

Создание приложения «Тест по социологии и политологии» при помощи конструктора приложений kodular

Голубева Евгения Павловна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

Цель данной статьи – создание приложения «Тест по социологии и политологии» для android. Для создания приложения использован современный конструктор приложений Kodular, который позволяет пользователям создавать приложения для Android без каких-либо специальных знаний в области программирования. В результате работы было создано приложение «Тест по социологии и политологии».

Ключевые слова: Kodular, викторина, приложение, тест.

Creating the "Sociology and Political Science Test" application using the kodular application designer

Golubeva Evgeniya Pavlovna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

The purpose of this article is to create the "Sociology and Political Science Test" application for android. To create the application, a modern Modular application builder was used, which allows users to create amazing Android applications without any special programming knowledge. As a result of the work, the application "Test in Sociology and Political Science" was created.

Keywords: Modular, quiz, application, test.

1 Введение

1.1 Актуальность

В современном мире, где цифровые технологии играют ключевую роль в образовании и саморазвитии, создание мобильных приложений для обучения становится все более востребованным. Социология и политология — это дисциплины, которые помогают людям понимать общественные процессы, политические системы и взаимодействие между различными социальными группами. Однако изучение этих предметов может быть сложным из-за большого объема теоретического материала и необходимости постоянного тестирования знаний для их закрепления.

Приложение «Тест по социологии и политологии», разработанное с помощью конструктора Kodular, предлагает инновационный подход к обучению. Оно позволяет пользователям в удобной форме проверять свои знания, проходя тесты по различным темам, что способствует лучшему усвоению материала. Kodular, как инструмент для создания приложений, делает процесс разработки доступным даже для тех, кто не обладает глубокими знаниями в программировании, что особенно актуально для образовательных проектов, где важна скорость реализации и простота использования.

1.2 Обзор исследований

Х. Витриано, Д. Абдулла, Н. Ичсан использовали Kodular для разработки приложения присутствия учащихся на базе Android [1]. Описали создание математических приложений на базе android с использованием kodular в качестве учебного пособия М. Т. Хидаят, Й. Закария [2]. У.Холифа, Н. Имансари устроили тренинг по построению мобильных приложений с использованием codular для студентов [3]. Учет баскетбольного материала Codular для учителей младших классов средней школы описала Н. Н. Сарис, Н. А. Дауд, Н. А. Мухаммад, Н. Сунар [4]. С. Хасанудин поделилась стратегией создания цифровых учебных материалов по раннему чтению для учащихся начальной школы с использованием Kodular [5].

1.3 Цель исследования

Цель исследования – создание приложения «Тест по социологии и политологии» для ОС Android при помощи конструктора для созданий приложений Kodular.

2 Материалы и методы

Для создания приложения «Тест по социологии и политологии» использовался современный конструктор приложений Kodular, а также использовалось расширение «Colintreelistview» для вывода списка ответов, скачать можно по ссылке:

<https://drive.google.com/file/d/1QnOS0qm5G9lM4Pcw3GlMzYLecR3tClP7/view?usp=sharing>

3 Результаты

Для начала работы необходимо перейти на ссылку официального сайта Kodular <https://www.kodular.io/>. Далее необходимо пройти регистрацию для того чтобы появился доступ к созданию приложений. На главной странице выбираем Create Apps!. Откроется страница проектов, и далее необходимо выбрать кнопку Create project (см.рис.1).

В появившемся окне вводим название проекта «Test».



Рисунок-1 Название проекта

Далее настраиваем конфигурацию проекта, вводим название приложения, выбираем версию Android. Также можно изменять данные настройки и в процессе создания приложения (см.рис.2).

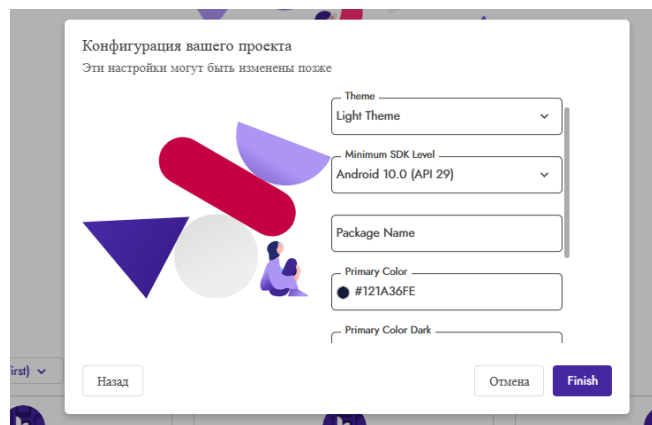


Рисунок- 2 Настройка конфигурации проекта

Создаем главную страницу теста. В правом окне «Screen1 Свойства» необходимо внести изменение (см. рис. 3).

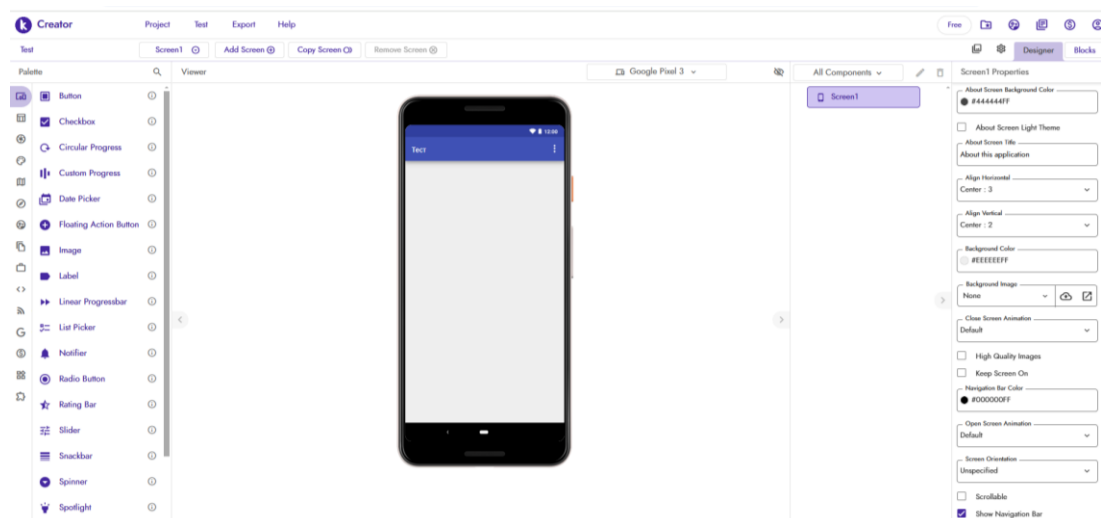


Рисунок-3 Свойство компонента «Screen1»

Из палитры User Interface выбираем компоненты «Label», «Button» добавляем на экран. Компонент «Label» необходим для того, чтобы появилась надпись: «Тест по социологии и политологии», а компонент «Button» необходим для того, чтобы перейти на страницу теста. Из палитры Layout переходим в General, выбираем компонент «Space», и добавляем между компонентами «Label» и «Button», это необходимо для того чтобы был отступ между компонентами (см.рис.4).

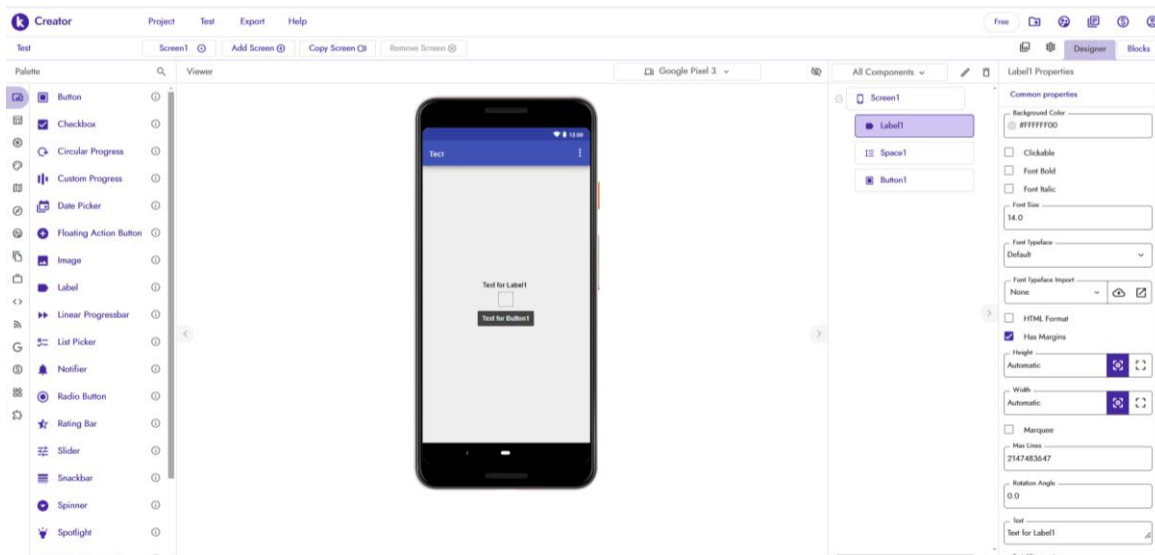


Рисунок-4 Добавление компонентов «Label», «Button» и «Space»

Изменяем свойства компонентов «Label1» и «Button1» (см.рис.5).

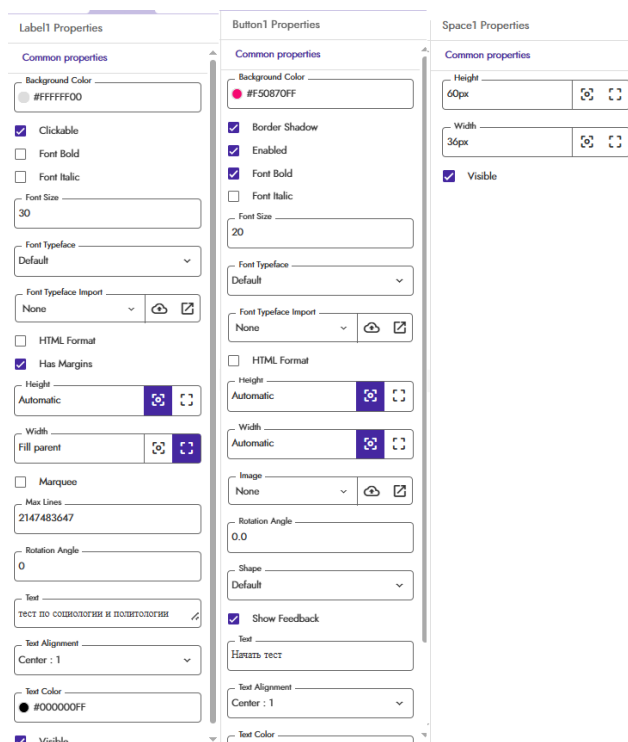


Рисунок 5- Изменение свойств компонентов «Label1», «Button1» и «Space1»

Далее для того, чтобы была страница теста добавим 2 экран. Для этого необходимо на панели нажать Add Screen, после этого в появившемся окне нажимаем Create (см.рис.6).

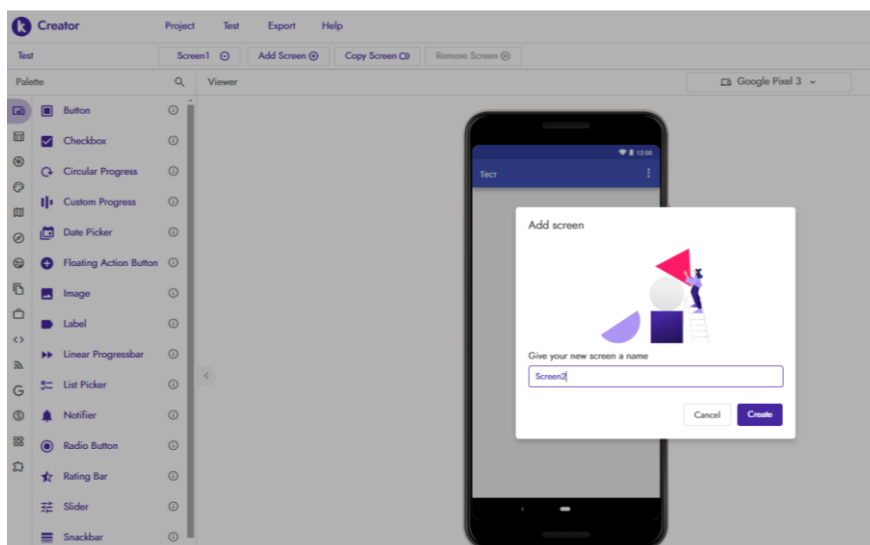


Рисунок 6 - Добавление страницы «Screen2»

Из палитры Layout переходим в General, выбираем компонент «Space», и добавляем на экран, и изменяем свойства Height: 20px и Width: Automatic. Также необходимо изменить свойства screen2 (см.рис.7).

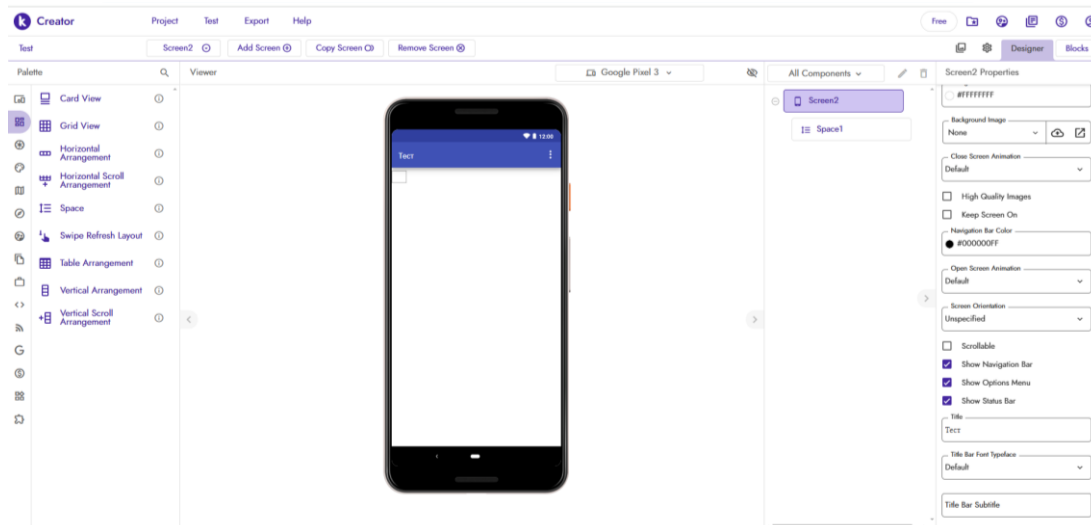


Рисунок-7 Изменение свойств «screen2»

Далее необходимо создать окно, где будет отображаться номер текущего вопроса, и общее количество вопросов. Для этого Из палитры Layout переходим в General, выбираем компонент «Horizontal_Arrangement», и добавляем на экран. В компонент «Horizontal_Arrangement» вставим компонент «Vertical_Arrangement». Также в компонент «Vertical_Arrangement» вставим компонент «Horizontal_Arrangement» и компонент «Label». Далее в компонент «Horizontal_Arrangement2» вставим 3 компонента «Label» (см.рис.8).

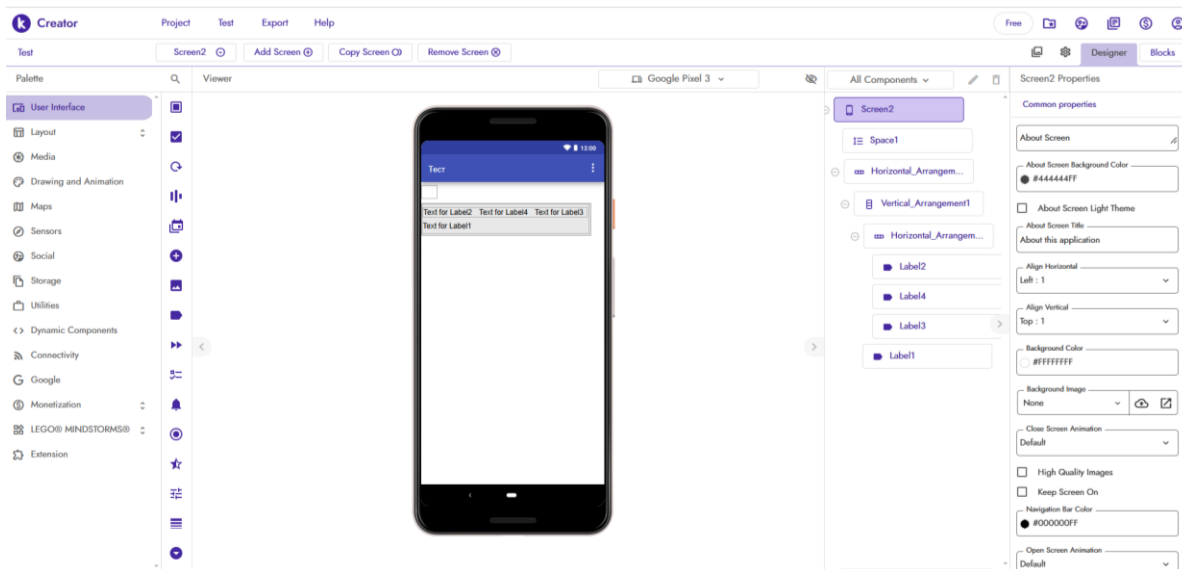


Рисунок 8 - Свойство компонента «Label»

Далее изменяем свойства добавленных компонентов «Horizontal_Arrangement1», «Vertical_Arrangement1», и «Horizontal_Arrangement2» (см.рис.9).

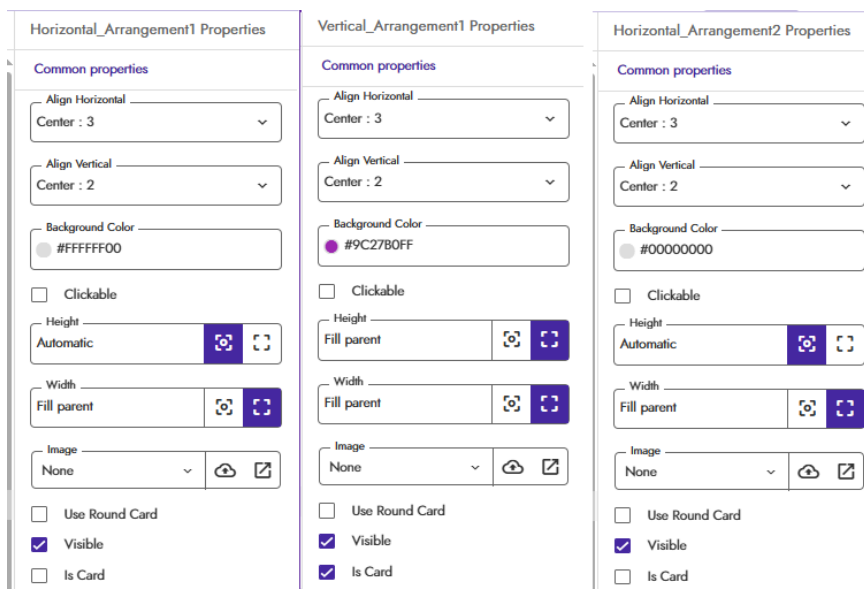


Рисунок 9- Свойство компонентов «Horizontal_Arrangement1», «Vertical_Arrangement1», и «Horizontal_Arrangement2»

Изменяем свойства компонентов «Label1», «Label2», «Label3», «Label4» (см.рис.10).

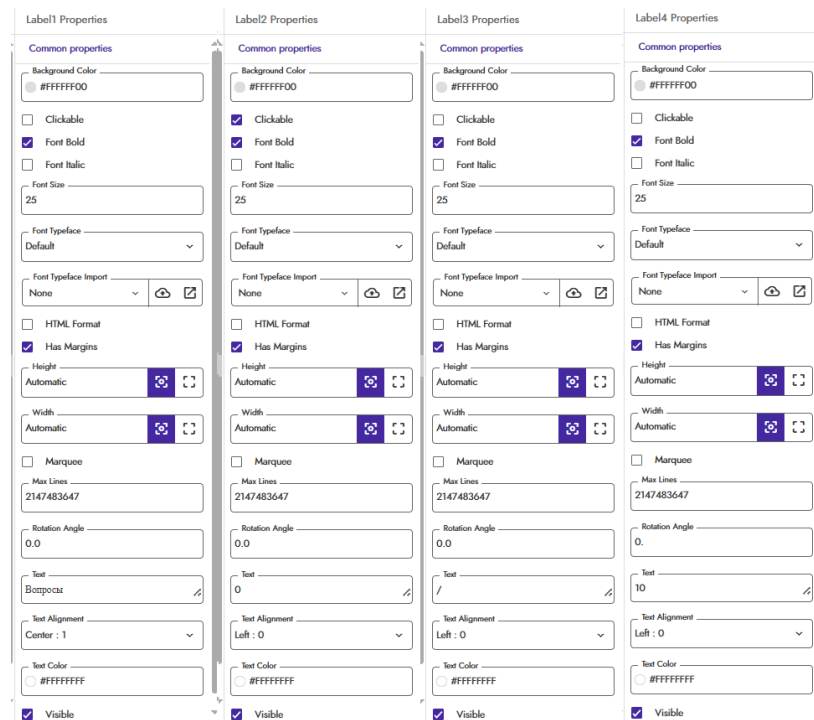


Рисунок 10 - Изменение свойства компонентов «Label1», «Label2», «Label3», «Label4»

Далее добавляем компонент «Space» после компонента «Horizontal_Arrangement1» и изменяем свойства Height: 50px и Width: Automatic.

Для того, чтобы отображались вопросы теста добавим компонент «Vertical_Arrangement» после компонента «Space2». В компонент «Vertical_Arrangement2» добавим компонент «Label», для того чтобы отображались вопросы (см.рис.11).

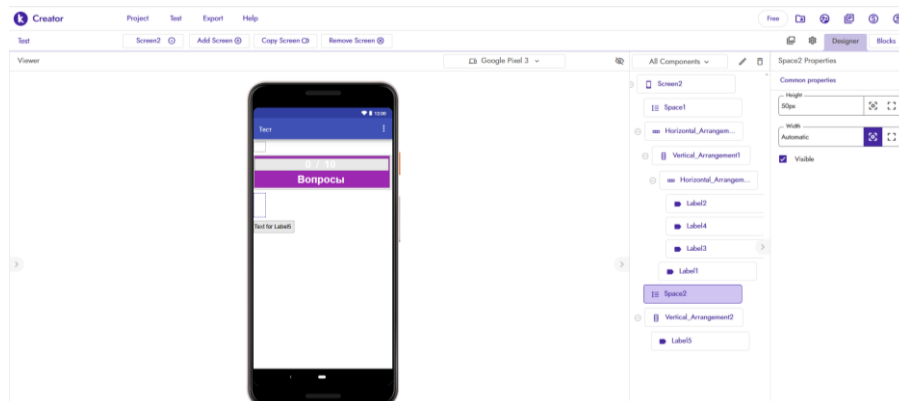


Рисунок 11 – Добавление компонента «Horizontal_Arrangement1»

Изменяем свойства компонента «Vertical_Arrangement2» и компонента «Label5» (см.рис.12).

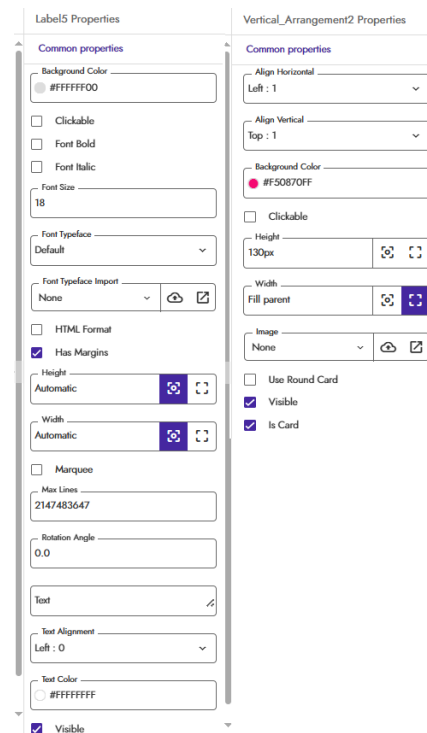


Рисунок 12 – Изменение свойств компонентов «Vertical_Arrangement2» и «Label5»

Далее добавляем компонент «Space» после компонента «Vertical_Arrangement2» и изменяем свойства Height: 50px и Width: Automatic. После компонента «Space3» добавим 3 компонента «Button» (см.рис.13).

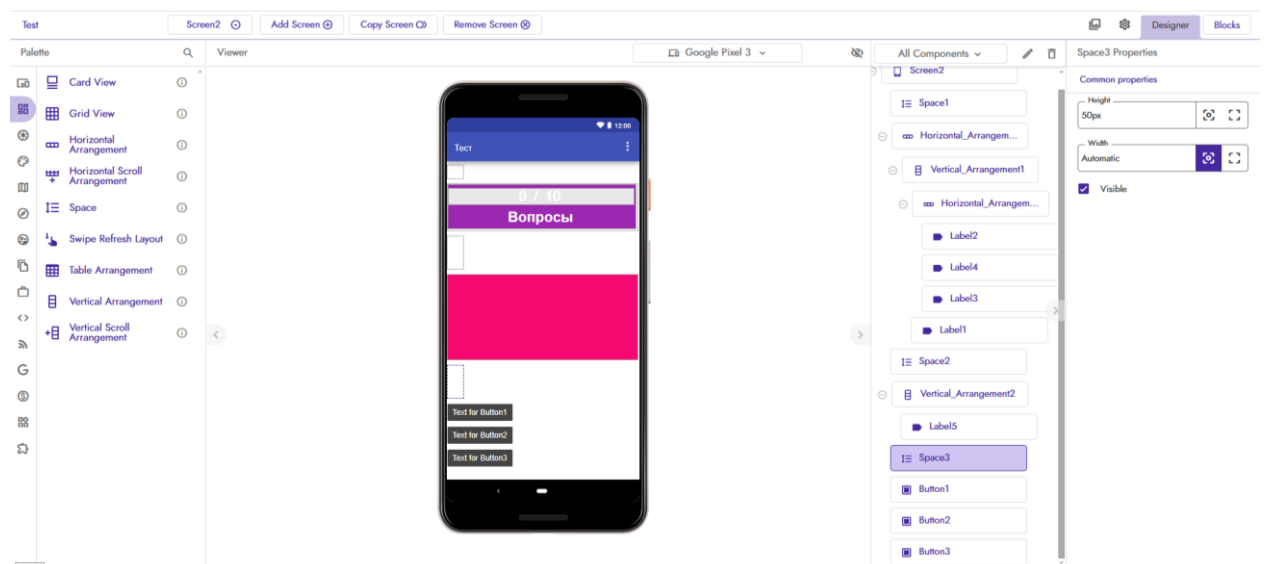


Рисунок 13 – Добавление компонентов «Space» и «Button»

Изменяем свойства компонентов «Button1», «Button2» и «Button3» (см.рис.14).

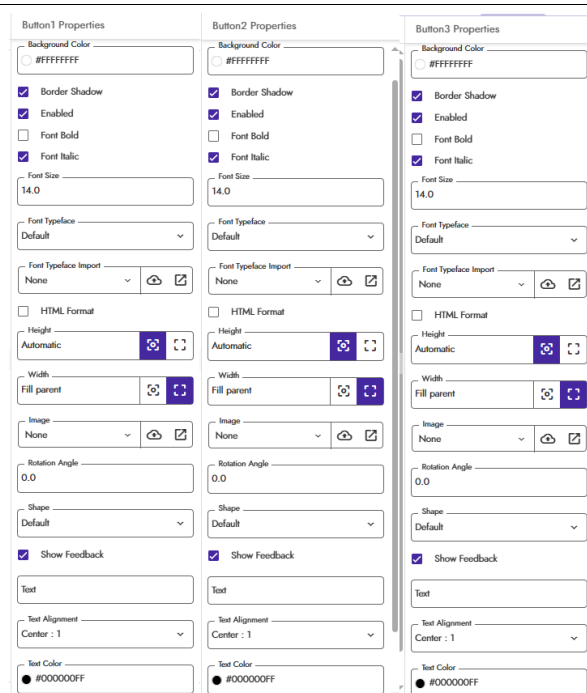


Рисунок 14 - Изменение свойства компонента «Space2»

Добавляем компонент «Space» после компонента «Button3» и изменяем свойства Height: Fill parent и Width: Fill parent. Также добавляем компонент «Horizontal_Arrangement» после компонента «Space4», и в компонент «Horizontal_Arrangement3» вставим компонент «Button». Изменяем свойства компонентов «Horizontal_Arrangement3» и «Button4» (см.рис.15).

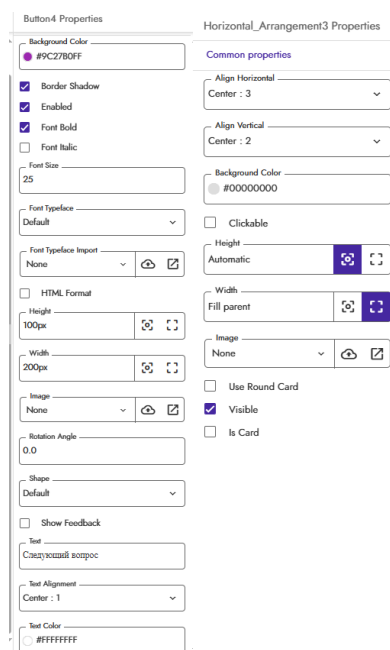


Рисунок 15 - Изменение свойства компонентов «Horizontal_Arrangement3» и «Button4»

После компонента «Button4» добавляем 2 компонента «Label», и изменяем их свойства (см.рис.16).

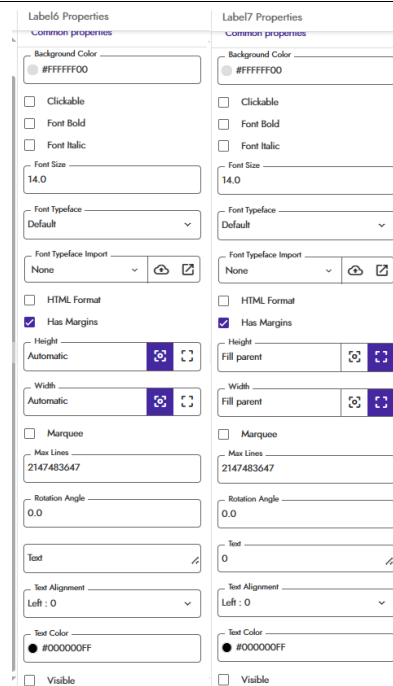


Рисунок 16 – Изменение свойства компонентов «Label6» и «Label7»

После добавления всех компонентов экран теста готов (см.рис.15).

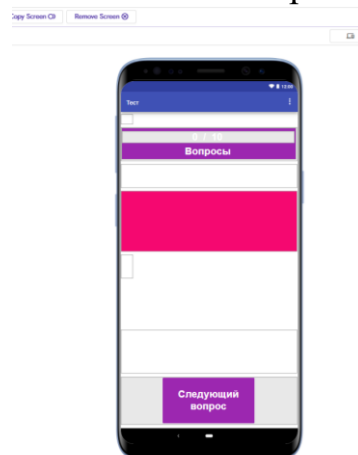


Рисунок 17 - Готовый экран теста

Также необходимо создать экран, который будет открываться после прохождения теста, где будет написан результат прохождения теста, а также будет кнопка пройти тест заново, и кнопка просмотр ответов.

Для этого добавляем экран с помощью кнопки Add screen. После того как добавили экран изменяем свойства Screen3 (см.рис.18).

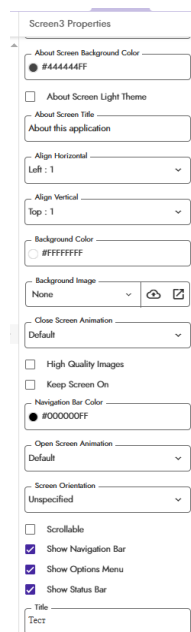


Рисунок 18 - Изменение свойства Screen3

Далее добавляем на экран компонент «Vertical_Arrangement». В компонент «Vertical_Arrangement1» добавляем компонент по очереди «Label1», «Space», «Horizontal_Arrangement», «Space», «Button», «Space», «Button». В компонент «Horizontal_Arrangement1» добавляем 3 компонента «Label».

Изменяем свойства компонентов «Space1», «Space2», «Space3», у компонентов одинаковые свойства Height: Automatic и Width: Automatic. Изменяем свойства компонентов «Vertical_Arrangement1», «Label1», «Horizontal_Arrangement1», «Button1» и «Button2» (см.рис.19).

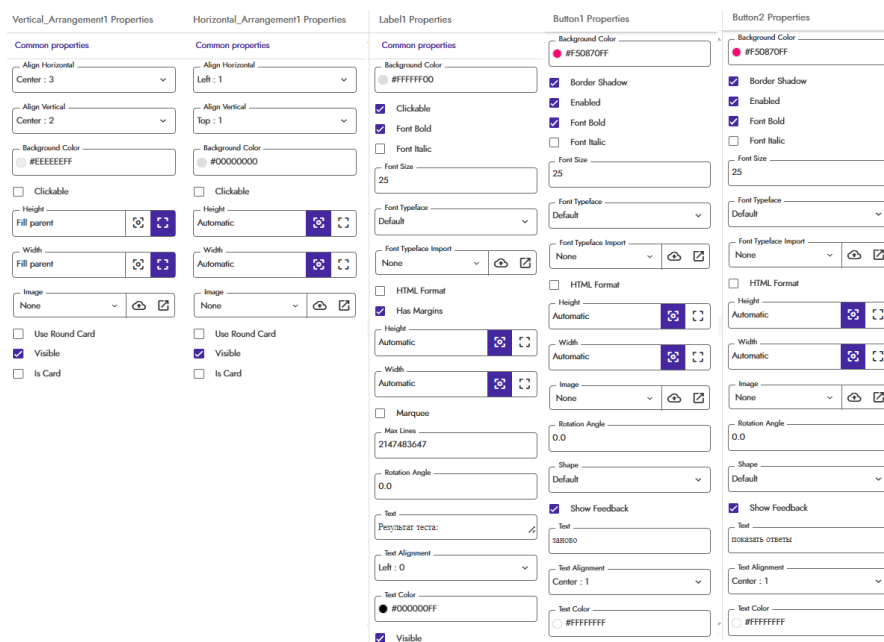


Рисунок 19 - Изменение свойств компонентов «Vertical_Arrangement1», «Label1», «Horizontal_Arrangement1», «Button1» и «Button2»

После компонента «Vertical_Arrangement1» вставляем компонент Vertical_Scroll_Arrangement, и переименоуем компонент в Answer_Screen, для этого необходимо в All Components нажать на карандаш (см.рис.20).

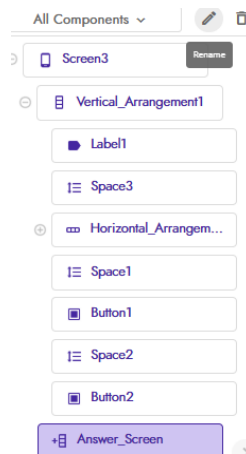


Рисунок 20 - Переименование компонента Vertical_Scroll_Arrangement

Изменяем свойства компонента «Answer_Screen» (см.рис.21).

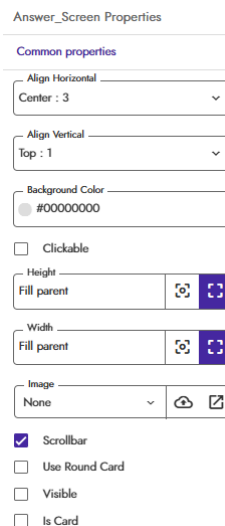
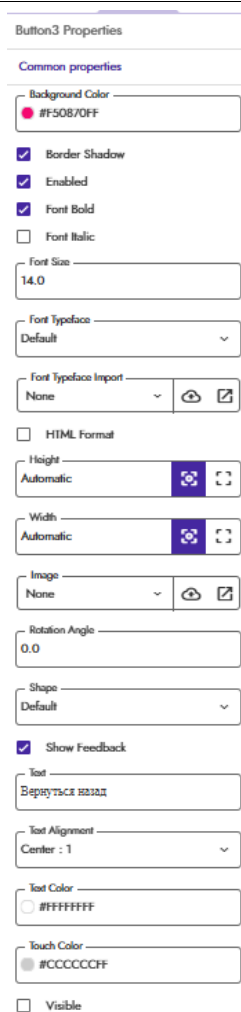


Рисунок 21 - Изменение свойства компонента «Answer_Screen»

После компонента «Answer_Screen» добавляем компонент «Button», и изменяем свойства компонента «Button3» (см.рис.22).



Button3 Properties

Common properties

Background Color
#F50870FF

☒ Border Shadow

☒ Enabled

☒ Font Bold

☐ Font Italic

Font Size
14.0

Font Typeface
Default

Font Typeface Import
None

☐ HTML Format

Height
Automatic

Width
Automatic

Image
None

Rotation Angle
0.0

Shape
Default

☒ Show Feedback

Text
Возвратиться назад

Text Alignment
Center : 1

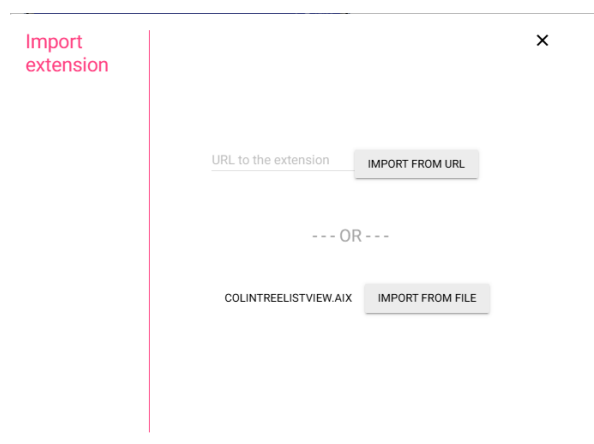
Text Color
#FFFFFF

Touch Color
#CCCCFF

☐ Visible

Рисунок 22 - Изменение свойства компонента «Button3»

Для того, чтобы был список с ответами на странице, добавляем расширение «Colintreelistview», для этого необходимо перейти по ссылке, <https://drive.google.com/file/d/1QnOS0qm5G9IM4Pcw3GIMzYLecR3tClP7/view?usp=sharing> и скачать файл Colintreelistview.AIX. Далее в палитре необходимо выбрать пункт «Extension». В появившемся окне выбираем пункт «No File Chosen» и загружаем скачанный файл (см.рис.23).



Import extension

URL to the extension

IMPORT FROM URL

--- OR ---

COLINTREELISTVIEW.AIX

IMPORT FROM FILE

Рисунок 23 - Добавление расширения «Colintreelistview»

Добавляем расширения «Colintreelistview» на экран, и изменяем свойства (см.рис.24).



Рисунок 24 - Изменение свойства расширения «Colintreelistview»

После добавления всех компонентов экран результата готов (см.рис.25).

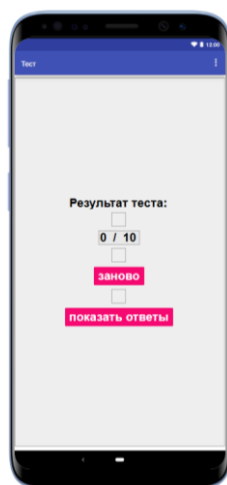


Рисунок 25 - Готовый экран результата

После того как создали 3 экрана, необходимо настроить блоки, для того чтобы тест работал. Для этого переходим в раздел блоки. Для начала настроим блоки первого экрана screen1 (см.рис.26).

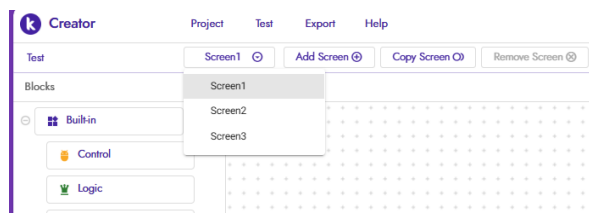


Рисунок 26- Раздел блоки

Создаем блок для кнопки «Button1». При нажатии на кнопку, будет открываться страница теста (см.рис.27).

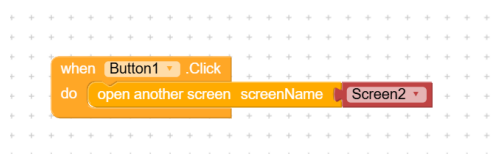


Рисунок 27 - Блок для работы кнопки

Далее переходим на страницу блоков Screen2. Создадим блоки глобальных переменных для вопросов и переменных для индексных номеров (см.рис.28).

Вопросы теста:

1. Политическая социализация и ресоциализация личности является одной из основных функций:
2. Право — это:
3. Черты социальной политики консервативного типа:
4. Процесс отучения от старых политических и культурных ценностей, норм, ролей и правил поведения:
5. Законы страны и другие важные документы и решения, определяющие жизнь общества, принимает власть:
6. Сокращение социальных программ является одной из главных черт ... типа реализации социальной политики:
7. Контроль за функционированием и развитием политической системы является стадией:
8. Власть как способность принимать общеобязательные решения рассматривал:
9. По мнению американского социолога Р. Марша, условия, при которых социальное объединение следует считать обществом:
10. Средства получения и систематизации научного знания о социально-политической реальности:

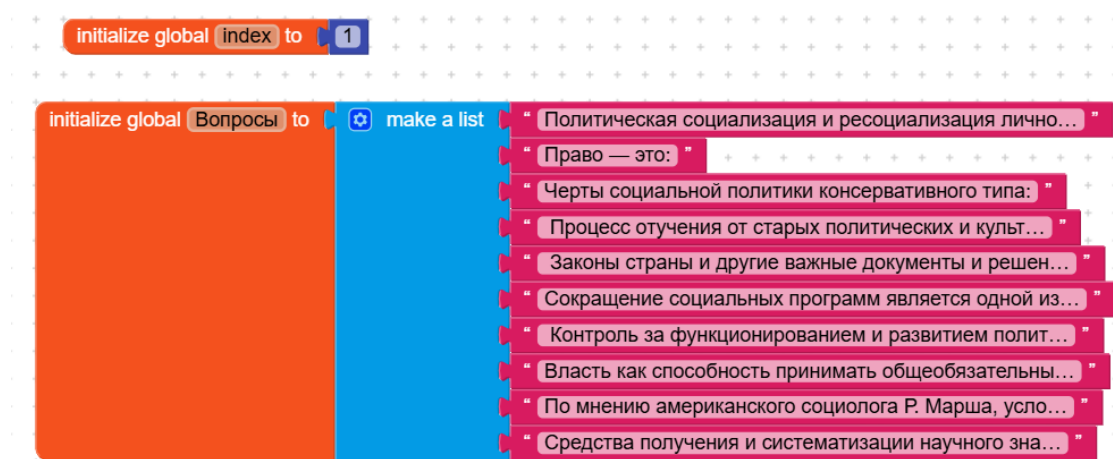


Рисунок – 28 Создание блоков глобальных переменных

Также создадим блоки глобальных переменных для выбора ответов и правильные ответы (см.рис.29).

Ответы А:

1. а) выборов
2. а) способность человека или группы проводить в жизнь планы, вести определенную политику
3. а) динамическая политика доходов
4. а) самоидентификация
5. а) исполнительная
6. а) социал-демократического
7. а) стратификации
8. а) Парсонс
9. а) развитая инфраструктура
10. а) политико-социальный инструмент

Ответы Б:

1. б) Паблик Рилейшнз
2. б) совокупность общеобязательных правил поведения, установленных либо санкционированных государством
3. б) сокращение социальных программ
4. б) дезинтеграция
5. б) судебная
6. б) либерального
7. б) политического процесса
8. б) Маркс
9. б) политическая независимость
10. б) социологические методики

Ответы В:

1. в) масс-медиа

2. в) совокупность неполитических отношений, включающих семейные, межнациональные культурные и другие отношения
3. в) регулирование потребительского спроса
4. в) десоциализация
5. в) законодательная
6. в) консервативного
7. в) политической социализации
8. в) Вебер
9. в) длительный исторический путь развития
10. в) методы в социологии

Правильные ответы:

1. а) выборов
2. б) совокупность общеобязательных правил поведения, установленных либо санкционированных государством
3. б) сокращение социальных программ
4. в) десоциализация
5. в) законодательная
6. в) консервативного
7. б) политического процесса
8. а) Парсонс
9. б) политическая независимость
10. в) методы в социологии

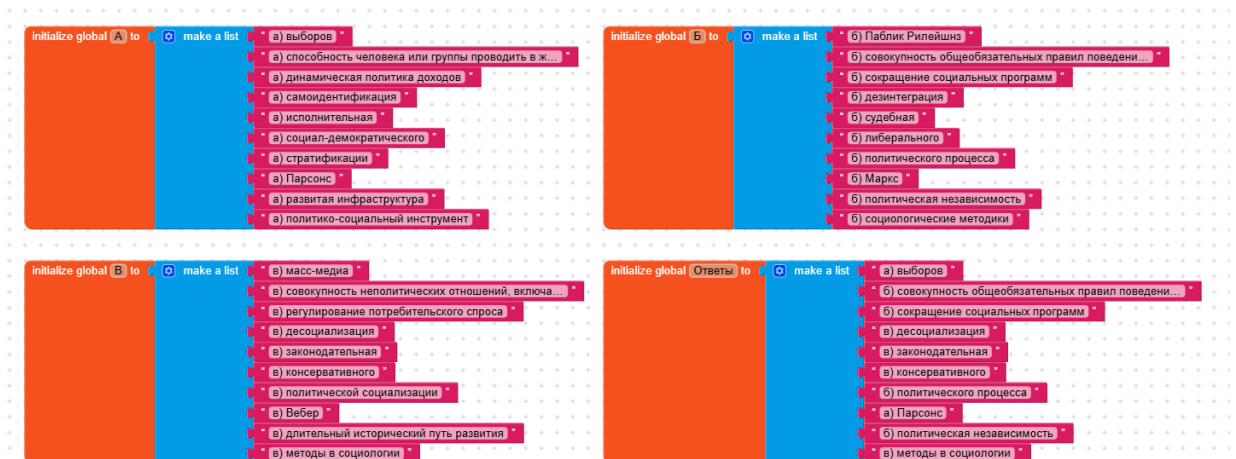


Рисунок 29 - Создание блоков глобальных переменных

Далее создадим блоки для работы кнопок (см.рис.30).

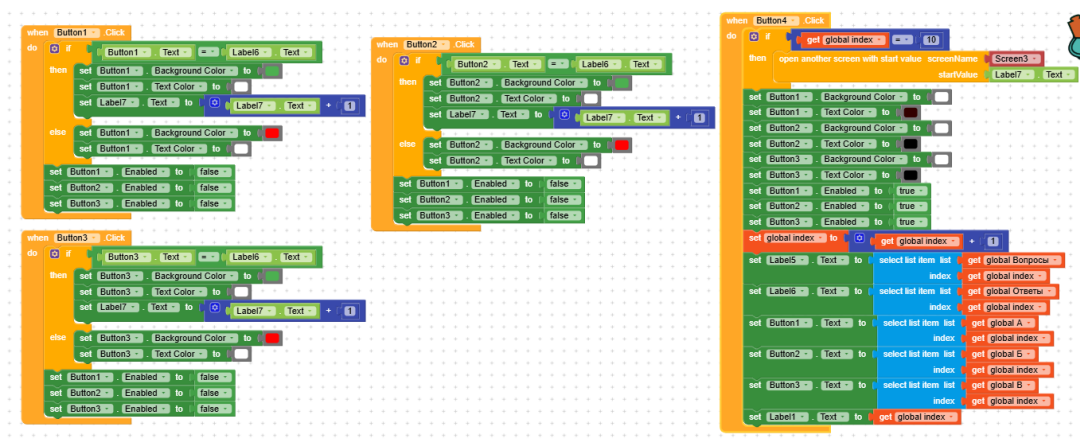


Рисунок 30 - Создание блоков для работы кнопок

Далее создадим блок для запуска экрана (см.рис.31).

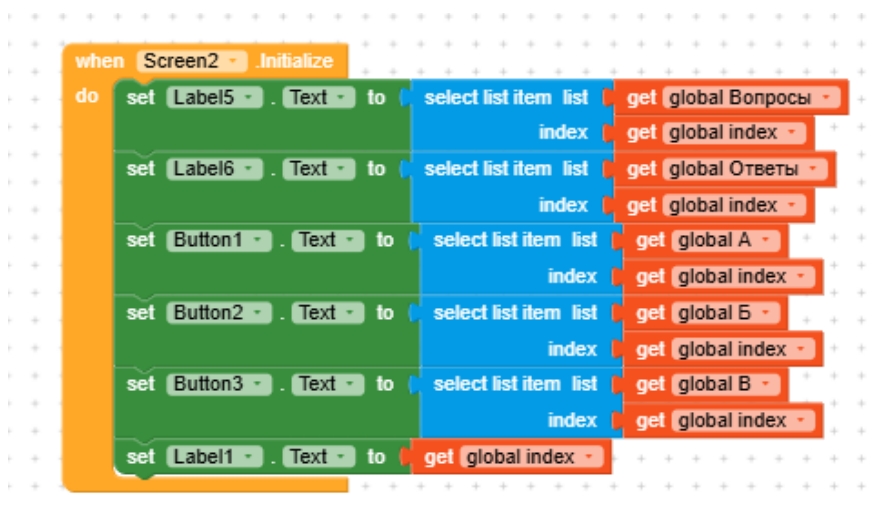


Рисунок 31 - Создание блока для запуска экрана

Далее переходим на страницу блоков Screen3. Создадим блоки для работы кнопок (см.рис.32).

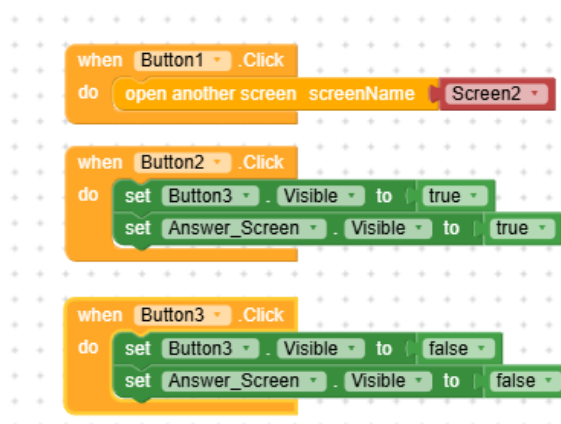


Рисунок 32 - Создание блоков для работы кнопок

Далее создадим блок для запуска экрана. В данном блоке прописывается вывод результата на экран, а также список вопросов и их ответы (см.рис.33).

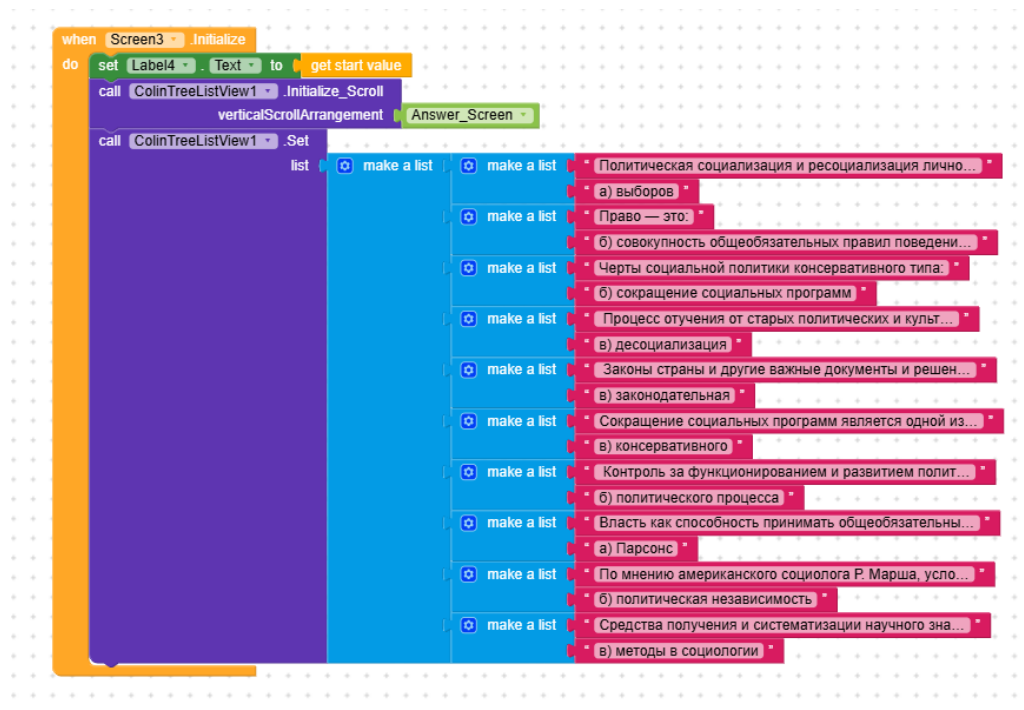


Рисунок 33 - Создание блока для запуска экрана

Итоговый результат приложение «Тест по социологии и по политологии» (см.рис.34 - 37).

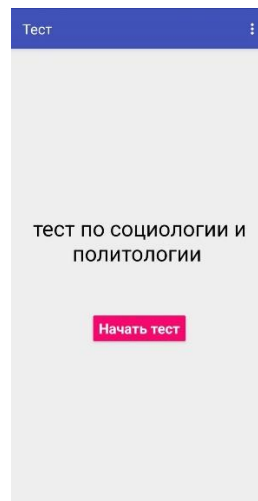


Рисунок 34 - Главная страница

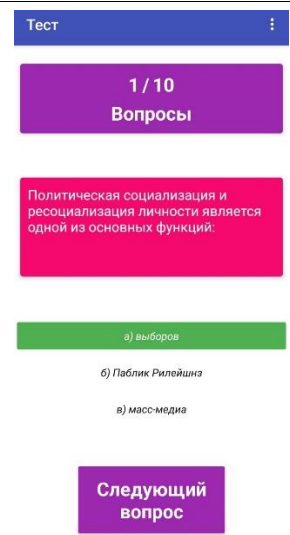


Рисунок 35 - Страница тест

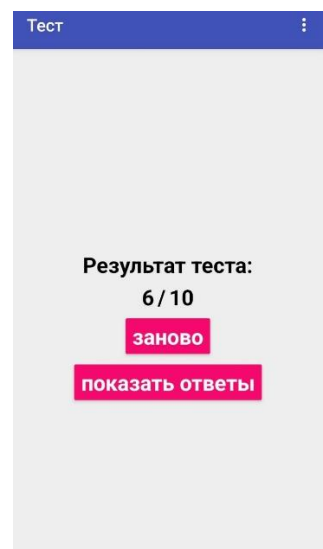


Рисунок 36 - Результат теста



Рисунок 37 - Просмотр ответов

4. Выводы

В данной работе был показан процесс создания приложения «Тест по социологии и по политологии» с помощью конструктора приложений Kodular. Научная статья может служить методическим пособием в учебной деятельности.

Библиографический список

1. Witriyono H., Abdullah D., Ichsan N. Utilization of Kodular for Android-Based Student Presence Application Development //Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi (JKOMITEK). 2022. T. 2. №. 2. С. 383–394.
2. Hidayat M. T., Zakaria Y. Pembuatan aplikasi matematika berbasis android menggunakan kodular sebagai alat bantu pembelajaran //ICT Learning. 2023. T. 7. №. 1.
3. Kholifah U., Imansari N. Pelatihan membangun aplikasi mobile menggunakan kodular untuk siswa smpn 1 selorejo //Abdimas Galuh. 2022. T. 4. №. 1. С. 549553.
4. Saris N. N. H. et al. Kodular: Mobile Innovation Platform for Interactive Digital Learning //Innovating education for a better tomorrow. С. 56.
5. Hasanudin C. et al. Strategies to Create Digital Learning Materials of Early Reading for Elementary School Students Using Kodular // Conference Proceedings International Conference on Education Innovation and Social Science. 2022. С. 34-47.