

# Kangourou Individual Competition Web App

## Manuale utente

V 4.0.1 (rev. 2024)

<b>KANGOUROU INDIVIDUAL COMPETITION WEB APP .....</b>	<b>1</b>
<b>MANUALE UTENTE .....</b>	<b>1</b>
<b>V 4.0.1 .....</b>	<b>1</b>
<b>1- INTRODUZIONE .....</b>	<b>3</b>
<b>2- PREREQUISITI .....</b>	<b>3</b>
A. CREDENZIALI DI ACCESSO.....	3
B. BROWSER .....	3
<b>3- FASE 1: REGISTRAZIONE STUDENTE .....</b>	<b>4</b>
<b>4- FASE 2: SVOLGIMENTO GARA .....</b>	<b>6</b>
<b>5- RIPRENDERE UNA GARA IN CASO DI PROBLEMI .....</b>	<b>11</b>
<b>FAQ .....</b>	<b>11</b>
<b>PROBLEMA: DOPO AVER PREMUTO “INIZIA GARA”, APPARE IL TESTO MA IL TIMER RIMANE FERMO SU 00:00 .....</b>	<b>11</b>
<b>PROBLEMA: DOPO AVER PREMUTO “INIZIA GARA”, APPARE IL TESTO MA LE CHECKBOX DELLE RISPOSTE HANNO TESTI STRANI TIPO “UN” INVECE DI “A” .....</b>	<b>13</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 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/>

Consigliamo l'uso del browser Chrome, con finestra di navigazione in incognito (per evitare l'interferenza di plugin che possono esser stati installati nel browser ed essere certi di avere la versione più recente) oppure Firefox.

## 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 che consistono in un codice studente di 7 cifre, assegnato all'atto della registrazione, e da una password scelta dallo studente.

Al fine di potersi registrare, gli studenti dovranno inserire il coupon che il referente (o la segreteria) avranno ricevuto attraverso un'email della segreteria Kangourou.

Attraverso il coupon, la registrazione dello studente sarà associata alla relativa scuola.

### b. Browser

La web app è fruibile dai seguenti browser:

Requisiti su dispositivi mobili	
Android	iOS
5.1 e successivi	14.0 e successivi

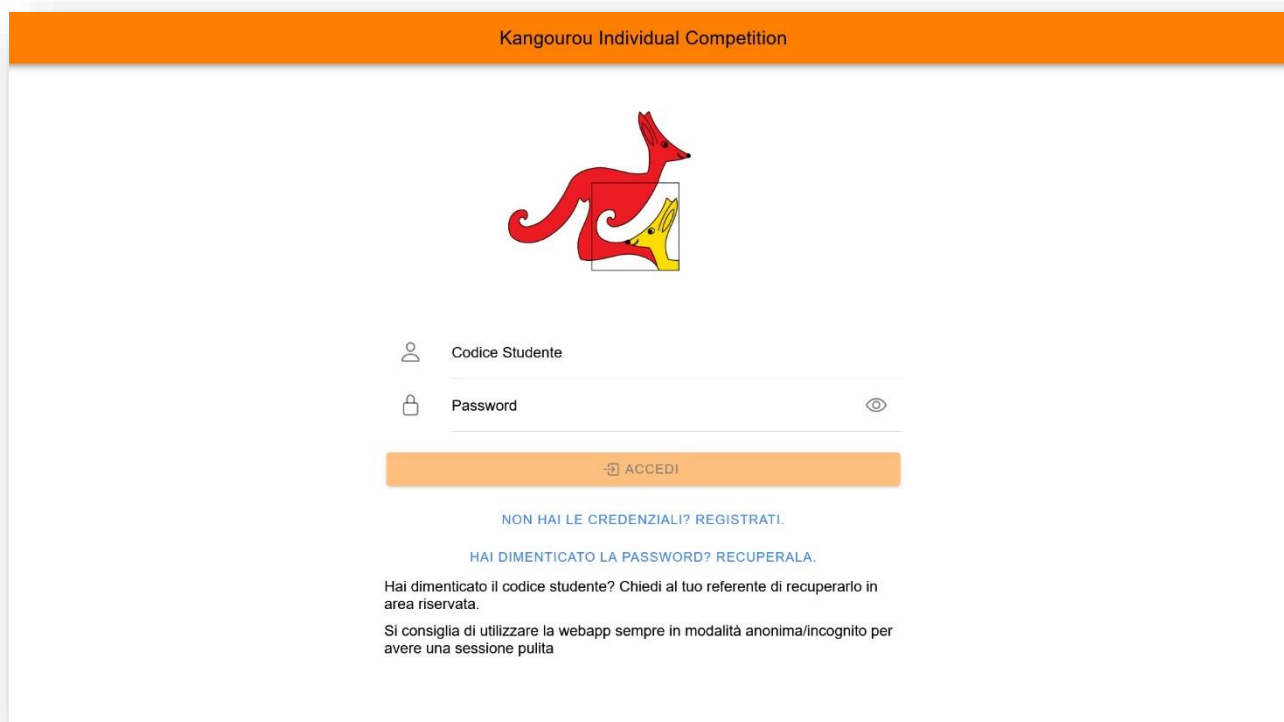
Requisiti su PC/Mac	
Browser	Supportato
Chrome	SI (versione 79+)
Firefox	SI (versione 70+)
Safari	SI (versione 14+)
Edge	SI (versione 79+)
Internet Explorer	NO

### 3- FASE 1: Registrazione studente


La fase di registrazione dei dati anagrafici dello studente deve essere svolta prima della gara, sia che si effettui la prova in modalità cartacea che online, in quanto consente di ottenere il codice studente di 7 cifre che andrà specificato nella scheda risposta della prima fase (ed eventualmente della semifinale, qualora lo studente si qualifichi).

Consigliamo di farlo alcuni giorni prima in modo da controllare bene i dati inseriti, senza fretta, in quanto non saranno modificabili direttamente dallo studente, ma richiederanno un intervento del docente referente dalla sua Area Riservata.

Aperto l'indirizzo <https://kangourou-competitions.web.app/> verrà visualizzata una pagina come quella sottostante.



Kangourou Individual Competition



Codice Studente

Password

ACCEDI

[NON HAI LE CREDENZIALI? REGISTRATI.](#)


[HAI DIMENTICATO LA PASSWORD? RECUPERALA.](#)

Hai dimenticato il codice studente? Chiedi al tuo referente di recuperarlo in area riservata.

Si consiglia di utilizzare la webapp sempre in modalità anonima/incognito per avere una sessione pulita

Cliccare su: “NON HAI LE CREDENZIALI? REGISTRATI”. Comparirà la form di registrazione.

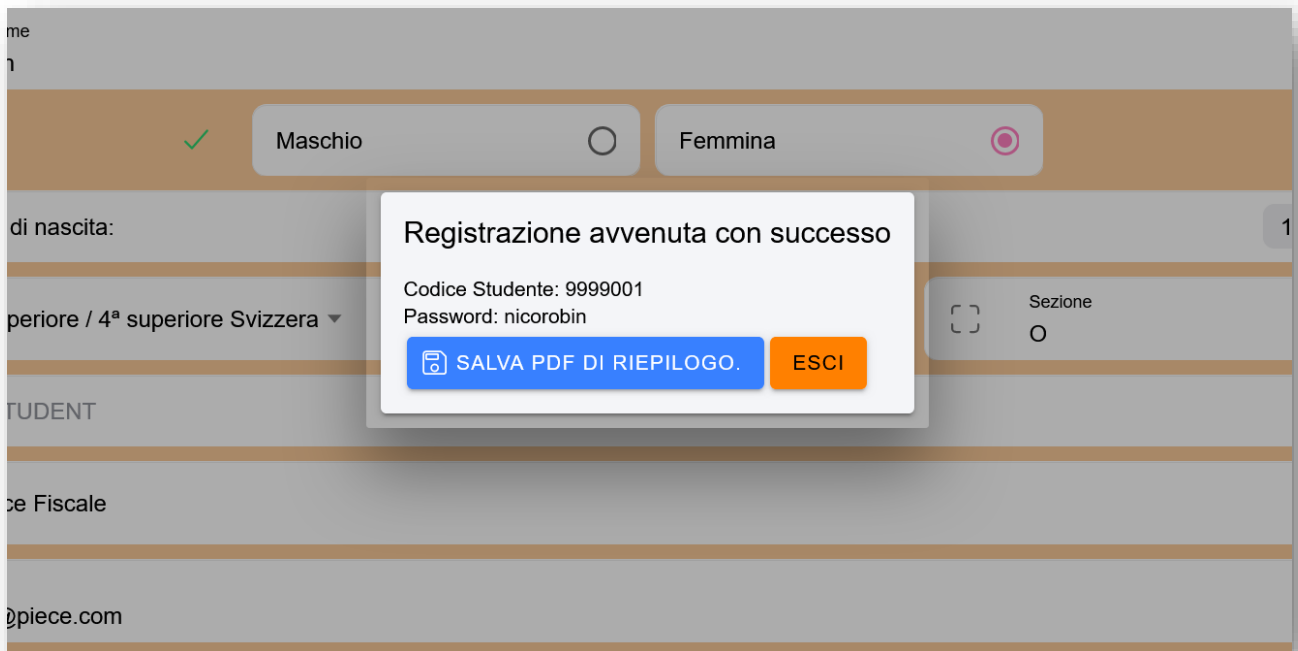
Registrazione



	Nome Nico	✓
	Cognome Robin	✓
Sesso:	<input checked="" type="checkbox"/> Maschio <input type="checkbox"/> Femmina	✓
	Data di nascita:	19 giu 2000
	5ª superiore / 4ª superiore Svizzera ▾	✓
	Sezione 0	✓
Categoria: STUDENT		
	Codice Fiscale	✓
	Email one@piece.com	✓
	Password nicorobin	✓
	Coupon Scuola XXXXXXX	✓
<input type="checkbox"/>	Io frequento il liceo matematico	
<input checked="" type="checkbox"/>	Se ammesso alla fase successiva voglio apparire nelle classifiche pubbliche	
<input type="button" value="REGISTRA"/>		<input type="button" value="ANNULLA"/>

E' necessario compilare tutti i campi obbligatori affinché il tasto **“REGISTRA”** si abiliti. Prestate particolare cura nella compilazione dei campi perché una volta effettuata la registrazione non si potranno modificare direttamente, ma potrà farlo solo il docente referente dalla sua area riservata.

Una volta premuto il tasto **“REGISTRA”** verrà mostrato un popup riassuntivo, da cui sarà possibile anche scaricare il PDF con i dati inseriti (consigliamo di salvare il pdf e conservarlo con cura). **ATTENZIONE:** Appuntarsi il proprio Codice Studente. Servirà sia per accedere nella webapp (assieme alla password scelta), sia per identificarsi nella prova cartacea.



Si tornerà quindi alla schermata di Login terminando la fase di registrazione.

Ora sarà possibile effettuare l'accesso utilizzando come username il codice personale generato, nel caso dell'esempio sarà 9999001 e la propria password.

#### 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"** (o **"INIZIA SIMULAZIONE"**).

Vediamo i singoli passi.

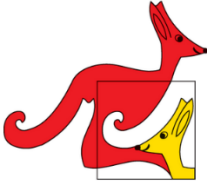
##### 1) *Login con le proprie credenziali*

Andare alla url <https://kangourou-competitions.web.app/> e inserire le credenziali.


Nel caso non si ricordi la password, cliccare su **"HAI DIMENTICATO LA PASSWORD? RECUPERALA"**. Inserire il proprio codice studente e verrà inviata la password alla mail utilizzata in fase di registrazione.


Nel caso non si ricordi il proprio codice studente, allora bisognerà contattare il referente scolastico, che potrà visualizzarlo in Area Riservata.

Kangourou Individual Competition



Codice Studente  
9999001

Password  
●●●●●●●● 

 ACCEDI

[NON HAI LE CREDENZIALI? REGISTRATI.](#)

[HAI DIMENTICATO LA PASSWORD? RECUPERALA.](#)


Hai dimenticato il codice studente? Chiedi al tuo referente di recuperarlo in area riservata.

Si consiglia di utilizzare la webapp sempre in modalità anonima/incognito per avere una sessione pulita

## 2) La Dashboard personale

Una volta eseguito l'accesso, verrà mostrata la seguente schermata:

Dashboard Studente



**Nico Robin**  
student

**Attestato** -  
Non Disponibile    La tua posizione

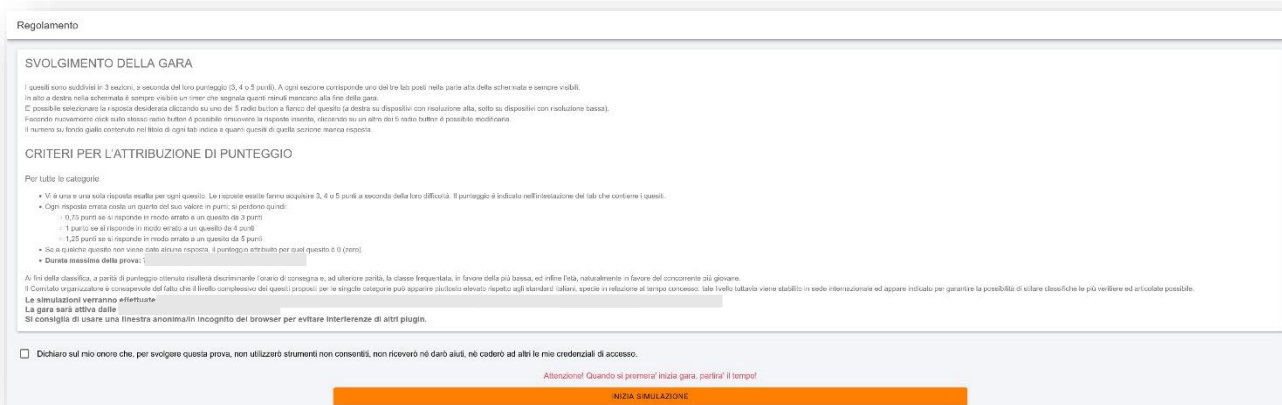
**Vai alla gara**

Non iniziare se non si ha intenzione di effettuare la gara. In caso di doppia prova (cartacea e online) si verrà squalificati.

Nella Dashboard sarà possibile scaricare l'attestato, controllare la propria posizione in classifica (una volta che le classifiche saranno pubblicate) e andare alla gara. Cliccare su tasto giallo "Vai alla gara". Il click su "Vai alla gara" non avvia immediatamente la gara, viene prima visualizzato il regolamento, come indicato nel punto successivo.

### 3) Visualizzazione del regolamento

Verrà mostrata la schermata del regolamento:



Se la gara è stata aperta il pulsante **"INIZIA GARA"** (o **"INIZIA SIMULAZIONE"**) 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.



#### 4) Svolgimento della gara

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

The screenshot shows the Kangourou competition interface. At the top, there is a toolbar with a 'STUDENT' label, a 'TERMINA GARA' button, and a timer showing '74:08'. Below the toolbar are three tabs: 'Quesiti da 3 punti' (6 unanswered), 'Quesiti da 4 punti' (10 unanswered), and 'Quesiti da 5 punti' (10 unanswered). The main area contains three quiz questions:

**Quiz 1:** Qual è il valore di  $\frac{7777^2}{5555 \times 2222}$ ?  
 Options: A) 1, B)  $\frac{7}{10}$ , C)  $\frac{49}{10}$ , D)  $\frac{77}{110}$ , E) 49. The correct answer is C.

**Quiz 2:** Lanciando 5 dadi tradizionali, Giulia totalizza 19 punti. Qual è il massimo numero di 6 che può aver realizzato?  
 Options: A) 0, B) 1, C) 2, D) 3, E) 4. The correct answer is A.

**Quiz 3:** Quante soluzioni intere ha l'equazione  $\sqrt{x^2 - 45} + \sqrt{50 - x^2} = x - 4$ ?  
 Options: A) 0, B) 1, C) 2, D) 3, E) 4. The correct answer is A.

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,



cliccando nuovamente sulla risposta inserita è possibile rimuoverla.

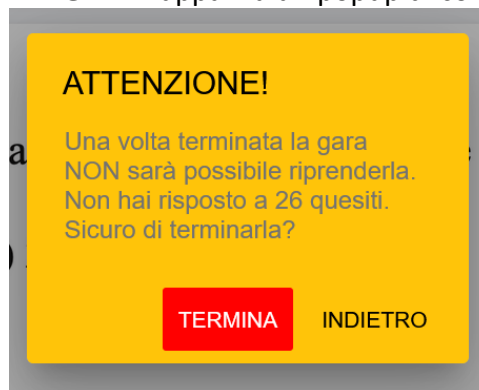
A ogni risposta inserita o rimossa, il numero su sfondo giallo di quel tab verrà aggiornato con il numero delle risposte mancanti.

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 centrale della barra in alto, è permanentemente presente un pulsante rosso “**TERMINA GARA**”. Premendolo è possibile terminare anticipatamente la gara, come descritto in dettaglio nel sotto-paragrafo seguente.

#### 5) 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 modificare 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 Dashboard personale. 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. Il punteggio è indicato
- 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:

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

## 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”**.

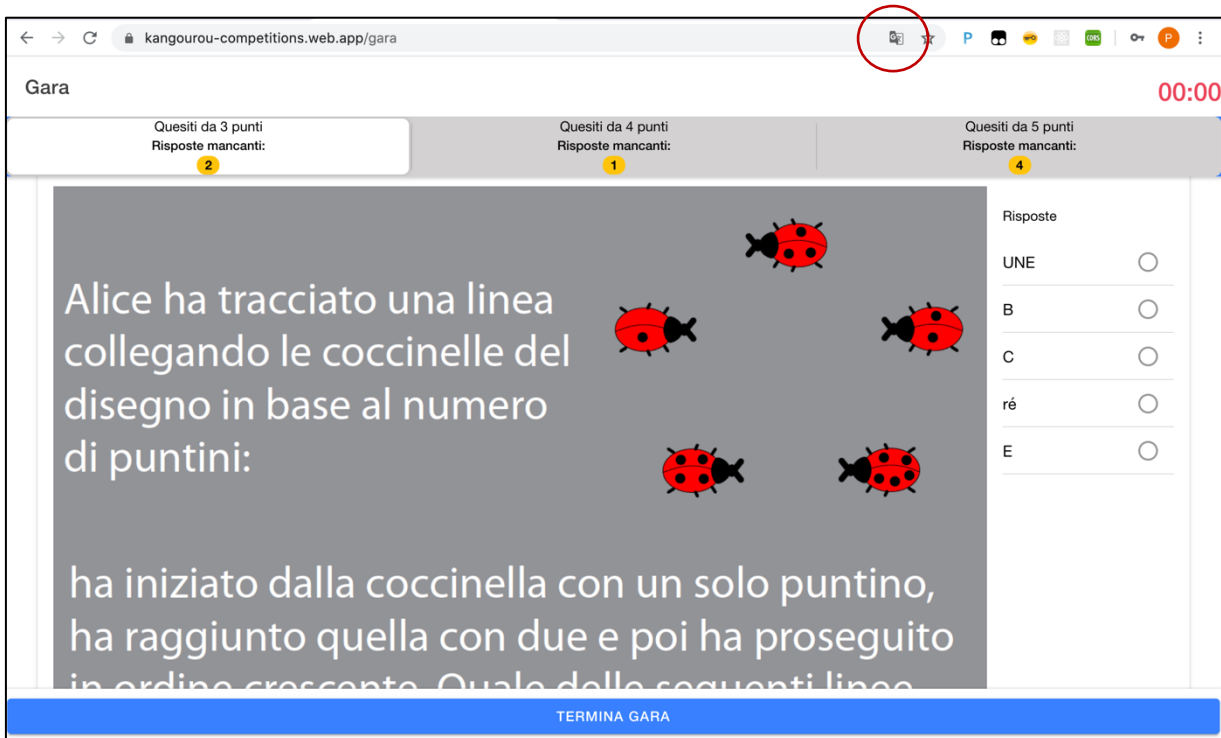
Arrivati alla schermata del regolamento, premendo il tasto **“INIZIA GARA”** ci si ritrova nella pagina di gara su cui sono già caricate tutte le risposte date fino a quel momento caricate. Il tempo di gara non si ferma mai, anche se si spegnesse il dispositivo su cui si sta effettuando la gara, in quanto 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.

## FAQ

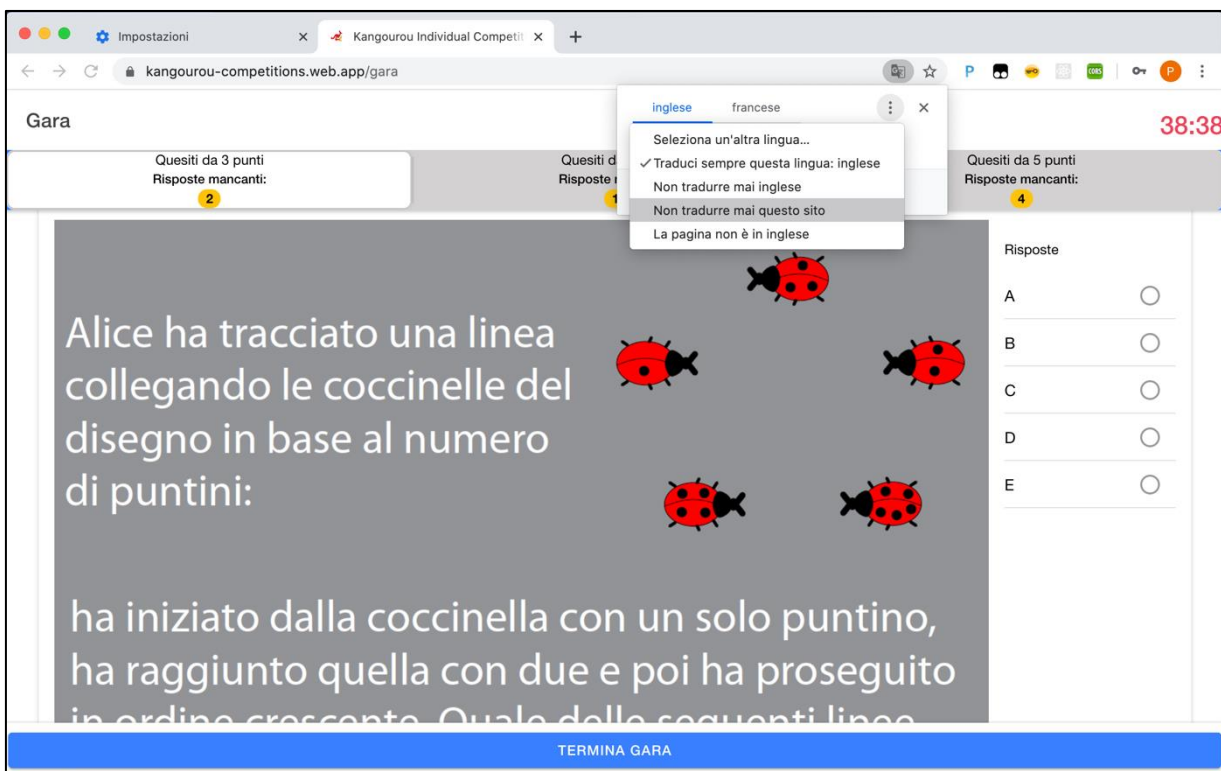
**PROBLEMA:** Dopo aver premuto **“INIZIA GARA”**, appare il testo ma il timer rimane fermo su 00:00

Il problema è che è stato attivato il traduttore di Google sulla pagina.

Il problema si presenta così, in alto nella barra degli indirizzi è presente l'icona di Google Translate (cerchiata in figura):



Disattivare la traduzione per questo sito, cliccando sull'icona di traduzione, poi sui 3 puntini nel popup che appare, e infine scegliendo "Non tradurre mai questo sito" (evidenziato in grigio in figura):



PROBLEMA: Dopo aver premuto "INIZIA GARA", appare il testo ma le checkbox delle risposte hanno testi strani tipo "UN" invece di "A"

Seguire la soluzione precedente, è attivo il traduttore di Google e questo genera problemi nella pagina.