilità di stilare classifiche le più veritiere ed articolate possibile.

Attenzione! Quando si premerà ' inizia gara, partira' il tempo!

INIZIA GARA

Si tratta di una schermata riassuntiva del regolamento della gara. E' possibile notare che il bottone "INIZIA GARA" è disabilitato. Tale bottone si abiliterà automaticamente non appena inizierà il lasso di tempo in cui sarà possibile effettuare la gara.

#### 4- FASE 2: Svolgimento gara

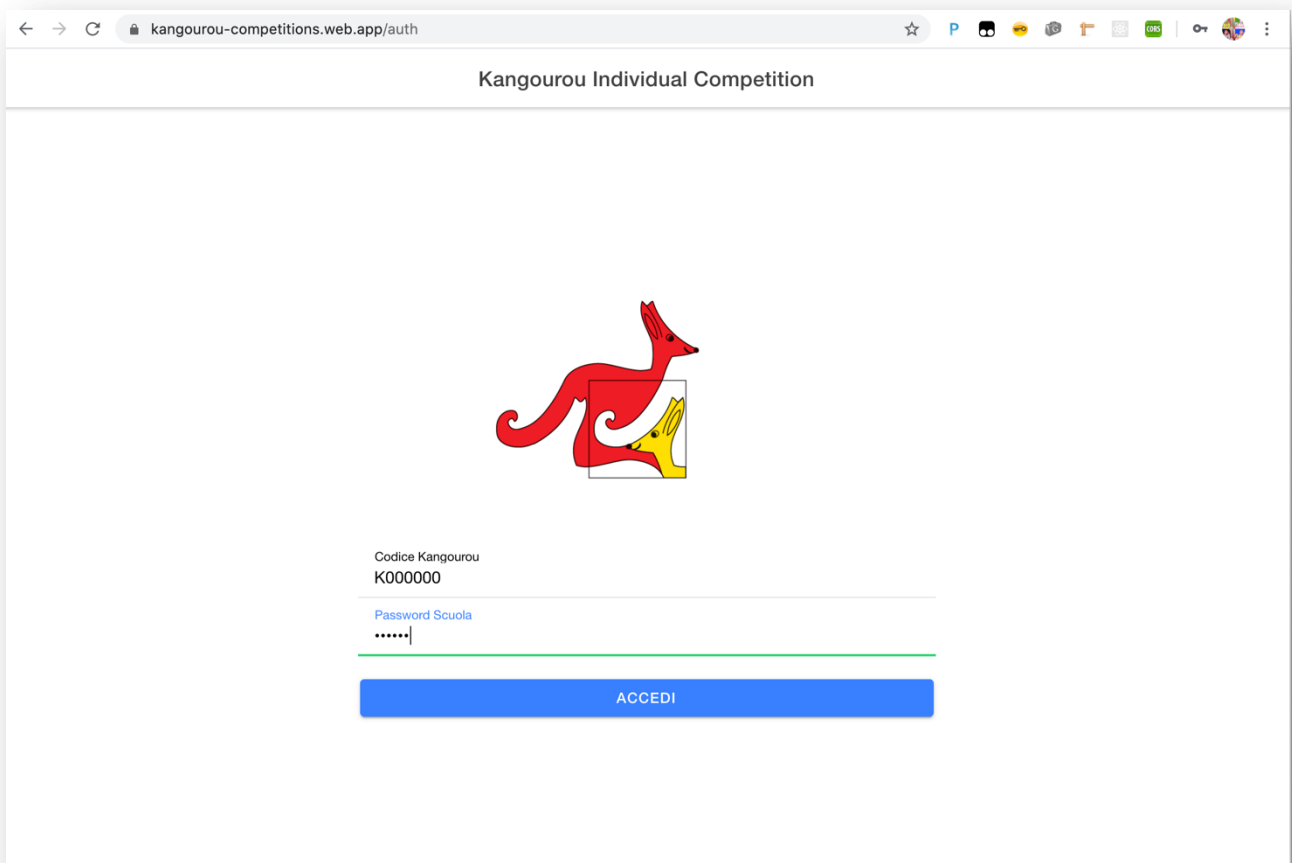
Una volta completata la registrazione dei propri dati anagrafici (descritta nel paragrafo precedente, FASE 1) e se la gara è aperta (ovvero si è nel lasso di tempo in cui è possibile effettuare la gara), lo studente potrà svolgere la sua prova.

Occorre innanzitutto arrivare alla schermata del regolamento, da cui è possibile cliccare sul tasto "INIZIA GARA", ripercorrendo quanto descritto alla fine del paragrafo precedente.

Vediamo i singoli passi.

##### 1) Login con le credenziali della scuola

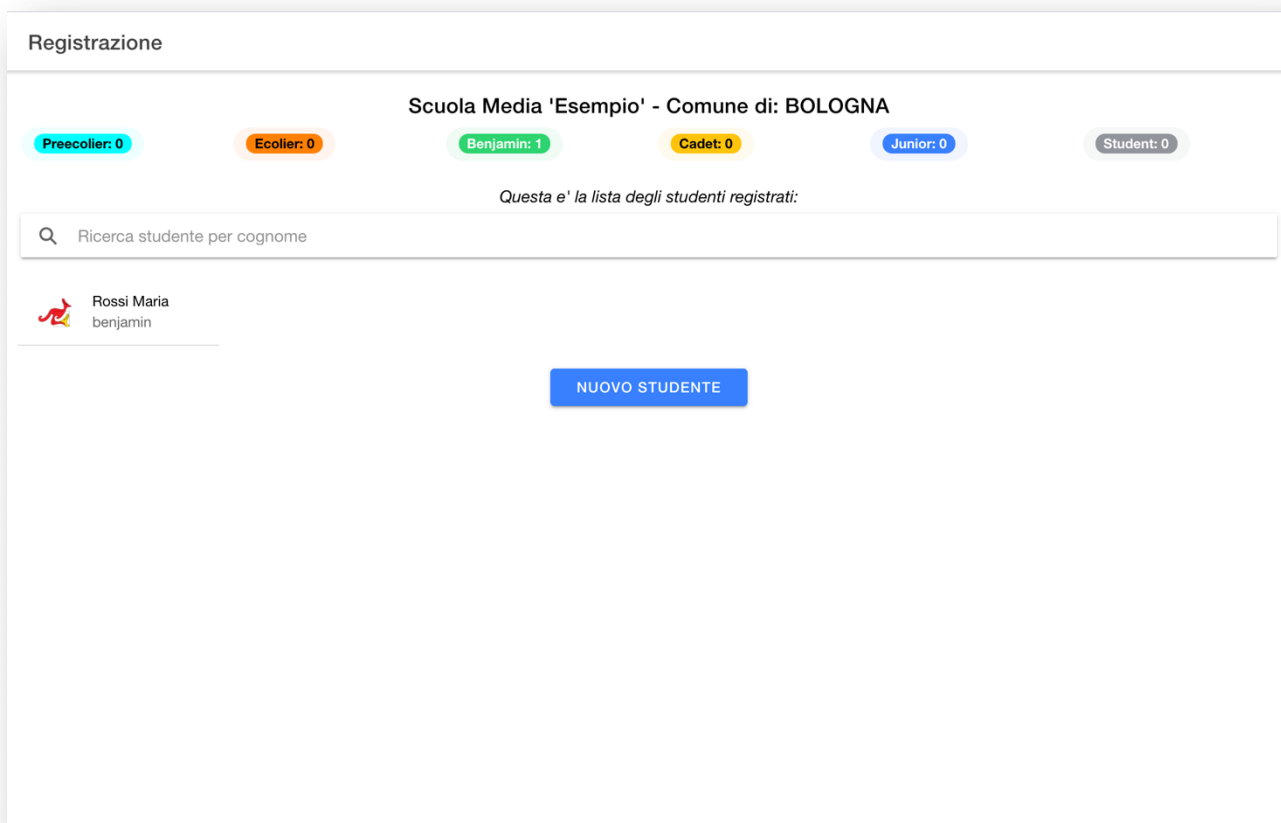
Andare alla url <https://kangourou-competitions.web.app/> e inserire le credenziali della scuola arrivate via mail:



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "kangourou-competitions.web.app/auth". The page content includes the title "Kangourou Individual Competition" and the Kangourou logo. Below the logo, there are two input fields: "Codice Kangourou" with the value "K000000" and "Password Scuola" with masked characters ".....". A blue button labeled "ACCEDI" is located below the password field.

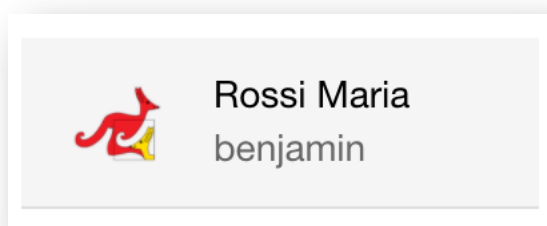
##### 2) Scelta dello studente

Verrà mostrata la seguente schermata:



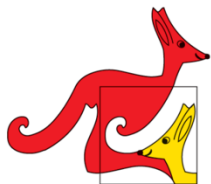
Lo studente dovrà scegliere sé stesso dalla lista, usando eventualmente la casella di ricerca per cercare il proprio cognome. Se lo studente non si è registrato, dovrà farlo seguendo il paragrafo 3 di questo manuale.

Cliccare sulla card col proprio nome:



### 3) *Inserimento del codice fiscale*

Verrà quindi richiesto il proprio codice fiscale, inserirlo (non importano le maiuscole/minuscole) e premere su **“ACCEDI”**



**Maria Rossi**

Categoria: benjamin

Codice fiscale

ACCEDI

INDIETRO

4) *Visualizzazione del regolamento*

Verrà mostrata la schermata del regolamento:

### SVOLGIMENTO DELLA GARA

I quesiti sono suddivisi in 3 sezioni, a seconda del loro punteggio (3, 4 o 5 punti). A ogni sezione corrisponde uno dei tre tab posti nella parte alta della schermata e sempre visibili.

In alto a destra nella schermata è sempre visibile un timer che segnala quanti minuti mancano alla fine della gara.

E' possibile selezionare la risposta desiderata cliccando su uno dei 5 radio button a fianco del quesito (a destra su dispositivi con risoluzione alta, sotto su dispositivi con risoluzione bassa).

Facendo nuovamente click sullo stesso radio button è possibile rimuovere la risposta inserita, cliccando su un altro dei 5 radio button è possibile modificarla.

Il numero su fondo giallo contenuto in ogni tab indica a quanti quesiti di quella sezione manca risposta.

### CRITERI PER L'ATTRIBUZIONE DI PUNTEGGIO

Per tutte le categorie

- Vi è una e una sola risposta esatta per ogni quesito. Le risposte esatte fanno acquisire 3, 4 o 5 punti a seconda della loro difficoltà. Il punteggio è indicato nell'intestazione del tab che contiene i quesiti.
- Ogni risposta errata costa un quarto del suo valore in punti; si perdono quindi:
  - 0,75 punti se si risponde in modo errato ad un quesito da 3 punti
  - 1 punto se il quesito a cui si fornisce risposta errata a un quesito da 4 punti
  - 1,25 punto se il quesito a cui si fornisce risposta errata a un quesito da 5 punti
- Se a qualche quesito non viene data alcuna risposta, il punteggio attribuito per quel quesito è 0 (zero).
- **Durata massima della prova: 45 minuti.**

Ai fini della classifica, a parità di punteggio ottenuto risulterà discriminante l'orario di consegna e, ad ulteriore parità, la classe frequentata, in favore della più bassa, ed infine l'età (che verrebbe appurata successivamente ove necessario), naturalmente in favore del concorrente più giovane.

Il Comitato organizzatore è consapevole del fatto che il livello complessivo dei quesiti proposti per le singole categorie può apparire piuttosto elevato rispetto agli standard italiani, specie in relazione al tempo concesso: tale livello tuttavia viene stabilito in sede internazionale ed appare indicato per garantire la possibilità di stilare classifiche le più veritiere ed articolate possibile.

Attenzione! Quando si premerà ' inizia gara, partira' il tempo!

INIZIA GARA

Se la gara è stata aperta il pulsante **“INIZIA GARA”** sarà attivo.

Premerlo solo quando si è pronti a effettuare la gara in quanto non sarà possibile effettuare pause: dal momento in cui verrà premuto il pulsante il tempo di gara continuerà a scorrere.

#### 5) *Svolgimento della gara*

Una volta premuto il pulsante di inizio gara verrà mostrata la schermata di gara:

Gara BENJAMIN 44:45

Quesiti da 3 punti Risposte mancanti: **5** Quesiti da 4 punti Risposte mancanti: **5** Quesiti da 5 punti Risposte mancanti: **5**

**Quiz 1**

Guarda la figura:

un giardino rettangolare è suddiviso in 20 aiuole quadrate identiche. Due serpenti, Lento e Veloce, si muovono lungo il bordo esterno del giardino partendo, nello stesso istante, dal vertice S, ma in direzioni differenti. La velocità di Veloce è il doppio di quella di Lento. In quale punto del perimetro si incontreranno?

A) A      B) B      C) C      D) D      E) E

**Quiz 2**

La figura mostra il calendario di un certo mese. Sfortunatamente una macchia di inchiostro copre la maggior parte delle date. In che giorno cade il 25 di quel mese?

A) Lunedì      B) Mercoledì      C) Giovedì

TERMINA GARA

Essa è composta da varie parti, qui indicate coi cerchi blu:

- **A:** In alto: una toolbar con l'indicazione della categoria Kangourou della prova e, sulla destra, un timer rosso a destra che indica quanto tempo resta al termine della prova. Non appena scadrà il tempo la pagina di gara verrà chiusa.
- **B:** Sotto la toolbar ci sono dei tab grigi: premendoli sarà possibile cambiare la sezione di quesiti mostrata. Sarà possibile risolvere i quesiti in qualunque ordine e modificare le risposte inserite. Nei tab è presente un numero con sfondo giallo che indica quanti quesiti in quella sezione sono ancora senza risposta.
- **C:** Nella parte centrale della pagina sono presenti i quesiti; ciascuno ha sulla destra (o sotto, in caso di dispositivi con schermo piccolo) una lista di radio button circolari da A a E chiamata "Risposte". Cliccando sul pulsante circolare è possibile inserire una risposta,

Risposte

A

B

C

D

E

cliccando nuovamente sulla risposta inserita è possibile rimuoverla.

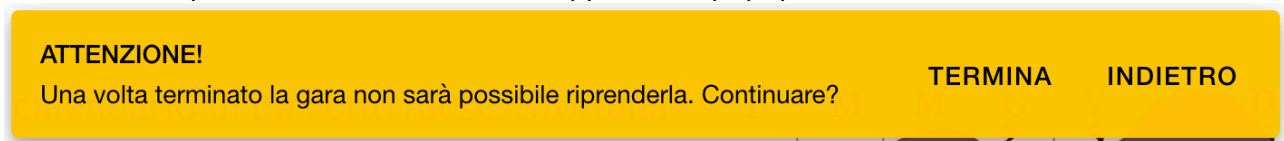
A ogni risposta inserita o rimossa, il numero su sfondo giallo di quel tab verrà aggiornato con il numero delle risposte mancanti.

Le risposte inserite saranno salvate sul server ad ogni modifica, in modo che sarà possibile in caso di problemi riprendere la gara su un altro dispositivo, semplicemente ripetendo i passaggi descritti in questo paragrafo. Il tempo di gara però non andrà in pausa, quindi continuerà a scorrere anche nei minuti eventualmente persi nel cambio di dispositivo.

- **D:** Nella parte inferiore della pagina, è permanentemente presente un pulsante blu **“TERMINA GARA”**. Premendolo è possibile terminare anticipatamente la gara, come descritto in dettaglio nel sotto-paragrafo seguente.

## 6) Termine della gara

Premendo sul pulsante **“TERMINA GARA”** apparirà un popup di conferma:



Se si conferma premendo **“TERMINA”** la gara verrà terminata e verrà salvato sul server il minuto in cui si è consegnata la prova. Non sarà più possibile vedere il testo della prova né le risposte inserite.

Se non si preme il tasto **“TERMINA GARA”**, la prova terminerà alla sua naturale scadenza (45 minuti dopo l’inizio).

Una volta terminata la gara, si verrà rediretti alla pagina del regolamento. Qualora si riprovi a premere il tasto **“INIZIA GARA”** si otterrà il seguente errore:

### Regolamento

#### SVOLGIMENTO DELLA GARA

I quesiti sono suddivisi in 3 sezioni, a seconda del loro punteggio (3, 4 o 5 punti). A ogni sezione corrisponde uno dei tre tab posti nella parte alta della schermata e sempre visibili.

In alto a destra nella schermata è sempre visibile un timer che segnala quanti minuti mancano alla fine della gara.

E' possibile selezionare la risposta desiderata cliccando su uno dei 5 radio button a fianco del quesito (a destra su dispositivi con risoluzione alta, sotto su dispositivi con risoluzione bassa).

Facendo nuovamente click sullo stesso radio button è possibile rimuovere la risposta inserita, cliccando su un altro dei 5 radio button è possibile modificarla.

Il numero su fondo giallo contenuto in ogni tab indica a quanti quesiti di quella sezione manca risposta.

#### CRITERI PER L'ATTRIBUZIONE DI PUNTEGGIO

Per tutte le categorie

- Vi è una e una sola risposta corretta per quesito. Il punteggio è indicato nell'intestazione del tab.
- Ogni risposta errata costa un quarto del suo valore in punti; si perdono quindi:
  - 0,75 punti se si risponde in modo errato ad un quesito da 3 punti
  - 1 punto se il quesito a cui si fornisce risposta errata a un quesito da 4 punti
  - 1,25 punto se il quesito a cui si fornisce risposta errata a un quesito da 5 punti
- Se a qualche quesito non viene data alcuna risposta, il punteggio attribuito per quel quesito è 0 (zero).
- **Durata massima della prova: 45 minuti.**

Ai fini della classifica, a parità di punteggio ottenuto risulterà discriminante l'orario di consegna e, ad ulteriore parità, la classe frequentata, in favore della più bassa, ed infine l'età (che verrebbe appurata successivamente ove necessario), naturalmente in favore del concorrente più giovane.

Il Comitato organizzatore è consapevole del fatto che il livello complessivo dei quesiti proposti per le singole categorie può apparire piuttosto elevato rispetto agli standard italiani, specie in relazione al tempo concesso: tale livello tuttavia viene stabilito in sede internazionale ed appare indicato per garantire la possibilità di stilare classifiche le più veritiere ed articolate possibile.

ERRORE  
Lo studente ha già fermato la gara

OK

nteggio è indicato

Attenzione! Quando si premerà ' inizia gara, partira' il tempo!

INIZIA GARA

## 5- Riprendere una gara in caso di problemi

Qualora si abbia un problema al dispositivo su cui si sta effettuando la gara, è possibile riprenderla su un altro dispositivo.

In tal caso seguire nuovamente tutti i passi del paragrafo precedente **“FASE 2: SVOLGIMENTO GARA”**.

Arrivati alla schermata del regolamento, premendo il tasto **“INIZIA GARA”** ci si ritrova nella pagina di gara su cui sono già caricate tutte le risposte date fino a quel momento caricate. Il tempo di gara non si ferma mai, anche se si spegnesse il dispositivo su cui si sta effettuando la gara, in quanto è il server a tenerne conto. Per evitare di perdere minuti, si consiglia quindi di ricaricare il dispositivo in uso o di tenerlo collegato all'alimentazione.