

QUIZXPRESS 8.5

GAME SHOW PRODUCTION SYSTEM



MANUALE UTENTE

© 04/2025 - GAME SHOW CREW

INDICE

1. Introduzione	9
2. Installazione di QuizXpress.....	11
2.1 Requisiti di Sistema	11
2.2 Gestione della Licenza.....	11
2.2.1 Attivazione	12
2.2.2 Disattivazione e Spostamento della Licenza	13
2.3 Aggiornamenti e numerazione delle versioni	14
3. Progettare contenuti quiz con QuizXpress Studio.....	15
3.1 Creazione del vostro primo quiz	15
3.2 Panoramica dell'interfaccia utente	15
3.2.1 La Barra degli Strumenti (Ribbon)	15
3.2.2 Il Menu Backstage	17
3.2.3 L'Area di Progettazione	17
3.2.3.1 Inserire una diapositiva.....	18
3.2.4 Il pannello Miniature.....	18
3.2.5 La Griglia delle Proprietà Avanzate	20
3.2.5.1 Proprietà Diapositive Quiz	20
3.2.5.2 Proprietà della Domanda.....	24
3.2.5.3 Proprietà della Risposta	24
3.2.5.4 Proprietà Immagine	25
3.2.5.5 Proprietà Audio.....	26
3.2.5.6 Proprietà Moduli Gioco	26
3.2.5.7 Proprietà Video.....	27
3.2.5.8 Proprietà Forma.....	27
3.2.5.9 Proprietà Parlato.....	28
3.2.5.10 Proprietà Grafico	28
3.2.5.11 Proprietà Word Game.....	29
3.2.5.12 Proprietà Tabellone Trivia	30
3.2.5.13 Proprietà Trivia Ladder	31
3.2.5.14 Proprietà Bingo.....	32
3.2.5.15 Proprietà Trivia Feud	33
3.2.6 Modifica dei contenuti.....	34
3.2.6.1 Modalità Grafica	34

3.2.6.2	Modalità Tabella	34
3.2.7	Quiz Wizard	36
3.2.8	Casella Note	36
3.3	Utilizzo delle Categorie	37
3.4	Formats di Gioco supportati	38
3.4.1	Diapositiva “Domanda”	38
3.4.1.1	Domande a scelta multipla	39
3.4.1.2	Risposte Corrette Multiple	40
3.4.1.3	Modalità di immissione avanzate	43
3.4.2	Diapositiva “Tabellone”	45
3.4.3	Diapositiva “Fine Round”	45
3.4.4	Diapositiva “Gruppi Demografici”	46
3.4.5	Diapositiva “Ultimo Uomo”	47
3.4.6	Diapositiva “Audience Response”	48
3.4.7	Diapositiva “Scommessa”	48
3.4.8	Diapositiva “Regole delle Maggioranza”	48
3.4.9	Diapositiva “Modulo Gioco Aggiuntivo”	49
3.4.10	Diapositiva “Tabellone Trivia”	52
3.4.10.1	Creare un Tabellone Trivia	52
3.4.10.2	Anteprima Tabellone Trivia	54
3.4.11	Diapositiva “Trivia Ladder”	54
3.4.11.1	Creare una Trivia Ladder	55
3.4.11.2	Posizionamento sulla Trivia Ladder	56
3.4.11.3	Anteprima Trivia Ladder	56
3.4.12	Diapositiva “Trivia Feud”	57
3.4.12.1	Modalità Manuale	59
3.4.12.2	Modalità Interattiva (Dito più Veloce)	62
3.4.12.3	Modalità Multigiocatore	64
3.4.13	Diapositiva “Speed Round”	66
3.4.14	Diapositiva “Bingo”	67
3.4.14.1	Creare un round Bingo	68
3.4.14.2	Eseguire un round Bingo	77
3.5	Moduli Gioco Aggiuntivi	81
3.5.1	Corsa dei Cavalli	83
3.5.2	Trova la Pallina	85
3.5.3	Card Game	87

3.5.4	Ruota della Fortuna	88
3.5.5	Calci di Rigore	91
3.5.6	Morra Cinese	92
3.5.7	Simon.....	95
3.5.8	Chrono Challenge.....	98
3.5.9	Quiz Duel	100
3.5.10	Lucky Marbles.....	102
3.5.11	Asta Interattiva.....	104
3.5.12	Valutazione Performances.....	106
3.5.13	Orologio e Slide Show	109
3.5.14	Randomizer	110
3.6	Il Modulo Message Broker	112
3.7	Aggiungere Contenuti Multimediali	114
3.7.1	Immagini	114
3.7.1.1	Inserire un'immagine	114
3.7.1.2	Applicazione degli Effetti	115
3.7.2	Forme	116
3.7.2.1	Forma Testo	116
3.7.2.2	Forme Temporizzate	119
3.7.3	Elemento Parlato	120
3.7.4	Audio/Suoni	121
3.7.4.1	Inserimento di un file Audio	121
3.7.4.2	Replay	121
3.7.4.3	Importazione Playlist Spotify TM	122
3.7.4.4	Applicazione di effetti audio.....	123
3.7.5	Video.....	124
3.7.5.1	Inserimento di un file video.....	124
3.7.5.2	Modifica delle proprietà video.....	125
3.7.6	Inserire un Grafico	126
3.7.7	Word Game	128
3.8	Utilizzo dell'Intelligenza Artificiale per generare contenuti	133
3.8.1	Generatore Quiz AI.....	133
3.8.2	Completamento AI per le domande a scelta multipla	134
3.8.3	Generazione AI di sondaggi Trivia Feud	135
3.8.4	Generazione AI di immagini.....	136
3.8.5	Convalida con Google	138

3.8.6	Crediti	138
3.8.7	AI Roast.....	139
3.8.8	Impostazioni Generali AI.....	139
3.9	Quiz Bi-Lingue	140
3.10	Importazione ed Esportazione delle Domande	142
3.10.1	Importazione da Excel	142
3.10.2	Importazione da PowerPoint.....	145
3.10.3	Importazione Playlist Spotify.....	145
3.10.4	Importazione da QuizXpress	146
3.10.5	Esportazione in formato PDF.....	146
3.10.6	Esporta in Formato HTML	147
3.11	Stili	148
3.12	Immagini di Sfondo	150
3.13	Proprietà Avanzate Diapositiva.....	151
3.14	Altre funzionalità	152
3.14.1	Annulla/Ripristina.....	152
3.14.2	Percorso Diapositive (Slide Routing).....	152
3.14.3	Animazioni di rivelazione del testo.....	154
3.14.4	Jolly (Jokers).....	155
3.14.5	Maiuscole/minuscole	156
3.14.6	Trova testo in domande e risposte	157
3.14.7	HOME -> Allineamento e Dimensione, Ordinamento	157
3.14.8	HOME -> Tabelloni	157
3.14.9	HOME -> Mescola	158
3.14.10	HOME -> Opzioni	158
3.14.11	FILE -> Opzioni.....	159
3.14.12	Impacchettare e Scompattare un Quiz	161
3.14.13	Correzione dei collegamenti interrotti	162
3.14.14	Creazione di Playlist Quiz.....	162
3.15	Test del Quiz.....	164
4.	Impostazioni del game show con QuizXpress Setup	165
4.1	Configurazione dell'hardware – Scheda "Buzzer" (licenze Start - Ultimate - Full) .	166
4.1.1	Pulsantiere a scelta multipla.....	167
4.1.1.1	Pulsantiere QuizXpress Basic	167
4.1.1.2	Pulsantiere QuizXpress Plus	168
4.1.1.3	Slammers QuizXpress.....	168

4.1.1.4	Buzzers QuizXpress Galaxy RGB	168
4.1.1.5	Torches QuizXpress	169
4.1.1.6	Pulsantiere Fleetwood Reply	169
4.1.1.7	Pulsantiere Virtuali.....	170
4.1.1.8	Buzzers Sony Buzz™	170
4.1.2	Altri Sistemi Slammers.....	170
4.1.2.1	Slammers QuizXpress Kube	171
4.1.2.2	Game Port	171
4.1.2.3	Tastiera.....	171
4.1.3	Dispositivi RGB QuizXpress Galaxy	171
4.1.4	Tabelloni Segnapunti QuizXpress	172
4.2	Supporto Dispositivi Mobili – Scheda “Mobile” (Licenze Start – Mobile – Full)	173
4.2.1	Sezione Modalità Server.....	173
4.2.2	Sezione Pulsantiera Mobile	174
4.2.2.1	Giocare in Gruppi	174
4.2.2.2	Branding app Mobile.....	175
4.2.3	Altre Opzioni – Sala d’Attesa	176
4.3	Configurazione delle Squadre – Scheda “Squadre”	177
4.3.1	Tabella “Squadre” – Buzzers Sony.....	177
4.3.2	Tabella “Squadre” – Pulsantiere QuizXpress/Reply - Slammers.....	178
4.3.2.1	Gruppi di Pulsantiere	179
4.3.2.2	Assegnazione dei Dispositivi Galaxy e dei Tabelloni segnapunti.....	181
4.4	Configurazione Audio – Scheda “Audio”	181
4.5	Personalizzazione dell’Aspetto – Scheda “Schermate”	183
4.6	Altre Configurazioni – Scheda “Avanzate”	186
4.7	Azioni di Fine Domanda.....	190
4.8	Verifica della configurazione pulsantiere con QuizXpress Buzzer Test.....	191
5.	Esecuzione del quiz show con QuizXpress Live!	192
5.1	Configurazione dell’Hardware	192
5.1.1	Uso dell’hardware dedicato QuizXpress.....	193
5.1.2	Uso delle pulsantiere Reply Mini	195
5.1.3	Uso dei Buzzers Sony	195
5.2	Uso dei Dispositivi Mobili	196
5.2.1	Panoramica.....	196
5.2.2	Configurazione del sistema	199
5.2.3	Utilizzo della Pulsantiera Mobile web based.....	200

5.2.4	Utilizzo delle apps Mobili QuizXpress.....	203
5.2.4.1	QuizXpress Smart Buzzer App.....	203
5.2.4.2	Promozioni.....	206
5.2.4.3	Pollice Su/Pollice Giù	207
5.2.4.4	QuizXpress Director App	208
5.2.5	Monetizzare vendendo tickets	211
5.3	Uso delle Pulsantiere Virtuali	212
5.4	Avvio di un quiz.....	212
5.4.1	Il controllo di avvio	213
5.4.2	La schermata di “Benvenuto”.....	213
5.4.3	La schermata di assegnazione delle pulsantiere.....	214
5.4.3.1	Schermata di assegnazione buzzer Sony	214
5.4.3.2	La schermata di assegnazione fino a 100 partecipanti	215
5.4.3.3	La schermata di assegnazione con più di 100 partecipanti.....	216
5.4.4	La schermata Countdown.....	217
5.4.5	La schermata quiz: Votazione (tutti possono rispondere).....	217
5.4.5.1	“Dito più veloce”	219
5.4.5.2	Tabellone	220
5.4.5.3	Fine Round	221
5.4.5.4	Domanda Test	223
5.4.5.5	Demografica	223
5.4.5.6	Ultimo Uomo	223
5.4.5.7	Audience Response	224
5.4.5.8	Scommessa.....	224
5.4.6	La schermata “Classifica Generale”	226
5.4.7	Schermate di controllo Punteggi.....	226
5.4.8	La schermata Vincitori Round.....	228
5.4.9	La schermata Grafico	228
5.4.10	La schermata Classifica Finale.....	229
5.5	Funzionalità per il Quizmaster in QuizXpress Live!	230
5.5.1	Uso della Tastiera PC.....	230
5.5.2	Uso del telefono cellulare o del tablet.....	231
5.5.3	Uso della Pulsantiera QuizXpress per il Quizmaster	232
5.5.4	Uso del Controllo Remoto.....	232
5.5.5	Suggerimenti per il Quizmaster	233
5.6	Opzioni tramite riga di comando	235

5.7	QuizXpress Director	236
5.7.1	La scheda "Domande"	237
5.7.2	La scheda "Giocatori/Squadre"	238
5.7.3	La scheda "Risposte"	241
5.7.4	La scheda 'Analyzer'	241
5.7.5	La scheda 'Punteggi Round'	242
5.7.6	La scheda Moduli.....	243
5.7.7	La scheda 'Media Player'.....	244
5.7.8	La scheda Mobile.....	244
5.7.8.1	Test Latenza Mobile	245
5.7.8.2	Chat Istantanea	246
5.7.8.3	Impostazioni Mobile	247
5.7.9	La scheda 'Galaxy'	249
5.7.10	Modalità Scura per Director	252
6.	Eseguire il vostro quiz in uno stand fieristico con QuizXpress Solo.....	253
6.1	Personalizzazione della schermata di inserimento dei dati di QuizXpress Solo	255
6.1.1	Personalizzazione dell'immagine di sfondo	255
6.1.2	Personalizzazione dei campi di inserimento dei dati	255
7.	Analisi dei risultati dei quiz con QuizXpress Analyzer.....	256
7.1	Esportazione dei risultati in formato Excel	257
8.	Risoluzione dei problemi	258
8.1	Problemi di connessione delle pulsantiere.....	258
8.1.1	Uso delle pulsantiere Reply	258
8.1.2	Uso dei buzzer Sony (con cavo) con Windows Vista	258
8.1.3	Configurazione dei buzzer Sony (grandi numeri)	259
9.	Funzionalità Avanzate.....	259
9.1	Modalità di recupero QuizXpress Live!	259
9.2	Comportamenti personalizzati con JavaScript integrato	259
9.3	Campi dati personalizzati.....	262
10.	Trucchi e Consigli (Tips and Tricks).....	264
	Appendice A: Installazione delle pulsantiere e degli Slammers QuizXpress	266
	Appendice B: Installazione delle pulsantiere Reply.....	267
	Appendice C: Installazione buzzers Sony su Windows 7 e successivi	268
	Appendice D: Contratto di Licenza Software.....	274
	Appendice E: Trademarks	277

1. Introduzione

Questo è il Manuale Utente di QuizXpress 8.5, una suite software professionale per creare quiz games dal grande impatto visivo e per giocare dal vivo con grandi gruppi di persone utilizzando pulsantiere, slammers e dispositivi wireless e/o dispositivi mobili quali smartphones, tablets e PC.

QuizXpress può essere adottato in molteplici situazioni di intrattenimento interattivo, quali:

- Feste ed Eventi Aziendali
- Eventi personali come matrimoni, feste tra amici, quiz natalizi ecc.
- Convegni e Meeting
- Istruzione e Formazione
- Manifestazioni Fieristiche
- Pub Quiz
- Eventi di Beneficienza
- Promozione e Marketing
- Quiz Scolastici
- Meeting Virtuali

Come si vedrà in questo manuale, il software è facile da usare, ha un'interfaccia utente intuitiva e un ricco set di funzionalità che permettono di eseguire qualsiasi tipo di quiz format show. Esistono sul mercato diversi software per quiz e game show ma QuizXpress è per molti versi superiore grazie a caratteristiche uniche come:

- *Ambiente grafico di progettazione* quiz facile da usare e completo di ricche funzionalità. Nessun altro software è richiesto.
- *Alta qualità di Output grafico*; la maggior parte dei giochi a quiz sono concepiti come applicazioni standard di Windows. Anche se possono fornire una grafica gradevole, non beneficiano degli effetti grafici avanzati disponibili esclusivamente nelle applicazioni GPU accelerate DirectX come QuizXpress. QuizXpress supporta svariate risoluzioni video e differenti formati di schermo, rendendo possibile presentare professionalmente i quiz su ogni proiettore, TV o monitor a disposizione.
- *Altamente personalizzabile*; durante l'esecuzione di un quiz show, potrete promuovere il vostro prodotto o servizio utilizzando una grafica uniforme ed omogenea allo stile della vostra azienda. QuizXpress consente di personalizzare praticamente ogni aspetto visivo della presentazione attraverso un concetto chiamato 'skinning'.
- *Funzionalità di gioco avanzate*; QuizXpress supporta diverse modalità di domanda, quali: Dito più veloce, Ultimo uomo, domande aperte, domande sondaggio, domande senza tempo, domande scommessa, domande Regole della Maggioranza ecc. Durante la competizione, QuizXpress offre anche la possibilità di suddividere i partecipanti in gruppi demografici, rendendola ancora più interessante per il vostro pubblico.
- *Multi Interfaccia*; Il software è in grado di funzionare con diversi tipi di devices. Supporta una vasta gamma di dispositivi hardware wireless, come ad esempio diversi tipi di pulsantiere e slammers, tabelloni segnapunti e dispositivi LED RGB (ad

esempio braccialetti indossabili che visualizzano il feedback durante il quiz) e da oggi anche dispositivi mobili.

- *Divertimento espandibile*; Un ricco set di Moduli Gioco Aggiuntivi che possono essere alternati al contenuto quiz vero e proprio per realizzare un indimenticabile spettacolo quiz per il tuo pubblico. Supporto per il Trivia Bingo, Emoji Bingo e Bingo tradizionale (disponibile come modulo opzionale) utilizzando l'app QuizXpress Smart Buzzer.
- *Applicazioni mobili gratuite* per dispositivi iOS e Android che consentono tipologie di domanda più avanzate con risposte numeriche, con lettera iniziale o con testo completo
- *QuizXpress web Buzzer*, dispositivo mobile web based da utilizzare quando non si vuole/non si può installare l'app dedicata (buzzerpad.com o buzzerpad.eu).

Il software è composto dai seguenti moduli:

- *QuizXpress Studio*: il modulo per progettare il vostro quiz con un'interfaccia utente intuitiva.
- *QuizXpress Setup*: il modulo per configurare le svariate opzioni del quiz show
- *QuizXpress Live!* il modulo per gestire lo spettacolo 'Live' del quiz show ed i dispositivi connessi
- *QuizXpress Director*, (Componente di QuizXpress Live!): il modulo di controllo e gestione durante lo svolgimento del quiz show
- *QuizXpress Solo*: il modulo per eseguire un quiz individualmente (es. in occasione di una fiera).
- *QuizXpress Analyzer*: il modulo per visualizzare e analizzare i dati raccolti in un quiz show.
- *QuizXpress Buzzer Test*: il modulo per testare il corretto funzionamento dei dispositivi hardware
- *QuizXpress Device Programmer*: il modulo per programmare la numerazione e l'accoppiamento con il ricevitore dei dispositivi hardware QuizXpress.
- *QuizXpress Virtual Keypad*: Il modulo che consente di creare delle pulsantiere QuizXpress virtuali per i tuoi tests.
- *QuizXpress Smart Buzzer*, la pulsantiera mobile sia come app per Android/iOS sia in esecuzione dal sito web buzzerpad.

Prima di iniziare, ti segnaliamo il nostro canale YouTube, dove troverai diversi video tutorial su vari argomenti. Iscriviti su <https://www.youtube.com/@quizxpressitalia>

2. Installazione di QuizXpress

2.1 Requisiti di Sistema

Componente	Requisito
Sistema Operativo	Windows 10 o Windows 11
Spazio Disco	~1 Gb, disco SSD consigliato
Memoria	Minimo 8 Gb, consigliato 16 Gb
Scheda Video	DirectX 9C compatibile
Scheda Audio	Qualunque Scheda Audio Standard
CPU	Per un ottimale utilizzo di Video in formato HD, è consigliato un i5, 2.4 GHz o superiore

Per installare il software, eseguire QuizXpress8.exe, disponibile per il download su <https://www.quizxpress.it/downloads> (Nota: È necessario disporre dei diritti di amministratore della macchina). Verrà avviato il programma di installazione QuizXpress:

Il processo di installazione è semplice. Basta leggere ed accettare il contratto di licenza, fare clic su *'Install'* e seguire le istruzioni.

2.2 Gestione della Licenza

Il software QuizXpress è protetto da una chiave di licenza. La versione demo, che può essere scaricata dal nostro sito web, ha una modalità di prova di 2 settimane completamente funzionale. La chiave di licenza contiene le informazioni sul numero di dispositivi utilizzabili (Pulsantiera/Slammers/Dispositivi Mobili) e la data di scadenza della licenza.

2.2.1 Attivazione

La finestra di attivazione appare automaticamente all'apertura di QuizXpress Studio qualora la licenza risulti non attivata o scaduta. In alternativa è possibile aprire manualmente la finestra di dialogo premendo il bottone 'Attiva' dal menu FILE -> Info.

The dialog box is titled "Attiva ora la tua copia QuizXpress! (8.5.0.51)". It contains four main sections:

- Attivazione/disattivazione On Line:** Includes a text field for "Chiave di Attivazione:" and a button labeled "Attiva" with a globe icon. There is also a button for "Impostazioni Proxy...".
- Attivazione/Disattivazione Off Line:** Includes three text fields for "Chiave di Attivazione:", "ID Computer", and "Chiave Computer:", and a button labeled "Attiva" with a computer icon.
- Acquista QuizXpress:** Includes a button labeled "Acquista" with a shopping cart icon.
- Prova QuizXpress:** Includes a button labeled "Prova" with a play button icon.

QuizXpress può essere attivato sia online sia offline. L'attivazione online è semplice; basta inserire la chiave di attivazione ricevuta dopo l'acquisto di una licenza nel campo 'Chiave di Attivazione' e premere 'Attiva'. Se l'attivazione è andata a buon fine, una finestra di dialogo mostrerà un flag verde sull'icona della licenza e ne elencherà le funzionalità attive:

The dialog box is titled "Attiva ora la tua copia QuizXpress! (8.5.0.51)". It displays a green checkmark icon and the following information:

Dettagli Licenza:

- Tipologia Licenza:** Full 1000
- Data di Scadenza:** venerdì 13 aprile 2035
- Licenza Commerciale:** Sì
- QuizXpress Live! Only:** No

Moduli Supportati:

- Valutazione Performance
- Corsa dei Cavalli
- Gioco di carte
- Ruota della Fortuna
- Trova la Pallina
- Message Broker
- Asta Interattiva
- Calci di Rigore
- Morra Cinese
- Crono Challenge
- Simon
- Lucky Marbles

Nota: è possibile trasferire la licenza su un altro computer in qualsiasi momento utilizzando la funzione "Trasferisci Licenza", disponibile nella pagina *Info* del menu FILE. Il computer deve essere connesso ad internet per potere eseguire questa azione. Nella pagina *Info* è possibile anche rivedere i dettagli della licenza.

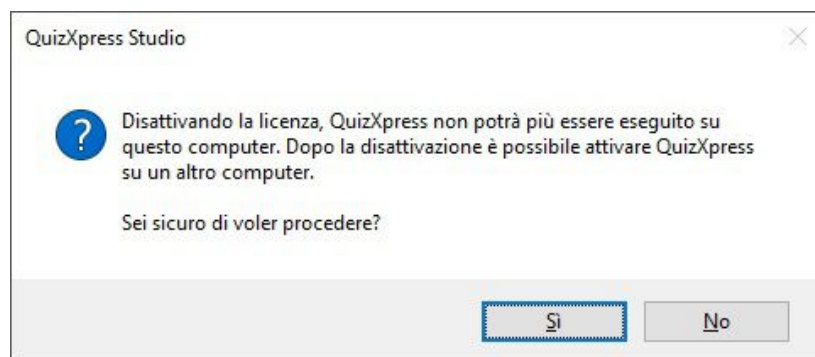
At the bottom right, there is a button labeled "Continua" with a green checkmark icon.

Dopo l'attivazione, questa finestra mostrerà tutto ciò che è incluso nella licenza (i Moduli Aggiuntivi supportati, l'hardware supplementare, come i tabelloni segnapunti ed i dispositivi RGB Galaxy e l'eventuale supporto dei Dispositivi Mobili)

Per l'attivazione *offline* (qualora la macchina non disponga di una connessione internet) è necessario che ci inviate via email il vostro 'Computer ID' e la vostra 'Chiave Computer', dopo di che vi invieremo via email una chiave di attivazione offline da inserire nel campo 'Attivazione/Disattivazione Offline' -> 'Chiave di Attivazione'.

2.2.2 Disattivazione e Spostamento della Licenza

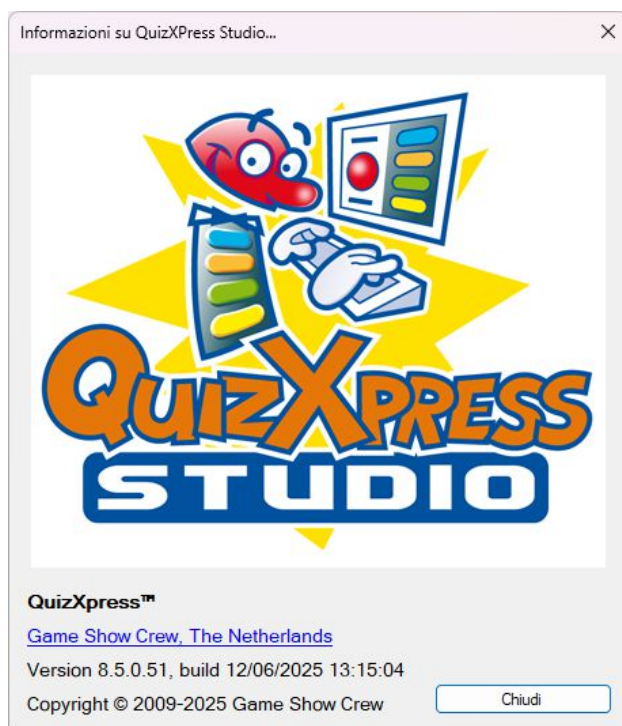
È possibile spostare la licenza da un computer ad un altro. Per fare ciò, assicurarsi di avere a portata di mano una copia della vostra chiave di attivazione. In QuizXpress Studio, premere il tasto F1 e quindi fare click sul bottone 'Disattiva/Sposta' e confermare il seguente messaggio:



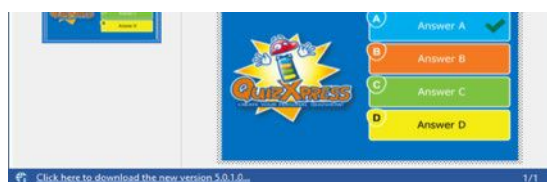
Ora è possibile installare QuizXpress su un'altra macchina ed attivarne la licenza utilizzando la stessa chiave di attivazione. A seconda del tipo di licenza, le chiavi di attivazione possono essere utilizzate su più macchine.

2.3 Aggiornamenti e numerazione delle versioni

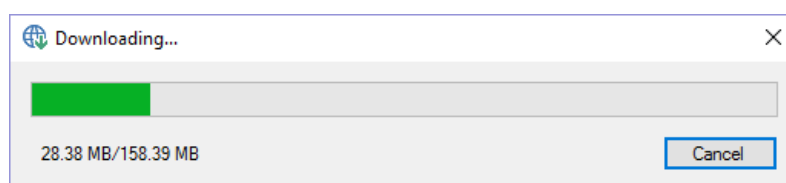
Per verificare la versione di QuizXpress, è possibile aprire la finestra “*Informazioni su QuizXpress*” dal menu FILE -> Info in QuizXpress Studio, dove potrete visualizzare le informazioni sulla vostra installazione attuale:



Il numero di versione QuizXpress consiste in 4 cifre, (per esempio: 8.5.0.51) composto da major, minor, build e numero di revisione. Il numero major cambia solo per gli aggiornamenti radicali, il numero minor indica le diverse release all'interno della versione principale. Il numero di build e di revisione sono usati per distinguere i vari patch (correzioni di bug). QuizXpress Studio verifica on-line gli aggiornamenti quando viene avviato. Se è disponibile una versione più recente, sarete avvisati con un messaggio:



Per aggiornare il sistema con una nuova versione, è sufficiente fare clic sul link di download nella barra di stato QuizXpress Studio per scaricare la versione più recente:



Dopo aver scaricato, il programma di installazione si avvierà. Non è necessario disinstallare prima la vecchia versione.

Durante l'aggiornamento, la vostra chiave di licenza, le impostazioni, i quiz e le altre personalizzazioni vengono conservate poiché memorizzate al di fuori della cartella di installazione QuizXpress. È sempre possibile aprire vecchi quiz. Tuttavia, quando condividete un vostro quiz con altri, assicuratevi che siano nella stessa versione.

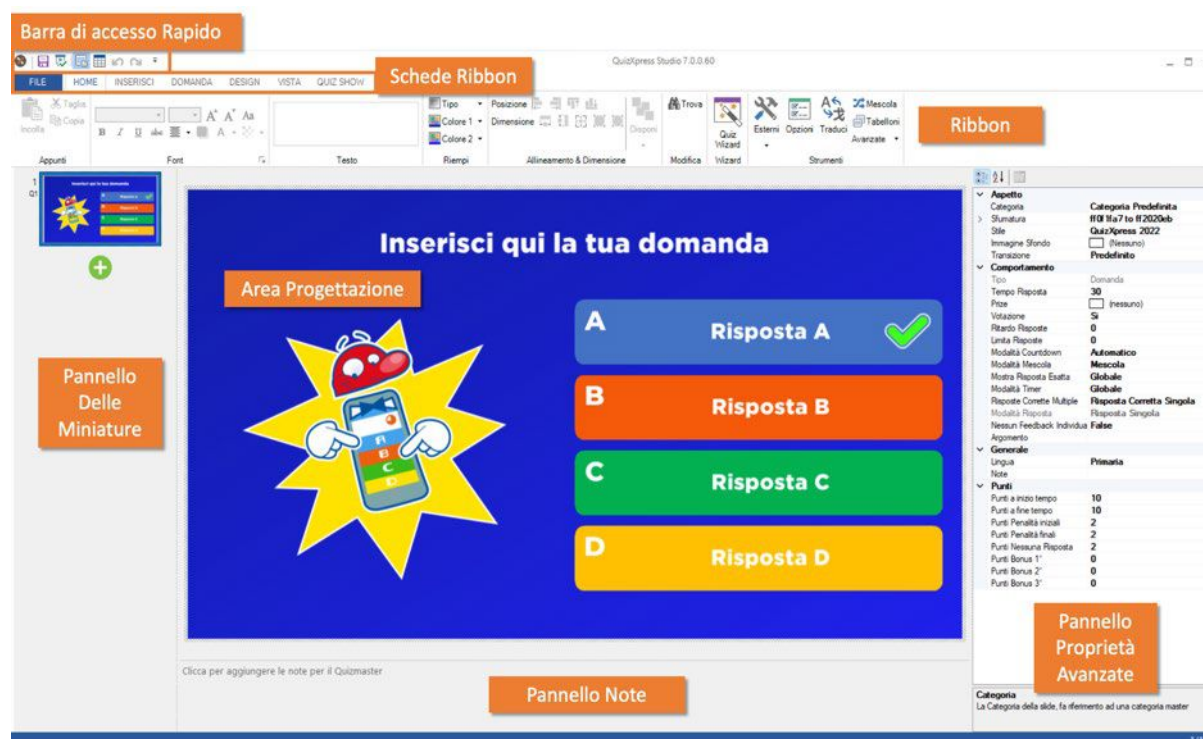
Le note di rilascio di QuizXpress possono essere trovate sempre nel file *ReleaseNotes.txt* all'interno della cartella di installazione. È possibile aprire il file da QuizXpress Studio in *FILE-> Info-> Note di rilascio* o dalla voce QuizXpress nel menu Start di Windows.

3. Progettare contenuti quiz con QuizXpress Studio

3.1 Creazione del vostro primo quiz

Questo capitolo descrive le caratteristiche principali di QuizXpress Studio. Con l'ausilio di QuizXpress Studio è possibile creare facilmente quiz multimediali sorprendenti, in maniera veramente intuitiva.

3.2 Panoramica dell'interfaccia utente



3.2.1 La Barra degli Strumenti (Ribbon)

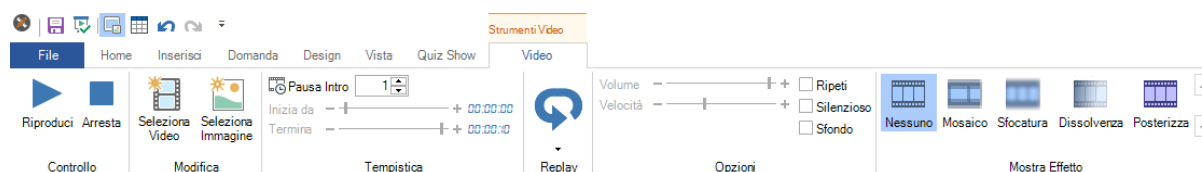
L'interfaccia utente QuizXpress Studio è costruita attorno al concetto di Ribbon. Il Ribbon è stato introdotto in Microsoft Office e migliora notevolmente la produttività degli utenti e la visibilità delle funzionalità. Clicca [qui](#) per avere maggiori informazioni sull'interfaccia utente della barra multifunzione di Microsoft.

La barra multifunzione di QuizXpress Studio è suddivisa in diverse sezioni (Tabelle Ribbon).

File	Denominato anche menu 'Backstage'. Consente di accedere alle funzionalità globali ed ai relativi file.
Home	Per la personalizzazione ed il controllo generale degli elementi
Inserisci	Aggiunge nuovi elementi come file Audio e/o del testo alla diapositiva quiz
Domanda	Configura il comportamento della domanda (punti in palio, tipologia della domanda, ecc.)

Design	Personalizza la diapositiva in diversi stili e layouts
Vista	Seleziona la modalità di visualizzazione nell'interfaccia utente
Quiz Show	Avvia e configura (anche in modalità test) il quiz show
Immagine	Configura le immagini (visualizzata quando si seleziona un'immagine su una diapositiva)
Forma	Configura le forme immagine e testuali (visualizzata quando si seleziona un'immagine o un testo inseriti in una diapositiva)
Parlato	Configura Il testo Parlato (visualizzato quando si seleziona un elemento parlato su una diapositiva)
Grafico	Configura i Grafici (visualizzato quando si seleziona un grafico su una diapositiva)
Audio	Configura i frammenti audio (visualizzato quando si seleziona un audio su una diapositiva)
Video	Imposta le varie proprietà del video (scheda contestuale)
Tabellone Triva	Configura una diapositiva Tabellone Trivia (scheda contestuale)
Trivia Ladder	Configura una diapositiva Trivia Ladder (scheda contestuale)
Bingo	Configura le proprietà di un round Bingo
Word Game	Configura le proprietà di un WORD GAME (scheda contestuale)
Trivia Feud	Configura le proprietà di diapositiva TRIVIA FEUD (scheda contestuale)

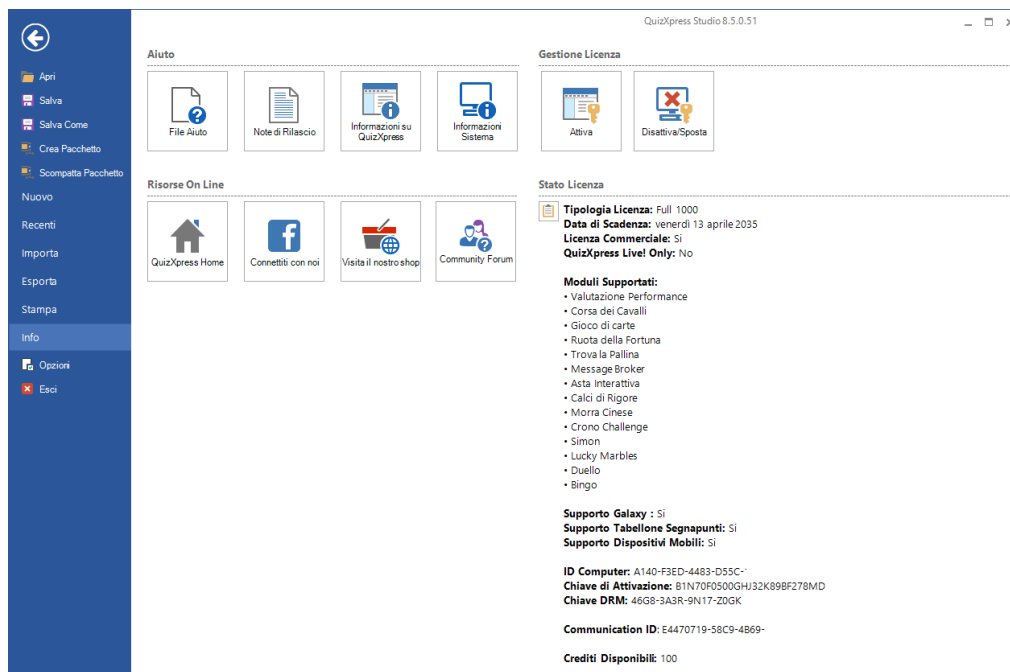
Oltre alle schede della barra multifunzione che sono sempre visibili, ci sono le cosiddette 'schede contestuali'. La loro visibilità dipende dall'elemento selezionato nell'editor. Ad esempio, quando si seleziona un elemento video sulla diapositiva, appare la scheda contestuale 'STRUMENTI VIDEO':



La scheda scomparirà non appena qualcos'altro viene selezionato sulla diapositiva.

3.2.2 Il Menu Backstage

Cliccando sulla scheda FILE o premendo il tasto F1, viene visualizzato il menu backstage.



Da qui si accede alle funzionalità globali dell'applicazione, i dettagli delle quali sono disponibili in diverse altre schede:

Nuovo	Crea un nuovo quiz e seleziona il rapporto di visualizzazione delle diapositive
Recenti	Apri i file recenti ed i file di esempio
Importa	Importa le domande quiz in formato Excel o da un altro file quiz
Esporta	Esporta le domande in formato Excel, PDF o HTML
Stampa	Stampa le diapositive del quiz attuale
Info	Consente l'accesso al manuale dell'utente, alle risorse online ed alla gestione della licenza

3.2.3 L'Area di Progettazione

L'area di Progettazione presenta la rappresentazione visiva di ciò che chiameremo una 'diapositiva quiz'. Essa mostra la 'diapositiva quiz' esattamente come sarà mostrata nel corso di un Game Show. Una diapositiva quiz è composta da diversi elementi: una domanda, risposte a scelta multipla, immagini, forme e testi, elementi video o audio ecc. Gli elementi possono essere selezionati singolarmente o come gruppo, dopo di che potranno essere modificati. Inoltre, può essere selezionata l'intera diapositiva quiz nel suo complesso per modificarne le proprietà. Per selezionare una diapositiva quiz nel suo complesso, fare clic sullo sfondo della diapositiva. Vedere la sezione [3.2.5.1](#) per una panoramica di tutte le proprietà della diapositiva.

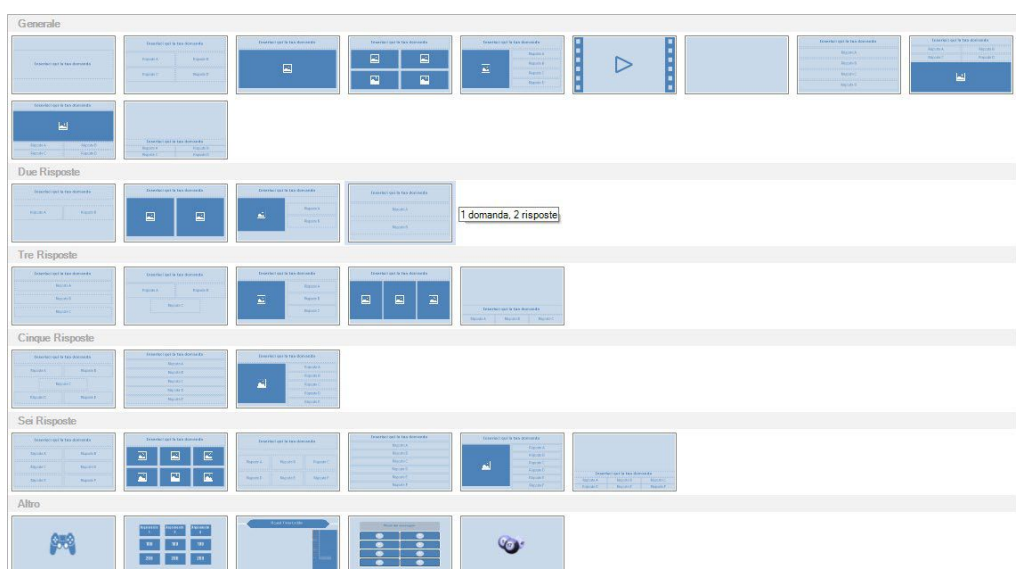
Gli elementi della diapositiva possono essere selezionati e ridimensionati facendo clic su una delle maniglie di ridimensionamento e trascinandola alla dimensione desiderata. Quando sono selezionati più elementi, sia usando il tasto *Ctrl* sia trascinando la selezione con il

mouse, la modifica dei valori visualizzati nella griglia delle proprietà (o utilizzando i controlli della barra multifunzione) implica la modifica delle proprietà di tutti gli elementi selezionati in una volta sola. Un esempio per cui questa funzionalità può rivelarsi molto utile, è quando si desidera impostare il tipo di font per tutte le risposte di una domanda. Per fare questo, selezionare tutte le risposte contemporaneamente e quindi modificare il *'font'* nel riquadro delle proprietà.

Durante lo spostamento, gli elementi si “agganceranno” ad una griglia invisibile; per disattivare l'aggancio, tenere premuto il tasto *Ctrl* mentre si trascina l'elemento.

3.2.3.1 Inserire una diapositiva

Per inserire una nuova diapositiva, andare al menu INSERISCI e scegliere uno dei layout predefiniti nella sezione 'Diapositive Quiz'. Le caselle blu scuro rappresentano un segnaposto per l'inserimento di un'immagine o di un video.



Scegliendo i layout della riga inferiore è possibile inserire rispettivamente: un Modulo Gioco, un tabellone Trivia, una Trivia Ladder, un gioco Trivia Feud o un round Bingo.

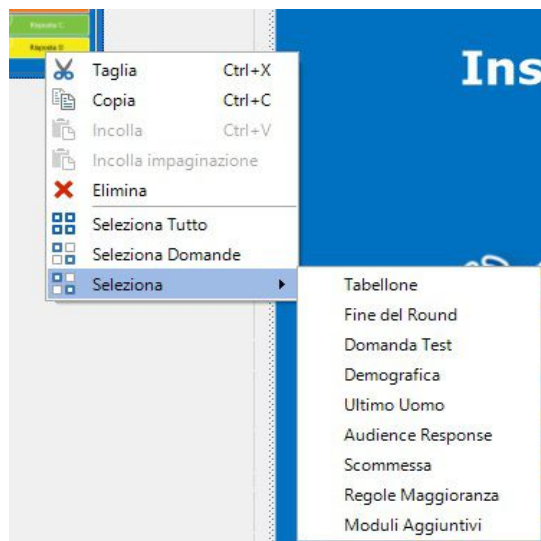
È inoltre possibile modificare il layout di una diapositiva esistente andando nel Menu DESIGN, dove è possibile fare clic sulla freccia a discesa nella sezione 'Cambia Layout'. Verrà visualizzato un elenco a discesa simile a quello mostrato in precedenza, consentendo di scegliere un nuovo layout. Gli elementi del layout corrente verranno copiati nel nuovo layout. Ad esempio, quando si passa da un layout con una domanda, un'immagine e tre risposte a un layout con una domanda, un'immagine e quattro risposte, l'immagine, la domanda e le tre risposte verranno copiate nel nuovo layout.

3.2.4 Il pannello Miniature

Questo pannello fornisce una panoramica immediata di tutte le vostre diapositive / domande. È possibile passare ad una domanda specifica facendo clic sulla sua miniatura. Per spostare una domanda, trascinare la miniatura in un'altra posizione. Il pannello consente di selezionare più domande facendo clic sulla miniatura con il tasto *Ctrl*, oppure con la scorciatoia *Ctrl + A* per selezionare tutte le domande del quiz. È possibile selezionare una serie di domande facendo clic sulla prima miniatura e successivamente sull'ultima miniatura

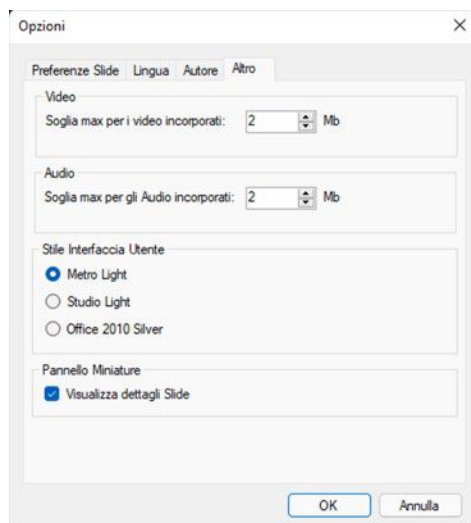
della serie tenendo premuto il tasto *Shift*. Quando si selezionano più domande, è possibile modificare le proprietà di tutte le domande in una sola volta utilizzando la griglia delle proprietà (se non è visibile la griglia delle proprietà sul lato destro di QuizXpress Studio, fare clic su VISTA nella barra multifunzione e poi mettere un segno di spunta su 'Proprietà'). In questo modo è anche possibile eliminare diapositive quiz multiple contemporaneamente.

Il Pannello Miniature ha anche un menu contestuale. Cliccando con il tasto destro sul pannello miniatura si richiama il seguente menu:



Da qui è possibile copiare / incollare domande intere, eliminare una serie di domande, selezionare tutte le diapositive o selezionare tutte le domande (i “Tabelloni” sono esclusi dalla selezione quando si usa “Seleziona Domande”) o selezionare tutte le diapositive di una tipologia specifica. È anche possibile copiare e incollare diapositive quiz tra due sessioni in esecuzione di QuizXpress Studio, consentendo di creare 'librerie' di domande da cui costruire il quiz specifico.

Nella finestra di dialogo Opzioni è possibile attivare il Pannello Miniature per mostrare alcune informazioni aggiuntive per ogni diapositiva come il numero effettivo di domanda (come mostrato in QuizXpress Live). È possibile trovare questa opzione nella scheda 'Altro' della finestra di dialogo Opzioni:



3.2.5 La Griglia delle Proprietà Avanzate

La griglia delle Proprietà Avanzate è il luogo dove è possibile impostare velocemente tutte le proprietà dettagliate dell'elemento/i selezionato/i. Ogni elemento (ad esempio, domanda, risposta, diapositive, video e immagine) ha proprietà individuali.

Non è obbligatorio utilizzare necessariamente la griglia delle proprietà; come per tutte le impostazioni, le proprietà possono essere definite attraverso la barra multifunzione, ma per gli utenti avanzati la griglia può essere un metodo più rapido di procedere. Nei capitoli seguenti troverete una spiegazione delle proprietà più importanti. È possibile visualizzare la griglia delle proprietà andando nel menù VISTA e mettendo un segno di spunta nel box 'Proprietà'.



3.2.5.1 Proprietà Diapositive Quiz

Queste proprietà vengono visualizzate facendo clic sullo sfondo della diapositiva. Le proprietà sono suddivise in tre gruppi:

- *Aspetto*, definisce le caratteristiche grafiche della diapositiva
- *Comportamento*, definisce il comportamento della domanda durante il game show
- *Generale*, definisce le proprietà generali della diapositiva
- *Punti*, Sezione di Assegnazione dei Punti

Proprietà	Descrizione
Adattamento Sfondo	Indica come l'immagine di sfondo verrà adattata sulla diapositiva. Può essere di tipo 'Riempi' per riempire l'intera diapositiva con l'immagine (il rapporto di formato non verrà mantenuto) o di tipo 'Ingrandisci' per mantenere le proporzioni corrette (ma perdendo alcune parti dell'immagine)
Argomento *	L'argomento della domanda. Viene utilizzato per generare automaticamente un Pannello Trivia precedente.

Avanzamento automatico alla fine del media	Passa automaticamente alla diapositiva successiva quando un video o un audio su un tabellone termina. Utile per creare quiz ad avanzamento automatico. Questa opzione è disponibile solo se sulla diapositiva è presente un elemento multimediale e se il tipo di diapositiva è di tipo Tabellone .
Azioni delle Risposte	Questa proprietà viene visualizzata Impostando 'Ritardo prima della risposta'. Scegliendo 'Nascondi e mostra tutti assieme', le risposte saranno mostrate contemporaneamente una volta concluso il tempo di ritardo. Scegliendo invece 'Nascondi e mostra una alla volta', le risposte saranno mostrate una per volta.
Azioni di Fine Round *	Questa proprietà può essere impostata quando il Tipo di diapositiva è impostato su ' Fine del Round '. È possibile scegliere per esempio, 'Escludi un Perdente, nel qual caso è eliminato il partecipante con il minor numero di punti o 'Quizmaster seleziona i perdenti', in cui sarà il Quizmaster a scegliere i partecipanti da eliminare, uno ad uno.
Categoria	La categoria della diapositiva quiz attuale. Selezionando una categoria predefinita, si definisce la formattazione grafica della diapositiva. Nota: è possibile creare proprie categorie personalizzate. Per maggiori informazioni, si veda la sezione 3.3
Continua dopo la risposta corretta	Quando viene data una risposta corretta ad una domanda "Dito più Veloce" (di tipo "predefinito", la risposta viene data a voce e giudicata corretta) il conto alla rovescia continua e gli altri giocatori possono premere (spesso usato per giochi durante un evento che si svolge al di fuori di un quiz).
Escludi se Sbagliata	Imposta la modalità di esclusione per una domanda "dito più veloce". Il giocatore viene escluso dopo una risposta sbagliata oppure il giocatore può riprovare.
Gruppi Demografici *	Questa proprietà può essere impostata quando il Tipo di diapositiva è impostato su ' Demografica '. Definisce un gruppo demografico. Durante l'esecuzione di un quiz, i partecipanti premendo la propria pulsantiera quando è mostrata una diapositiva quiz di tipo demografico, faranno parte del gruppo indicato da questa proprietà. Si prega di fare riferimento alla sezione 5.3.5.5 per ulteriori informazioni sui gruppi demografici.
Immagine di Sfondo	L'immagine di sfondo della diapositiva quiz.
Limita Risposte	È Il numero massimo di squadre/partecipanti per cui il sistema accetterà le risposte. Ad esempio se si gioca con 100 squadre, è possibile impostare questo valore a 25 in modo che solo le prime 25 squadre abbiano diritto di rispondere alla domanda
Modalità Countdown	Indica se il conto alla rovescia per la domanda inizierà immediatamente (automatico) o dopo aver premuto la barra spaziatrice (Manuale)
Modalità di Immissione	In una domanda "aperta" è possibile scegliere tra la modalità "predefinita" (domanda "Dito più Veloce") o una risposta "numerica", "Iniziale" o "testuale". Queste ultime tre modalità si applicano solo quando si utilizzano i Dispositivi Mobili (poiché le Pulsantiere e i Buzzers non offrono la possibilità di inserire numeri o testi).
Modalità di Valutazione	Indica se la valutazione di una risposta numerica è "Corrispondenza Esatta" (la risposta data deve corrispondere esattamente alla risposta corretta della domanda) o "Nearest Wins" (il giocatore che si avvicina di più alla risposta vince i punti in palio).
Modalità Mescola	Determina cosa fare accadere quando il quiz viene mischiato

Modalità Risposta	Indica se la domanda accetta una sola risposta per ogni giocatore o multipla (usato in combinazione con 'Risposte Corrette Multiple'). Quando si imposta questa opzione su "risposte multiple, corrispondenza esatta", la risposta multipla deve corrispondere esattamente alle risposte corrette per ottenere punti.
Modalità Risposte Ordinate	Per le risposte da ordinare, si può indicare se si vuole che le risposte corrispondano esattamente all'ordine (Corrispondenza esatta) o se anche una risposta parzialmente corretta possa riconoscere dei punti (una percentuale dei punti, a seconda di quante risposte sono nell'ordine giusto).
Mostra Risposta Corretta	Modalità per mostrare la risposta corretta nella diapositiva. Segue l'impostazione globale in Quiz Setup, oppure non mostra mai la risposta corretta oppure mostra sempre la risposta corretta
Note	È possibile inserire un testo per il Quizmaster che sarà incluso nell'esportazione PDF
Punti a fine tempo	Numero di punti che vengono assegnati ai partecipanti alla fine del conto alla rovescia. Normalmente devono essere minori o uguali ai <i>'punti all'inizio del tempo'</i> . I punti sono interpolati tra l'inizio e la fine del contatore. Quando i punti alla fine tempo sono inferiori ai punti all'inizio del tempo, i punti assegnati diminuiscono con il passare del tempo. Quando i due valori sono uguali, i punti che si possono ottenere saranno gli stessi durante tutto il conto alla rovescia.
Punti a inizio tempo	Numero di punti che vengono assegnati ai partecipanti all'inizio del conto alla rovescia.
Punti Bonus	I punti bonus per il 1°, 2° e 3° giocatore più veloci a rispondere correttamente
Punti Nessuna Risposta	I punti che vengono sottratti quando un partecipante non fornisce una risposta (applicabile solo per domande di tipo 'Votazione')
Punti Penalità Finali	Numero di punti che vengono sottratti ai partecipanti in caso di risposta errata alla fine del conto alla rovescia. (interpolati tra inizio e fine)
Punti Penalità Iniziali	Numero di punti che vengono sottratti ai partecipanti in caso di risposta errata all'inizio del conto alla rovescia.
Risposta Corretta	La risposta corretta per questa diapositiva. Applicabile solo quando la modalità di immissione è di tipo "numerica", "Iniziale" o "testuale".
Risposte Corrette Multiple	Indica se la domanda ha più di una risposta corretta e se più risposte corrette sono da fornire in un ordine specifico
Ritardo Risposte	Tempo in secondi che ritarda l'esposizione delle risposte. Questa impostazione consente al quizmaster la possibilità di leggere la domanda ad alta voce prima che le vengano mostrate risposte.
Ritardo tra le Risposte *	Questa proprietà viene visualizzata una volta impostata la funzionalità 'Ritardo prima della risposta' e 'Nascondi e mostra una alla volta'. Essa definisce in secondi, il ritardo che intercorrerà tra la visualizzazione di una risposta e la successiva.
Rivedi Risposta	Qui puoi modificare l'impostazione che permette ai giocatori di rivedere e cambiare la propria risposta (impostazione definita in "Configurazione quiz" per tutte le diapositive).
Ruba Punti	Quando l'opzione Ruba Punti è attiva in una domanda "dito più veloce" (buzzer), il giocatore che dà una risposta errata non perde punti. Al contrario, i punti di penalità configurati per la diapositiva vengono assegnati a tutti gli altri giocatori e la domanda termina immediatamente.

Sfumatura	Il riempimento sfumato per lo sfondo della diapositiva. Questa proprietà si applica solo se non è presente alcuna immagine sullo sfondo. Una sfumatura si crea indicando 'Da' che colore 'A' che colore e scegliendo una tipologia 'Tipo'.
Silenza Audio Countdown	Disattiva il suono del conto alla rovescia per la domanda attuale.
Stile	Lo stile di rendering della diapositiva. È possibile trovare maggiori informazioni sugli stili nel capitolo "Stili".
Tempo di risposta	La durata del conto alla rovescia in secondi. Specificare un valore di 0 per una domanda senza tempo. In questo caso, è possibile porre fine alla domanda premendo la barra spaziatrice. Il conto alla rovescia può essere interrotto premendo il tasto 'P' in QuizXpress Live. Premendolo nuovamente, il tempo riprenderà a scorrere.
Tipo	È possibile scegliere tra le seguenti opzioni: • <i>Domanda</i>: la diapositiva è una normale domanda quiz. • <i>Tabellone</i>: diapositiva di sola visualizzazione. • <i>Fine Round</i>: diapositiva che indica la fine di un round quiz. Mostra automaticamente i punteggi intermedi ed il quizmaster ha la facoltà di eliminare squadre o partecipanti. Si veda anche la proprietà 'Fine del Round'. • <i>Domanda Test</i>: diapositiva utilizzata per illustrare il funzionamento del sistema ai partecipanti. Nessun punto viene aggiunto o sottratto. • <i>Demografica</i>: Questa diapositiva serve per profilare tutti i partecipanti in gruppi concorrenti. Si veda anche la proprietà 'Gruppo Demografico'. • <i>Ultimo Uomo</i>: la diapositiva è una domanda quiz. I partecipanti che rispondono in modo errato vengono automaticamente eliminati dal quiz. • <i>Audience Response</i>: diapositiva che raccoglie le risposte da parte del pubblico senza modificare alcun punteggio del quiz. I dati di risposta possono essere visualizzati in un grafico. • <i>Scommessa</i>: diapositiva che permette al pubblico di scommettere una percentuale del loro punteggio sulla domanda successiva. • <i>Regole Maggioranza</i>: diapositiva dove la risposta corretta dipende da ciò che viene scelto maggiormente dal pubblico. • <i>Modulo Aggiuntivo</i>: una diapositiva che avvia il modulo aggiuntivo scelto.
Tolleranza	Variazione consentita tra la risposta corretta e le risposte date. Si applica alle domande con risposta di tipo "testuale" con "Valutazione Testo" impostato su "Corrispondenza Approssimata".
Traguardo Salvezza *	Usato per le domande Trivia Ladder. Quando in un round di Trivia Ladder un giocatore risponde in modo errato, torna indietro al Traguardo Salvezza più prossimo sulla scaletta.
Transizione	L'animazione di transizione adottata quando si passa alla diapositiva successiva.
Valutazione Automatica	Questa impostazione è applicabile per una domanda di tipo "dito più veloce" ('Votazione' = No) e che sia a scelta multipla. Attivando questa impostazione, la domanda sarà automaticamente valutata da QuizXpress Live! (confrontandola con la risposta contrassegnata come quella corretta), quando si preme un pulsante a scelta multipla di una

	pulsantiera o di uno slammer (per gli slammers a singola scelta, l'impostazione sarà automaticamente impostata su 'No').
Valutazione Testo	Indica se la valutazione di una risposta di testo è a " Corrispondenza Esatta" (la risposta data deve corrispondere esattamente alla risposta corretta della domanda) o a " Corrispondenza Approssimata" (viene utilizzato un algoritmo che consente una certa percentuale di differenza tra la risposta data e la risposta corretta. Questo consente ai giocatori di commettere errori di ortografia).
Votazione	Indica se tutti i partecipanti possono rispondere ('SI') o se può rispondere solo il partecipante che preme per primo il pulsante ('No').

* La visibilità della proprietà dipende da altre proprietà – Le voci delle proprietà sono ordinate alfabeticamente

3.2.5.2 Proprietà della Domanda

Queste proprietà sono mostrate quando si fa clic su una casella della domanda in una diapositiva.

Proprietà	Descrizione
Allineamento	Allineamento del testo della domanda
Animazione Rivelazione Testo	Definisce come viene mostrato il testo. Le opzioni sono: Nessuna (predefinito: appare direttamente), Lettera per Lettera oppure Parola per Parola
Colore Ombra	Indica il colore dell'ombreggiatura
Colore Testo	Il colore del testo della domanda
Font Testo	Il Font usato per il testo della domanda
Ombreggiatura	Indica l'applicazione dell'ombreggiatura al testo della domanda
Ritardo Rivelazione Testo (sec)	Il ritardo, in secondi, dopo il quale il testo viene mostrato.
Sfumatura	Riempimento sfumato per lo sfondo della domanda.
Testo	Il testo della domanda
Trasparenza	Trasparenza dello sfondo della domanda
Velocità Rivelazione Testo	Velocità con cui il testo viene mostrato

3.2.5.3 Proprietà della Risposta

Queste proprietà sono mostrate quando si fa clic su una casella di risposta in una diapositiva.

Proprietà	Descrizione
Allineamento	L'allineamento del testo della risposta
Animazione Rivelazione Testo	Definisce come viene mostrato il testo. Le opzioni sono: Nessuna (predefinito: appare direttamente), Lettera per Lettera oppure Parola per Parola
Colore Ombra	Indica il colore dell'ombreggiatura
Colore Testo	Il colore del testo della risposta

Correttezza	Applicabile per le domande con più risposte corrette, questo valore imposta la correttezza della risposta (in percentuale del totale dei punti della domanda)
Font Testo	Il Font usato per il testo della risposta
Ombreggiatura	Indica l'applicazione dell'ombreggiatura al testo della risposta
Risposta Corretta	Indica se la risposta selezionata è la risposta corretta. Impostare su 'Si' se la risposta selezionata è la risposta corretta
Ritardo Rivelazione Testo (sec)	Il ritardo, in secondi, dopo il quale il testo viene mostrato.
Sfumatura	Riempimento sfumato per lo sfondo della risposta.
Testo	Il testo della risposta
Trasparenza	Trasparenza dello sfondo della risposta
Velocità Rivelazione Testo	Velocità con cui il testo viene mostrato

3.2.5.4 Proprietà Immagine

Queste proprietà sono mostrate quando si fa clic su una casella immagine in una diapositiva.

Proprietà	Descrizione
Adatta	L'immagine riempie l'intera area mantenendo le sue proporzioni (potrebbe tagliare delle parti)
Bordo	Indica se deve essere visibile un bordo intorno all'immagine
Colore Bordo	Il colore del bordo, se abilitato
Effetto	Consente di impostare un effetto sull'immagine. Vedere la sezione 3.6.1.2 per maggiori informazioni sugli effetti.
Etichetta	Una descrizione testuale dell'immagine (da usare quando l'immagine non può essere mostrata)
Immagine	Visualizza una miniatura dell'immagine. Fare clic sul pulsante sfoglia (...) di questa proprietà per cercare una foto.
Immagine Mobile	Una versione alternativa dell'immagine da utilizzare sui Dispositivi Mobili
Nascosto	Nasconde l'immagine durante il quiz
Nascondi su Mobile	Indica se l'immagine mostrata su una diapositiva del quiz deve essere nascosta sul telefono cellulare. Lo scenario per l'utilizzo di questa opzione è quando si desidera mostrare sul cellulare un'immagine diversa da quella mostrata sul grande schermo al pubblico. Ad esempio, si desidera che l'immagine sul cellulare abbia un altro rapporto di aspetto. In questo caso, non si vuole mostrare l'immagine visualizzata sullo schermo anche sul cellulare.
Ombra Esterna	Indica se è richiesta un'ombra sotto l'immagine
Raggio Angolo	Il raggio del bordo, se abilitato
Riempi	Allunga l'immagine in entrambe le direzioni per riempire l'area (potrebbe distorcere l'immagine)
Risposta Corretta	Indica se l'immagine contiene la risposta corretta. Può essere impostata solo per le immagini, se la diapositiva contiene solo immagini e se la diapositiva è a scelta multipla.
Spessore Bordo	Spessore in pixel del bordo, se abilitato

3.2.5.5 Proprietà Audio

Queste proprietà sono mostrate quando si clicca su un elemento Audio in una diapositiva.

Proprietà	Descrizione
Continua riproduzione	Per impostazione predefinita, l'audio inserito in una diapositiva si interrompe alla fine del conto alla rovescia. Con questa opzione attiva, l'audio continuerà la riproduzione fino al passaggio alla diapositiva successiva.
Durata	La durata del file audio. Inizialmente è mostrata la durata totale.
Fine Replay	Imposta il tempo in cui il frammento sonoro smetterà di essere riprodotto
Inizia da	La posizione del file Audio da cui verrà avviato il suono.
Inizio Replay	Imposta il tempo in cui il frammento sonoro inizierà a essere riprodotto
Pausa Intro	Il tempo di attesa prima che il file audio inizi. In questo modo il quizmaster avrà la possibilità di leggere prima la domanda.
Percentuale Velocità	Indica la velocità del file audio quando inizia la riproduzione.
Percentuale Velocità Target	La velocità del file audio quando termina la riproduzione. Nota: con la 'percentuale di velocità e la 'percentuale di velocità target' è possibile giocare 'da lento a normale' o 'da veloce a normale'. L'impostazione delle due percentuali al 100%, riproduce il frammento audio dall'inizio alla fine a velocità normale.
Replay	Riproduce nuovamente il suono dopo che la risposta corretta è stata rivelata nella domanda.
Rimuovi Vocals	Effetto per rimuovere le voci (vocals) dal file audio
Ripeti	Indica se il file audio deve ripetersi o no.
Ritardo Replay	Viene visualizzato quando il Replay è abilitato. Mostra il numero di secondi dopo i quali inizia la ripetizione.
Termina a	La posizione del file Audio da cui verrà interrotto il suono.
Tipo Archivio Audio	Indica se il file Audio è Incorporato nel quiz (Embedded) o Collegato dal disco locale (Linked). Incorporare un file Audio in un quiz significa che l'audio verrà integrato nel file del quiz. Collegare un file Audio, significa fare riferimento ad un audio presente nel file system. In generale, si raccomanda l'uso del collegamento Audio. <i>Nota: quando si collega un Audio, assicurarsi di non rimuovere il file Audio dal vostro file system. Quando si sposta il quiz su un altro computer, gli Audio devono essere copiati nella stessa cartella del file del quiz.</i>
Tono	Indica il tono del file audio quando inizia la riproduzione.
Tono Target	Il tono del file audio quando termina la riproduzione (Il tono verrà interpolato dal valore iniziale della riproduzione a quello finale)
Volume	Il volume con cui riprodurre il file Audio

3.2.5.6 Proprietà Moduli Gioco

Proprietà	Descrizione
Titolo Modulo Gioco	Per impostazione predefinita, il buzzer mobile mostra sullo schermo il nome del Modulo Gioco. Puoi sostituirlo inserendo un testo personalizzato.

3.2.5.7 Proprietà Video

Queste proprietà sono mostrate quando si clicca su un elemento Video in una diapositiva.

Proprietà	Descrizione
Aspect Ratio	(solo lettura) Il rapporto di Visualizzazione del file Video
Codec	(solo lettura) Il Decoder Video utilizzato
Duration	(solo lettura) La durata del File Video
Effetto	Indica l'effetto opzionale applicato al file video
End	La posizione finale da cui verrà interrotto il file Video.
File Collegato	Il nome del file video esterno (se collegato)
Loop	Ripete il file video una volta concluso
Pausa Intro	Il tempo di attesa prima che il file Video inizi. In questo modo il quizmaster avrà la possibilità di leggere prima la domanda.
Silenzioso	Silenzia l'audio dal file Video
Start	La posizione iniziale da cui verrà avviato il file Video.
Tipo Archivio Video	Indica se il file video è incorporato (Embedded) o collegato (Linked). Incorporare un file video in un quiz significa che il video verrà integrato nel file del quiz. Collegare un file video, significa fare riferimento ad un video presente nel file system. In generale, si raccomanda l'uso del collegamento video. <i>Nota: quando si collega un video, assicurarsi di non rimuovere il file video dal vostro file system. Quando si sposta il quiz su un altro computer, i video devono essere copiati nella stessa cartella del file del quiz.</i>
Video Height	(solo lettura) L'altezza del file Video
Video Width	(solo lettura) La larghezza del file Video

3.2.5.8 Proprietà Forma

Queste proprietà vengono visualizzate quando si fa clic su una forma immagine o su una forma testo in una diapositiva.

Proprietà	Descrizione
Allineamento	L'allineamento del testo della forma testo
Angolo Rotazione	L'angolo di rotazione dell'immagine o del testo
Colore Bordo	Il colore del bordo di una forma di testo
Colore Ombra	Il colore dell'ombra in una forma di testo
Colore Testo	Il colore del testo di una forma di testo
Font Testo	Il carattere utilizzato per la forma di testo
Immagine	Applicabile alle forme Immagine. Una miniatura dell'immagine. Fare clic sul pulsante Sfoglia (...) per cercare un'immagine.
Ombreggiatura	Indica se utilizzare un'ombra esterna in una forma di testo.
Raggio Angolo	Il raggio del bordo di una forma di testo. Consente di creare angoli arrotondati.
Riempi	Applicabile alle forme Immagine. Adatta l'immagine per coprire l'intera area della casella di selezione circostante.
Sfumatura	Il riempimento sfumato per lo sfondo della forma di testo. È possibile selezionare un colore di sfumatura 'da' e un colore di sfumatura 'a', nonché un tipo di sfumatura.
Spessore Bordo	La larghezza del bordo di una forma di testo

Testo	Il testo della forma di testo
Trasparenza	Imposta la trasparenza dell'immagine o del testo
Trasparenza Sfondo	Applicabile alle forme di testo. Imposta la trasparenza del colore utilizzato per lo sfondo (proprietà Sfumatura).
Visibilità	Indica se una forma (immagine o testo) è sempre visibile, diventa visibile quando viene rivelata una risposta, è nascosta quando viene rivelata una risposta o è temporizzata (appare in un determinato momento durante il conto alla rovescia).

3.2.5.9 Proprietà Parlato

Queste proprietà vengono visualizzate quando si fa clic su un elemento Parlato in una diapositiva.

Proprietà	Descrizione
PreRoll	Indica il numero di secondi di attesa prima dell'avvio del Parlato.
Rate	La velocità di lettura del testo dell'elemento vocale
Text	Il testo da leggere
Voice	La voce da utilizzare (scegliere una delle voci installate in Windows)
Volume	Il volume del testo parlato

3.2.5.10 Proprietà Grafico

Queste proprietà sono visualizzate quando si fa clic su un grafico in una diapositiva.

Proprietà	Descrizione
Allineamento	L'allineamento del titolo del grafico
Auto-dimensione Etichette Assi	Imposta automaticamente la dimensione delle etichette sull'asse. Se non sono impostate, è possibile scegliere esplicitamente un carattere e una dimensione per le etichette.
Colore Assi	Il colore utilizzato per gli assi
Colore Etichetta	Colore delle etichette visualizzate per ogni elemento del grafico
Colore Etichette Assi	Il colore utilizzato per le etichette degli assi.
Colore Griglia	Il colore utilizzato per la griglia nell'area dei dati del grafico
Colore Titolo	Il colore del titolo del grafico
Font Etichetta	Il carattere utilizzato per le Etichette
Font Titolo	Il carattere utilizzato per il titolo del grafico
Modalità	Indica il tipo di dati mostrati nel grafico: Risposta (percentuale di ogni risposta data) o Corretta/Errata (percentuale di giocatori che avevano ragione/torto).
Modalità Visualizzazione Etichette	Per le etichette, indicare valori assoluti, percentuali o entrambi.
Mostra 3D	Visualizza una rappresentazione 3D del grafico
Mostra Legenda	Visualizza una legenda per i dati del grafico (percentuale di risposte per ogni risposta).
Raggio Angoli	Imposta l'arrotondamento degli angoli dell'elemento Grafico.
Scostamento Ombra	Mostra un'ombra per l'area dei dati del grafico
Sfondo Area	Imposta il colore di sfondo dell'area dei dati del grafico

Sfondo Grafico	Imposta il colore di sfondo dell'area esterna ai dati del grafico
Stile Etichetta	Indica dove posizionare le etichette
Tipologia Grafico	Il tipo di grafico, è possibile scegliere tra Barre, Colonna, Ciambella o Torta.
Titolo	Il titolo del grafico
Visibilità	Indica se il grafico è sempre visibile (con aggiornamenti in tempo reale durante il conto alla rovescia) o solo dopo la chiusura della domanda.

3.2.5.11 Proprietà Word Game

Queste proprietà vengono mostrate quando si fa clic su un Word Game in una diapositiva.

Proprietà	Descrizione
Allineamento	L'allineamento del testo
Angolo Inizio	Per il gioco della Word Wheel, l'angolo iniziale in cui compare la prima lettera della parola
Centra Indice	Per il gioco della Word Wheel, indica la lettera che comparirà al centro.
Colore Ombra	Colore dell'ombra delle lettere
Colore Testo	Il colore del testo del Word Game
Controllo Manuale	Indica se le lettere vengono rivelate automaticamente o se verranno rivelate manualmente dal quiz master da QuizXpress Director.
Fine Rivelazione a	La percentuale di tempo del countdown quando la rivelazione si conclude
Font	Il carattere utilizzato per il testo
Inizio Rivelazione a	La percentuale di tempo del countdown quando la rivelazione ha inizio
Intervallo	Per i Word Games da decifrare o da svelare, controlla il periodo di tempo che intercorre tra le fasi del gioco: lineare, rallentato o molto rallentato.
Inverti	Nel il gioco della Word Wheel, inverte la direzione delle lettere
Layout	Per giochi di parole da svelare o da decifrare: griglia di lettere dinamica o griglia di lettere fissa con 52 celle.
Ombreggiatura	Indica se utilizzare un'ombra per le lettere del Word Game.
Padding	L'imbottitura intorno alle lettere della griglia
Raggio Carattere	Il raggio degli angoli delle lettere del Word Game
Riempimento Sfondo	Il riempimento a gradiente per lo sfondo del wordgame. È possibile selezionare un colore di sfumatura "da" e un colore di sfumatura "a", nonché il tipo di sfumatura.
Riempimento Sfondo Carattere	Il riempimento sfumato per lo sfondo delle caselle delle lettere del Word Game. È possibile selezionare un colore di sfumatura 'da' e un colore di sfumatura 'a', nonché il tipo di sfumatura.
Ruota	Fate girare la Word Wheel per una sfida aggiuntiva
Spaziatura Carattere	Lo spazio tra le lettere del Word Game
Testo	Il testo del Word Game
Trasparenza Testo	La trasparenza del testo del Word Game

3.2.5.12 Proprietà Tabellone Trivia

Queste sono le proprietà mostrate quando si seleziona una diapositiva Tabellone Trivia.

Proprietà	Descrizione
Selezione Casuale	Se a una casella sono associate più domande, ne verrà selezionata una a caso. Tuttavia, se l'opzione Domande Casuali non è attiva, le domande collegate alla casella verranno presentate nell'ordine in cui compaiono nel quiz.
Colore Sfondo (Riquadri Argomento)	Imposta il colore di sfondo delle caselle domanda
Colore Sfondo (Riquadri Domanda)	Imposta il colore di sfondo delle caselle argomento
Colore Testo (Riquadri Argomento)	Imposta il colore del testo delle caselle domanda
Colore Testo (Riquadri Domanda)	Imposta il colore del testo delle caselle argomento
Durata Animazione (sec)	Durata, in secondi, dell'animazione di selezione casuale.
Font (Riquadri Argomento)	Imposta il font delle caselle domanda
Font (Riquadri Domanda)	Imposta il font delle caselle argomento
Intervallo Animazione (sec)	Intervallo tra i cambi di selezione durante l'animazione di selezione casuale
Margine Caselle	Imposta la distanza (margine) tra le caselle.
Nascondi Caselle	Nasconde le caselle quando non ci sono più domande disponibili per l'argomento o per i punti.
Numero Massimo Domande	Numero massimo di domande da giocare, oppure 0 per includerle tutte
Selezione Automatica	Seleziona automaticamente una casella a caso quando viene selezionata la griglia, con un'animazione.
Solo Argomenti	Mostra solo gli argomenti sul tabellone

3.2.5.13 Proprietà Trivia Ladder

Queste sono le proprietà mostrate quando si seleziona una diapositiva Trivia Ladder.

Proprietà	Descrizione
Adattamento Sfondo	Modalità di estensione dell'immagine di sfondo
Azione Risposta Errata	Indica cosa fare quando un giocatore risponde in modo errato: scende di un gradino, rimane sullo stesso gradino, riparte da capo sulla scala o ricade nel traguardo salvezza più vicino.
Colore Bordo	Imposta il colore del bordo della scaletta Trivia Ladder
Colore Gradini	Imposta il colore dei gradini della scaletta Trivia Ladder
Colore Pulsantiere	Imposta il colore del numero delle pulsantiere dei partecipanti
Colore Separatori	Imposta il colore dei separatori della scaletta Trivia Ladder
Colore Sfondo	Imposta il colore di sfondo della scaletta Trivia Ladder
Colore Traguardo Salvezza	Imposta il colore dei gradini Traguardo Salvezza della scaletta Trivia Ladder
Immagine Sfondo	Imposta l'immagine di sfondo della scaletta Trivia Ladder
Modalità Visualizzazione	Imposta dove mostrare la scaletta sullo schermo: scivola a destra dello schermo, scivola al centro dello schermo, mostra a schermo intero, mostra sempre (sul lato destro dello schermo).
Mostra Bordo	Visualizza il bordo della scaletta Trivia Ladder

3.2.5.14 Proprietà Bingo

Quando si configura il gioco del Bingo, sono disponibili le seguenti proprietà:

Proprietà	Descrizione
Abilita Annunciatore Virtuale	Abilita il sintetizzatore vocale di Windows per chiamare le palline/colori quando si gioca al Bingo Classico o Emoji
Annuncia Colori	Il sintetizzatore Vocale Annuncerà i colori della colonna insieme ai numeri (per esempio 'Blu 4')
Avanzamento Automatico	Se una dichiarazione Bingo è gestita a schermo e questa opzione è abilitata, il gioco continuerà automaticamente dopo il reclamo. Altrimenti il gioco attenderà che l'host preme Prossimo.
Celle Vuote per Riga	Il numero di celle vuote per riga sulla cartella del Bingo. Questa funzionalità può essere usata per velocizzare il gioco
Gestione Falso Bingo	Come viene gestito un falso bingo (a schermo davanti al pubblico o in modalità silente)
Immagine Centrale	L'immagine centrale (bonus) che appare sulla cartella del Bingo mobile
Limitazioni Falso Bingo	Quante volte un giocatore può dichiarare un falso bingo prima di essere escluso
Modalità Chiamata	Indica se viene gestito solo il primo giocatore che dichiara il bingo o tutti i giocatori
Modalità Falso Bingo	Quello che accade quando un giocatore dichiara un falso Bingo
Modalità Gioco	Permette di selezionare tra Bingo Classico, Music Bingo, Trivia Bingo o Emoji Bingo
Primo Schema ... Quinto Schema	Gli schemi da giocare (possono essere giocati fino a 5 schemi diversi in un round)
Punti Penalità Schema	I punti sottratti in caso di un falso bingo (per schema)
Punti Schema	I punti in palio per un bingo valido (per schema)
Randomizza Domande	Quando si gioca a Trivia Bingo, questa proprietà riprodurrà le domande in ordine casuale
Tempo Countdown	Il tempo in secondi del conto alla rovescia quando si gestisce una richiesta di Bingo a schermo.

3.2.5.15 Proprietà Trivia Feud

Quando si configura una diapositiva Trivia Feud, sono disponibili le seguenti proprietà:

Proprietà	Descrizione
Scala Testo Automaticamente	Ridimensiona il testo delle risposte in modo che si adattino alle caselle (il risultato è una diversa dimensione dei caratteri per le risposte).
Ombra Testo	Aggiunge un'ombra ai testi delle risposte
Zeri Iniziali	Mostra gli zeri iniziali per i punteggi del sondaggio
Font Domanda	Carattere della domanda del sondaggio
Colore Testo Domanda	Colore della domanda del sondaggio
Mostra Griglia Luminosa	Mostra una griglia luminosa sullo sfondo
Sondaggio	Modifica le risposte al sondaggio
Domanda Sondaggio	Modifica la domanda del sondaggio
Allineamento Testo Sondaggio	Modifica l'allineamento del testo del sondaggio
Colore Testo Sondaggio	Colore delle risposte del sondaggio
Modalità Gioco	Manuale, Dito più veloce, Multigiocatore
Nascondi Domanda Sondaggio	Nasconde la domanda del sondaggio (se il quizmaster preferisce leggerla)
Max Risposte Corrette	Il numero massimo di risposte corrette che un giocatore può dare (solo "dito più veloce").
Max Risposte Errate	Il numero massimo di risposte errate che un giocatore può dare prima che il conto alla rovescia riprenda (modalità dito più veloce) Il numero massimo di risposte errate prima che il turno passi all'altra squadra (modalità manuale)
Punti Penalità	Il numero di punti di penalità quando una risposta data è errata (modalità dito più veloce)
Moltiplicatore Punti	Applica un moltiplicatore x2 o x3 alle risposte del sondaggio, in modo che un giocatore possa vincere 2 o 3 volte i punti in palio.
Modalità Risposta Errata	Quando un giocatore ha risposto al numero di risposte errate definito in 'max risposte errate', indica con questa modalità se il giocatore è escluso per questa domanda o può rispondere nuovamente (continua a giocare) (modalità dito più veloce).
Ordine Rivelazione	Ordine con cui vengono rivelati i pannelli rimanenti: dal Primo all'Ultimo oppure dall'Ultimo al Primo .
Ritardo Rivelazione	Ritardo, in millisecondi, tra la visualizzazione di ciascuna risposta del sondaggio. Utile per permettere al presentatore di leggere le risposte una alla volta mentre vengono mostrate.

3.2.6 Modifica dei contenuti

Per modificare i contenuti, fare clic sugli elementi nella diapositiva e cambiare le proprietà dell'elemento selezionato tramite la barra multifunzione o il pannello delle proprietà.

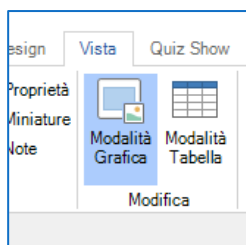
Per modificare la domanda e tutte le risposte, usare la voce “**Modifica...**” nel menu contestuale della diapositiva (clic con il tasto destro sulla diapositiva e selezionare “**Modifica...**”). Si aprirà il modulo “**Modifica domanda**”. In alternativa, è possibile fare doppio clic sulla diapositiva.

	Risposta Corretta	Testo Risposta
A	☐	Statua della Libertà
B	☐	Notre Dame
C	☒	Big Ben
D	☐	Colosseo
E	☐	
F	☐	

Notes

Il Big Ben è uno dei punti di riferimento più iconici di Londra e spesso viene erroneamente indicato come la torre dell'orologio stessa. In realtà, il Big Ben è il soprannome della Grande Campana dell'orologio situato all'estremità nord del Palazzo di Westminster a Londra. La torre dell'orologio è ora nota come Elizabeth Tower. È un'attrazione imperdibile e un simbolo della città.

In questo modulo è possibile modificare facilmente le domande e le risposte in un'unica soluzione.



Inoltre, Studio offre due viste per modificare il contenuto: la Modalità Grafica e la Modalità Tabella. È possibile selezionare una delle modalità sulla barra multifunzione VISTA

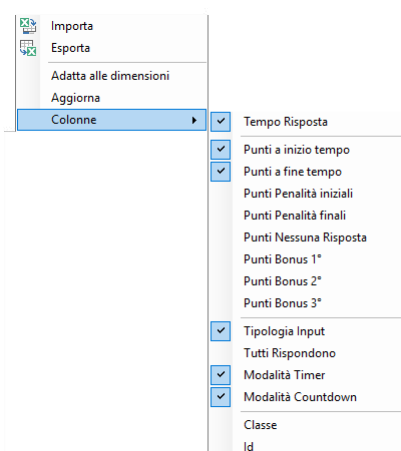
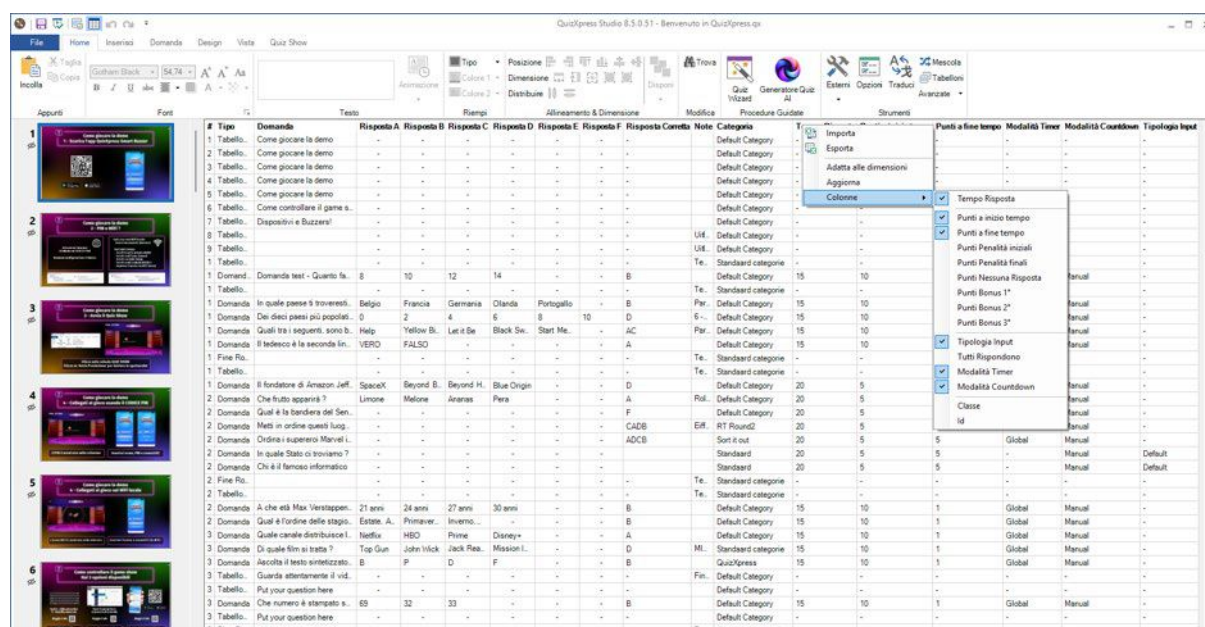
3.2.6.1 Modalità Grafica

La Modalità Grafica mostra una rappresentazione visiva della diapositiva nell'area di progettazione. È una modalità “quello che vedi è quello che ottieni”, in cui la diapositiva appare come verrà visualizzata nel quiz player.

Nota: premere **F5** o il pulsante **Anteprima diapositiva** nella barra multifunzione per ottenere un'anteprima a schermo intero della diapositiva.

3.2.6.2 Modalità Tabella

Nella Modalità Tabella viene mostrata una panoramica di tutte le diapositive in forma tabellare. Sono visibili il tipo di diapositiva, la domanda, le risposte, la risposta corretta e le eventuali note (a seconda del tipo di diapositiva), il tutto modificabile comodamente in un'unica schermata.



È possibile visualizzare e modificare ulteriori proprietà usate di frequente aggiungendo colonne tramite il menu contestuale: fare clic con il tasto destro nella tabella, andare al sottomenu **Colonne** e selezionare le proprietà che si vogliono visualizzare.

Oltre a modificare i valori direttamente nella tabella, è utile poterli consultare tutti a colpo d'occhio per ogni domanda, facilitando il controllo che tutto sia impostato correttamente.

L'opzione **Adatta alle Dimensioni** ridimensiona le colonne in modo che tutto il contenuto sia leggibile.

3.2.6.2.1 Importazione ed esportazione in modalità tabella

È possibile importare ed esportare il contenuto della tabella in Excel.

L'esportazione si tradurrà in un file Excel con colonne per la domanda, tutte le risposte, la risposta corretta e le note della diapositiva.

Q	A1	A2	A3	A4	A5	A6	CORRECT	NOTES
---	----	----	----	----	----	----	---------	-------

Le altre colonne attualmente non vengono esportate.

Se si importa un file con le colonne sopra indicate, il contenuto della tabella verrà sostituito **uno a uno** con quello del file.

L'importazione/esportazione dalla vista tabella consente di sostituire facilmente i contenuti esistenti utilizzando dati da Excel. Tutti gli altri elementi grafici e la struttura del quiz rimarranno invariati. Verranno sostituiti solo la domanda, le risposte, la risposta corretta e le eventuali note.

QuizXpress offre anche una funzionalità di importazione/esportazione Excel più avanzata, che permette di importare un intero quiz da Excel, incluse varie proprietà e il design del quiz stesso. Per maggiori dettagli, vedi la sezione [3.10.1](#).

3.2.7 Quiz Wizard

Per creare facilmente e rapidamente nuovi contenuti, Studio include una procedura guidata per i quiz. Per avviarlo, nella scheda HOME della barra multifunzione, fare clic sul pulsante "Quiz Wizard" nella sezione "Procedure Guidate". Quiz Wizard può aiutare a creare singole diapositive o interi round, attraverso una serie di semplici passaggi dopo i quali creerà il contenuto richiesto. Tutto ciò che bisogna fare dopo è inserire le domande/risposte effettive nelle diapositive del quiz creato. Per esempio, per creare un nuovo Tabellone Trivia, Quiz Wizard mostra la seguente schermata di configurazione:

Qui è possibile specificare come sarà la griglia del Tabellone Trivia e quante domande per punti/argomento dovranno essere previste.

È anche possibile generare un intero round di Disco Bingo da una cartella di file mp3. Il Wizard userà i tag mp3 dell'artista/canzone (se presenti nei file mp3) per generare automaticamente le risposte corrette che appariranno sulle cartelle del Bingo.

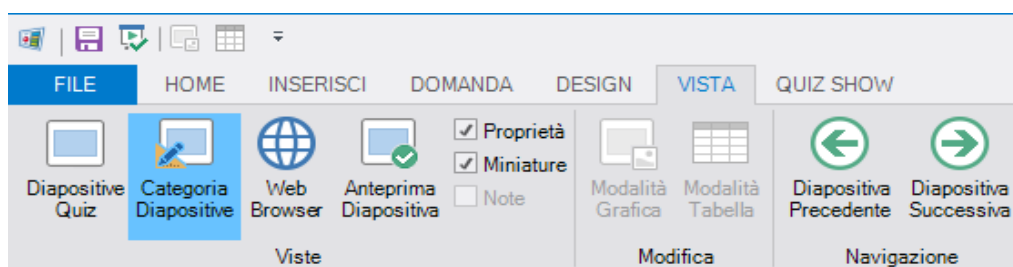
3.2.8 Casella Note

Eventuali note del quiz possono essere inserite nella casella di testo Note. Se la sezione Note non è visualizzata, è possibile mostrarla andando sul menu VISTA e mettendo un segno di spunta nel box "Note".

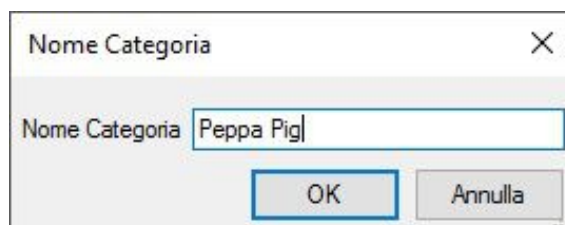
Le note possono essere utilizzate dal presentatore ad esempio, per fornire al pubblico alcune informazioni supplementari sulla domanda o sulle risposte. Possono essere incluse nell'esportazione PDF del quiz. Vengono inoltre visualizzate in **QuizXpress Director** e nell'app **Director**.

3.3 Utilizzo delle Categorie

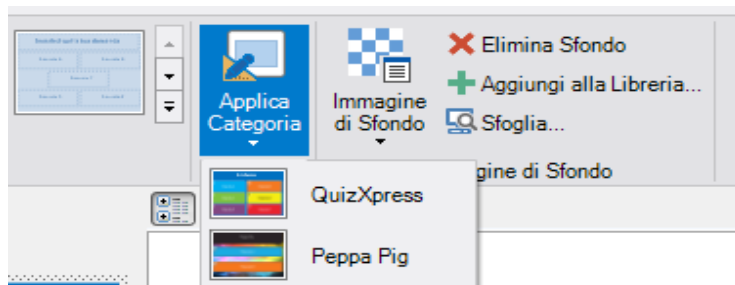
Le categorie consentono di creare gruppi di domande con lo stesso aspetto visivo. Ad esempio all'interno di uno stesso quiz, si possono avere domande su scienza, musica, film, ecc. Per far sì che tutte le domande che trattano di scienza abbiano lo stesso aspetto, è possibile creare una categoria denominata 'Scienza'. Per questa categoria è possibile impostare tutti i tipi di proprietà, come l'immagine di sfondo, i font, i colori, ecc. Quando si crea una nuova domanda scientifica, si può impostare la categoria su 'Scienza' e l'intera domanda verrà formattata in base a tale modello. Tutte le categorie sono memorizzate all'interno del file quiz corrente. Se si utilizzano spesso le stesse categorie, si consiglia di creare un file quiz vuoto da utilizzare come punto di partenza. Le Categorie svolgono un ruolo importante quando si importano le domande direttamente da Excel. Poiché le informazioni di formattazione avanzata non possono essere memorizzate in Excel, ogni domanda in Excel potrà fare riferimento ad una categoria esistente dalla quale trarrà le informazioni di formattazione da applicare alla diapositiva appena creata. Per creare una nuova categoria, prima di tutto selezionare 'Categoria Diapositive' dalla scheda VISTA:



Successivamente, attivare la scheda INSERISCI, fare clic su uno qualsiasi dei modelli ed immettere un nome per la categoria:



Ora è possibile impostare le proprietà della categoria come, per esempio, lo sfondo da utilizzare. Per applicare una categoria, tornare alla visualizzazione 'Diapositive Quiz', attivare la scheda DESIGN e scegliere la categoria desiderata dalla galleria Categorie:



La vostra diapositiva attuale verrà formattata adottando le impostazioni della categoria prescelta.

3.4 Formats di Gioco supportati

Il sistema supporta differenti formats di gioco. I formats sono determinati dalla 'Tipologia Domanda' (barra dei menu DOMANDA) che viene scelta in QuizXpress Studio e / o impostando alcune opzioni per un tipo di domanda selezionato.



Per ogni opzione disponibile, fare riferimento anche alla sezione [5.4.5](#) che spiega meglio come ogni impostazione si manifesta in QuizXpress Live! l'applicativo che riproduce il quiz.

3.4.1 Diapositiva "Domanda"

Indica una domanda quiz normale. Le più utilizzate varianti di una domanda quiz sono:

- *Tutti possono Rispondere*: consente a ogni giocatore di rispondere a una domanda
- *Più Veloce*: il giocatore che preme più velocemente la pulsantiera ha diritto di rispondere alla domanda.
- *Domanda a scelta Multipla*: domanda con più risposte che i giocatori possono scegliere. Le risposte vengono automaticamente giudicate dal sistema (quando l'opzione "Giudica domanda" è impostata su 'automaticamente'). È possibile creare una domanda a risposta multipla andando nel menu DESIGN e scegliendo un layout che preveda risposte multiple.
- *Domanda Aperta*: domanda che sarà risposta verbalmente da un giocatore o squadra e che verrà giudicata direttamente dal Quizmaster (usando la Pulsantiera Quizmaster, la tastiera o Director). È possibile creare una domanda aperta andando nel menu di DESIGN e scegliendo un layout che non preveda risposte. Nella sezione "Modalità Input", selezionare "predefinito" come modalità di immissione.
- *Input avanzati*: - domande con risposte Numeriche, Testuali o Iniziale. A questo tipo di domande si può rispondere con l'applicazione QuizXpress Smart Buzzer o utilizzando il sito web Buzzerpad. È possibile creare una domanda aperta con una risposta numerica, Iniziale o testuale selezionando "numerica", "Iniziale" o "Testuale" come modalità di inserimento.

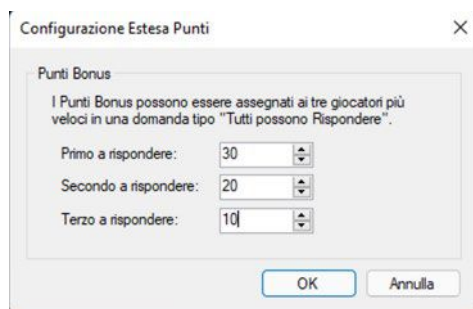
Nella sezione Punti, è possibile indicare la quantità di punti in palio per una risposta corretta, la quantità di punti sottratti per una risposta errata e la quantità di punti sottratti quando non viene data alcuna risposta. A tale scopo, inserire le quantità di punti "all'inizio" e "alla fine". È possibile fare lo stesso per i punti di penalità (Risposta errata e Nessuna risposta).

✓ Risposta Corretta:		✗ Risposta Errata:		? Nessuna Risposta:	
All'inizio:	100	All'inizio:	50		2
Alla fine:	10	Alla fine:	5		

Punti

Con queste opzioni configurate, è possibile stimolare i giocatori a rispondere più velocemente per vincere più punti. A parità di risposta esatta, vince più punti chi ha risposto più velocemente. Allo stesso modo, possono essere maggiormente penalizzate le risposte errate arrivate nel minor tempo per impedire ai partecipanti di rispondere casualmente appena iniziato il countdown.

In una domanda a scelta multipla, è possibile impostare dei punti bonus per i tre giocatori più veloci a rispondere correttamente alla domanda. Per accedere all'impostazione dei punti bonus, cliccare sul pulsante "Speed Bonus" della sezione 'Punti'. Si aprirà la seguente finestra:



Configurazione Estesa Punti

Punti Bonus

I Punti Bonus possono essere assegnati ai tre giocatori più veloci in una domanda tipo "Tutti possono Rispondere".

Primo a rispondere: 30

Secondo a rispondere: 20

Terzo a rispondere: 10

OK Annulla

Assegnare un valore maggiore di zero per ogni voce (se si vuole premiare solo il più veloce, inserire solo i punti per il primo che risponde). Durante il quiz, un indicatore animato dei punti bonus apparirà sullo schermo al termine della domanda per evidenziare le squadre che hanno vinto i punti bonus.

Durante lo show verrà mostrata la seguente animazione per evidenziare i vincitori dei punti bonus. Verrà riprodotto il jingle del primo classificato (per maggiori informazioni sui jingle consultare il paragrafo [4.4](#))



3.4.1.1 Domande a scelta multipla

Quando si crea una domanda a scelta multipla, è possibile indicare in QuizXpress Studio quale delle risposte indicate è quella corretta. Eseguendo questa operazione, QuizXpress può giudicare automaticamente la correttezza delle risposte date da parte delle squadre/giocatori durante la riproduzione di un quiz. È possibile indicare la risposta corretta selezionando una delle risposte con il mouse e successivamente indicando "Sì" nella proprietà 'Risposta corretta' nella griglia delle proprietà. Alternativamente, è possibile

utilizzare il menu di scelta rapida selezionando prima la risposta, quindi facendo clic col tasto destro seguito da 'Imposta risposta corretta'. È possibile inoltre inserire tutte le risposte corrette per le domande a scelta multipla in 'modalità Griglia'. Nell'ultima colonna della griglia, è possibile indicare per tutte le domande a scelta multipla le relative risposte corrette.

3.4.1.2 Risposte Corrette Multiple

QuizXpress supporta più risposte corrette. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Risposta Singola

Questa è la modalità predefinita, che prevede una sola risposta corretta per una domanda a scelta multipla.

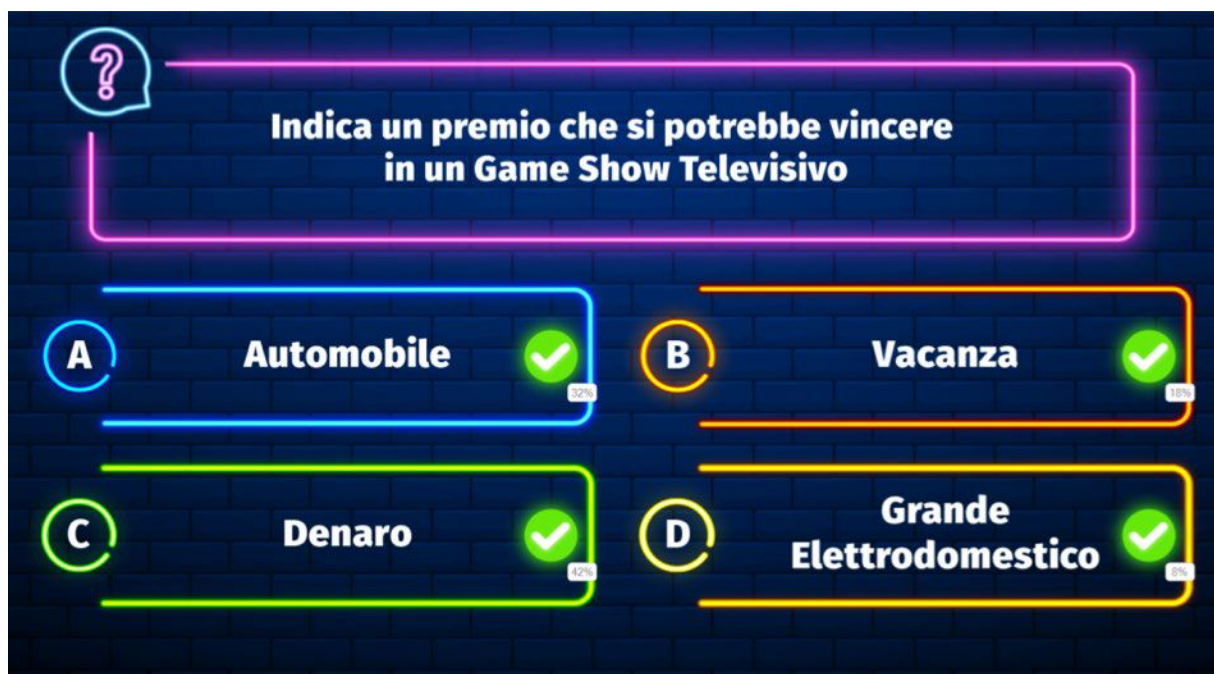
Multipla (1 Risposta)

In questa modalità la domanda può avere più risposte corrette, ma i giocatori possono scegliere una sola di queste risposte. Per ogni risposta è possibile impostare una diversa correttezza, se applicabile. È possibile utilizzare questa modalità per creare delle domande in cui i giocatori possono guadagnare più punti 'più si avvicinano' alla risposta corretta (nel seguente esempio, 2.000 è la risposta esatta):

Option	Value	Correctness
A	2500	80%
B	2000	✓
C	1500	50%
D	1000	25%

L'impostazione della 'correttezza' di una risposta può essere fatta facendo clic col tasto destro sulla risposta e selezionando 'Imposta Correttezza' dal menu contestuale. La seguente finestra di dialogo consente di impostare il valore di correttezza:

Si può anche usare per creare domande in stile "Family Feud", come quella che segue. Assegnando alle risposte le percentuali di correttezza, la scelta di una risposta più popolare assegnerà al giocatore un maggior numero di punti. Impostando i punti per la domanda a 100, la quantità di punti che un giocatore può vincere dando una certa risposta è la percentuale corrispondente.



Multipla (più di 1 risposta)

In questa modalità la domanda potrà avere più risposte corrette, ognuna con una differente 'correttezza' ed i giocatori potranno selezionare più di una risposta. Così, per esempio, quando le risposte A e C sono entrambe impostate come corrette (ciascuna con il 50% di correttezza), i giocatori possono guadagnare il 100% dei punti rispondendo alla domanda con A e C. Se rispondessero con A e B guadagnerebbero solo il 50% dei punti.

Se invece i giocatori devono rispondere correttamente a tutte le risposte per ottenere i punti, selezionare la domanda e nel pannello delle proprietà impostare la "Modalità di Risposta" su "Risposte Multiple, corrispondenza esatta".

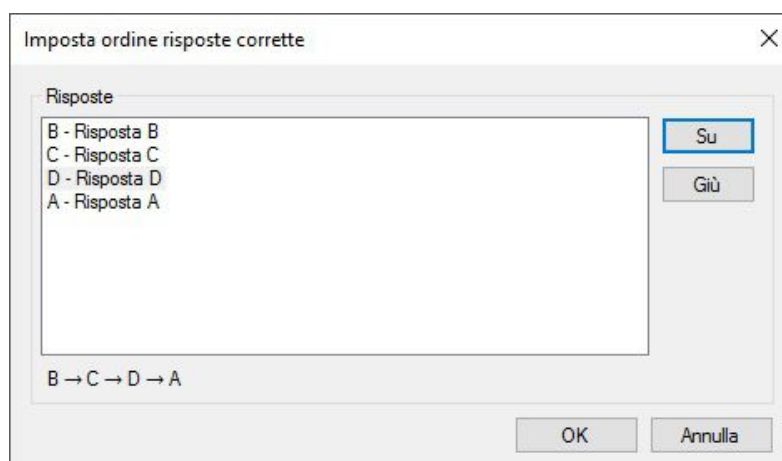
Ordinate

In questa modalità, il giocatore deve inviare le risposte nell'ordine corretto. È possibile creare domande come quella mostrata di seguito (la risposta corretta sarebbe B-> C-> D-> A).



Se si desidera che i giocatori forniscano l'ordine esatto per ottenere i punti, selezionare la domanda e nel pannello delle Proprietà impostare la "Modalità Risposta Ordinata" su "corrispondenza esatta" (che è l'impostazione predefinita). Se anche l'ordine corretto ma parziale deve far vincere punti, impostare la "Modalità Risposta Ordinata" su "Corrispondenza Parziale". In questo caso, la percentuale di risposte date al punto giusto si tradurrà nella stessa percentuale di punti che si possono vincere con la domanda. Ad esempio, se l'ordine corretto è ABCD e un giocatore risponde ACBD, otterrà il 50% dei punti in palio per la domanda

Per modificare l'ordine, fare clic con il tasto destro su una delle risposte e fare clic su 'Imposta Ordine':



3.4.1.3 Modalità di immissione avanzate

Sono disponibili tre tipi di input che possono essere utilizzati con l'applicazione Smart Buzzer o con la pulsantiera web based buzzerpad: *Numerica*, *Testuale* e *Iniziale*. È possibile utilizzare questi tipi di immissione in combinazione con un template di domanda aperta. Le possibili opzioni sono:

Modalità Input

Modalità

- ☐ Il più veloce (Buzzer)
- ☒ Numerica
 - ☐ Nearest Wins (approssimazione)
- ☐ Iniziale (verrà utilizzata la prima lettera della risposta corretta)
- ☐ Testuale (verrà utilizzato il testo completo)

Modalità Demo

- ☒ Corrispondenza Esatta
- ☐ Corrispondenza Approssimata

Tolleranza 5 (da 5 a 95)

Risposta corretta (inserisci un numero intero o un intervallo come "80-90")

1969

Test OK Annulla

Scegliendo Predefinito in una domanda aperta, si ottiene una normale domanda Dito più Veloce che può essere effettuata nel caso in cui si utilizzino buzzer o pulsantiere hardware. Quando si utilizza l'app Smart Buzzer o il sito web buzzerpad, sullo schermo viene visualizzato un buzzer. La persona che preme per prima blocca i buzzer di tutti gli altri giocatori e ha facoltà di rispondere verbalmente al quizmaster.

15:59 82

< 21 John Trivialta

2/10 10 24

In quale anno la missione Apollo 11 portò i primi uomini sulla luna?

1969

1 2 3

4 5 6

7 8 9

+/- 0 .

Invia

Nel caso di input di tipo **Numerica**, l'applicazione Smart Buzzer presenterà ai giocatori una schermata in cui potranno inserire un valore numerico.

Per le domande di tipo Numerica si può specificare un intervallo come '80-90'. Questo fa sì che tutte le risposte comprese tra 80 e 90 siano corrette.

Oppure, si può modificare in una domanda di approssimazione (ad esempio, "quante biglie ci sono nel barattolo") in cui solo il giocatore con la risposta più vicina a quella corretta ottiene i punti. In questo caso, mettere un segno di spunta prima di **"Nearest Wins"** (vince chi si avvicina di più). Quando ci sono più risposte corrette, il giocatore che ha dato la risposta più velocemente vince i punti.

Nelle domande di tipo "Nearest Wins" con risposta numerica, un numero arbitrario di giocatori può ottenere punti. E' possibile configurare il numero di vincitori nel pannello delle proprietà, modificando il campo **"Vincitori Nearest Wins"**.

Risposta Rivedibile	Globale
Modalità Valutazione	Il più vicino vince
Tipologia Input	Numerica
Vincitori Nearest Wins	3
Risposta Corretta	1969
Nessun Feedback Individua	☐ No

In questo caso, i primi 3 giocatori più vicini alla risposta corretta ricevono punti.



Nella tipologia **Lettera Iniziale**, viene presentata una griglia A-Z tra cui scegliere una lettera.

I giocatori dovranno scegliere la prima lettera di quella che ritengono essere la risposta corretta.
Alla fine della domanda, il buzzer mobile indicherà se la risposta era corretta o errata, mostrando anche la risposta esatta per intero.

Per le domande Lettera Iniziale, è possibile anche mostrare la griglia delle lettere sulla tastiera mobile **in ordine mescolato** (una sola volta o ogni 2 secondi), per aggiungere una sfida extra ai giocatori. L'impostazione è disponibile nel **pannello delle proprietà avanzate** della diapositiva.

Classe	
Id	
✓ Mobile	
Modalità tastiera mobile	Predefinito
✓ Punti	Predefinito
Punti a inizio tempo	Casuale
Punti a fine tempo	In movimento
Punti Penalità iniziali	2
Punti Penalità finali	2
Punti Nessuna Risposta	2
Punti Bonus 1°	0

Quando questa opzione è impostata su Casuale o In Movimento, la griglia sulla pulsantiera avrà una disposizione casuale:





La tipologia **Testuale** invece, permette ai giocatori di inserire una sequenza completa di testo (non sensibile alle maiuscole e minuscole).

Per le domande *Testuali* è possibile indicare se si desidera una corrispondenza esatta con le risposte fornite o se si può utilizzare una corrispondenza approssimata e impostare una tolleranza per consentire piccoli errori di ortografia.

Se si desidera consentire più risposte, è possibile inserire più testi nel campo "Risposta Corretta" separati da un punto e virgola (ad esempio "Belgio;Belgique;Belgie"). Utilizzare l'opzione Test per verificare se la tolleranza per le risposte testuali "Corrispondenza Approssimata" funzioni correttamente.

3.4.2 Diapositiva "Tabellone"

Una diapositiva Tabellone non è in realtà una modalità di gioco. Si tratta di una diapositiva dove non è possibile alcuna interazione da parte dei giocatori, ma viene adottata per visualizzare qualcosa di statico. È possibile progettare una diapositiva di tipo Tabellone proprio come si progetta una domanda normale, facendo uso di testi, colori, immagini, suoni e video.

Principali applicazioni di una diapositiva Tabellone sono:

- Per gli Annunci (Indicazione di Inizio/Fine Rounds, punteggi intermedi, istruzioni sulle regole del gioco etc)
- Per fornire ulteriori spiegazioni della risposta a una domanda
- Per visualizzare informazioni di marketing sotto forma di immagini, audio o video
- Per mostrare un'anteprima di una domanda a scelta multipla e consentire al pubblico di prepararsi.
- Per mostrare un video o un'immagine che il pubblico deve guardare con attenzione, prima di una domanda.

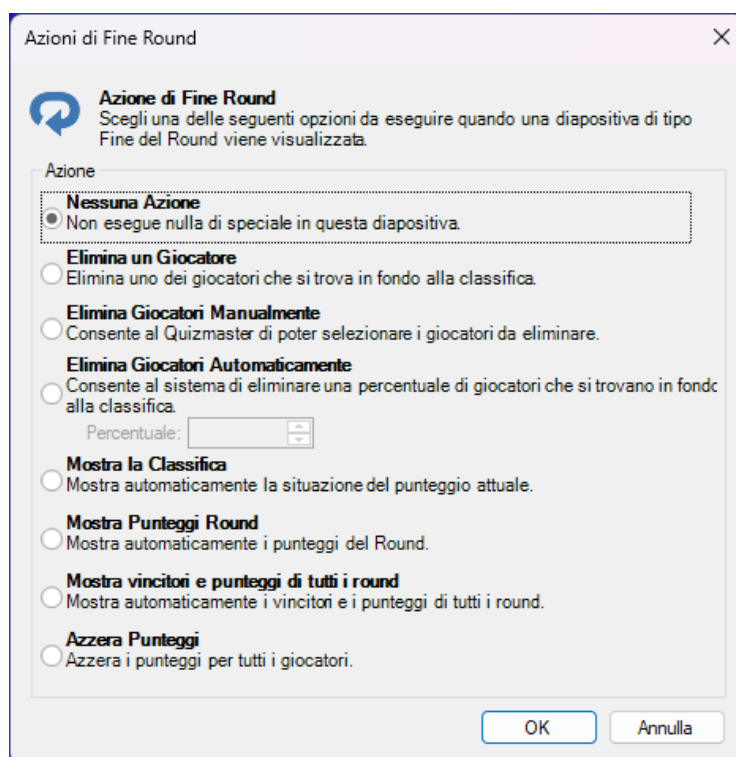
3.4.3 Diapositiva "Fine Round"

All'interno QuizXpress è possibile far sì che una diapositiva quiz indichi la fine di un round. Per fare ciò, selezionare la tipologia 'Fine Round' in QuizXpress Studio.

Quando viene mostrata una diapositiva Fine Round durante un quiz, nessuna interazione è possibile da parte dei partecipanti. Per esempio, può essere utilizzata per mostrare il testo "Fine del 3° Round. Anche in questo caso, è possibile progettare la diapositiva quiz come si desidera, con video, suoni ed immagini.

Inoltre, è possibile scegliere di mostrare automaticamente il punteggio. In questo caso, una diapositiva 'Fine Round' è una diapositiva di tipo 'Tabellone' che mostra automaticamente anche il punteggio intermedio o del round.

Quando si seleziona come tipo di domanda 'Fine del Round', apparirà la finestra di dialogo "Azioni di Fine Round" con le possibili opzioni da eseguire quando apparirà la diapositiva.



Qui è possibile impostare diverse azioni automatiche che si attuano quando appare la diapositiva di Fine Round come ad esempio bloccare/escludere un sottoinsieme di giocatori, mostrare la classifica generale, i vincitori del round in questione oppure azzerare i punteggi.



È sempre possibile modificare in seguito queste opzioni cliccando sul pulsante 'Fine Round' accanto al pulsante 'Tipologia Domanda'.

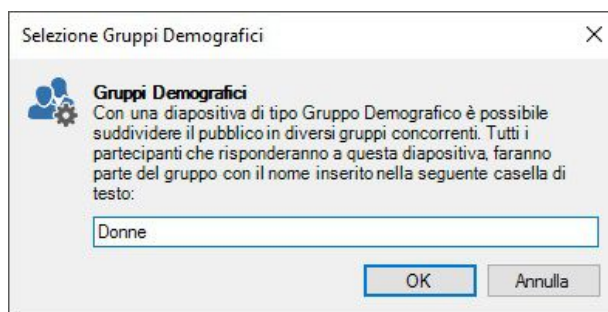
Si faccia riferimento anche alla sezione [5.4.5.3](#) per ulteriori informazioni sulle diapositive "Fine Round".

3.4.4 Diapositiva "Gruppi Demografici"

QuizXpress offre vari modi per raggruppare i giocatori in modo che possano competere tra loro in squadre (ad esempio: Donne contro Uomini). Il tipo di diapositiva "Gruppi Demografici" consente di raggruppare i giocatori "al volo" durante l'esecuzione di un quiz.

Scegliendo questo tipo di domanda, viene visualizzata una finestra in cui è possibile inserire il nome del gruppo. Quando la diapositiva viene visualizzata durante un quiz, le pulsantiere

che vengono premute mentre è mostrata una diapositiva demografica, verranno registrate come appartenenti a tale gruppo.



Durante il quiz, le pulsantiere che vengono premute mentre è mostrata una diapositiva demografica, verranno registrate come appartenenti a tale gruppo. Sulla diapositiva, si consiglia di mostrare un testo che chieda ai membri del gruppo specifico di premere il loro buzzer o la loro pulsantiera (es: "tutte le donne, premano la propria pulsantiera").



È sempre possibile modificare queste opzioni premendo il tasto 'Gruppi Demografici' accanto al pulsante 'Tipologia Domanda'

È possibile in alternativa, dividere i giocatori in gruppi prima di un quiz in QuizXpress Setup. Per maggiori informazioni, si rimanda alla sezione [4.3.2.1](#).

Anche quando si gioca con i telefoni cellulari (utilizzando l'app Smart Buzzer o il sito web Buzzerpad), è possibile giocare in gruppo. A questo proposito, consultare le sezioni [Giocare in Gruppi](#)

3.4.5 Diapositiva "Ultimo Uomo"

Con domande del tipo "Ultimo Uomo" tutti potranno rispondere, ma i giocatori che sbaglieranno la risposta verranno immediatamente esclusi dalle domande successive finché non ci sarà un solo vincitore. Quando rimane un solo giocatore, il quiz avanza alla prima diapositiva Fine del Round che troverà o alla fine del quiz.

Le diapositive di tipo "Fine Round" segnalano la fine di un round "Ultimo Uomo". Tutti i giocatori si uniscono nuovamente sulla diapositiva che segue la diapositiva "Fine Round". Se non esiste la diapositiva "Fine Round", il quiz salta alla schermata del punteggio finale quando rimane un solo giocatore.

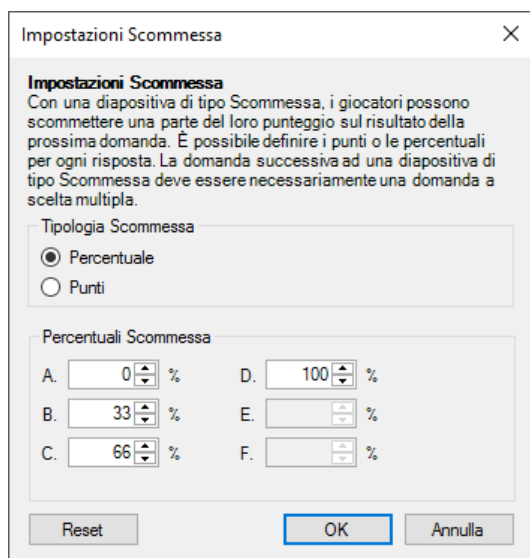
NOTA: qualora tutti i giocatori dovessero rispondere erratamente ad una domanda di tipo 'Ultimo Uomo', tutti i giocatori restano in gioco.

3.4.6 Diapositiva “Audience Response”

Questo è un tipo di domanda che può essere utilizzato per raccogliere dati o sondaggi arbitrari da parte del vostro pubblico. Le risposte ricevute saranno registrate ma non avranno alcun impatto sui punteggi. Dopo una domanda di tipo Audience Response è possibile mostrare il grafico che visualizza la distribuzione delle risposte premendo il tasto 'C' della tastiera. In alternativa, è possibile inserire nella diapositiva un grafico che mostri il numero di risposte per ciascuna risposta "in tempo reale" durante il conto alla rovescia o, in alternativa, alla fine del conto alla rovescia.

3.4.7 Diapositiva “Scommessa”

Con la tipologia “Scommessa”, i giocatori possono scommettere una quantità o una percentuale dei propri punti sulla domanda successiva. Quando il tipo di domanda è impostata su 'Scommessa' viene visualizzata la finestra sottostante. Le diapositive Scommessa consentono di creare domande in stile “Jeopardy” in cui le persone si giocano dei punti in base a quanto pensano di sapere su un determinato argomento. Sulla diapositiva stessa, è possibile modificare il testo o il design per fare riferimento all'argomento della domanda che seguirà (ad esempio: "La prossima domanda riguarda lo sport, quanti punti vuoi scommettere?").



Impostazioni Scommessa

Impostazioni Scommessa
Con una diapositiva di tipo Scommessa, i giocatori possono scommettere una parte del loro punteggio sul risultato della prossima domanda. È possibile definire i punti o le percentuali per ogni risposta. La domanda successiva ad una diapositiva di tipo Scommessa deve essere necessariamente una domanda a scelta multipla.

Tipologia Scommessa

☒ Percentuale
☐ Punti

Percentuali Scommessa

A. 0 %	D. 100 %
B. 33 %	E. %
C. 66 %	F. %

Reset OK Annulla



È sempre possibile modificare queste opzioni premendo il tasto 'Scommessa' accanto al pulsante 'Tipologia Domanda' (o utilizzando la griglia delle proprietà QuizXpress).

3.4.8 Diapositiva “Regole delle Maggioranza”

In questo tipo di domanda, la risposta corretta dipende da ciò che la maggior parte del pubblico sceglierà. Quindi, solo se il giocatore sceglierà la stessa risposta preferita dalla maggior parte del pubblico, verranno assegnati i punti. Se più risposte hanno la stessa quantità di voti, tutte queste risposte si intendono corrette. Quando la domanda è terminata, QuizXpress mostrerà le risposte corrette (le più scelte) sulla diapositiva.

Un esempio di domanda "a maggioranza" è:



Se si sceglie quello che ha scelto la maggior parte del pubblico, si vincono i punti della domanda. Le domande Regole della Maggioranza possono essere viste come una variante del format televisivo "Family Feud", in cui si svolge un sondaggio istantaneo tra il pubblico e si deve indovinare quale sia la risposta più popolare tra il pubblico.

3.4.9 Diapositiva "Modulo Gioco Aggiuntivo"

QuizXpress offre una varietà di Moduli Gioco aggiuntivi. I Moduli Gioco renderanno più vivace il game show o la serata trivia, offrendo qualcosa di diverso dal semplice quiz. Con i Moduli gioco, i punti possono essere vinti o persi.

I Moduli Gioco possono essere avviati sia manualmente (su richiesta) dall'interno QuizXpress Director (il pannello di controllo, di cui si parlerà più avanti), inserendo direttamente nel file quiz una diapositiva di tipo 'Modulo Aggiuntivo', oppure possono essere eseguiti autonomamente dal launcher dei Moduli Aggiuntivi.

Per inserire un modulo nel vostro quiz, selezionare il layout diapositiva 'Modulo Aggiuntivo' nella scheda menu INSERISCI:



Il passo successivo sarà quello di scegliere il gioco dalla lista dei moduli disponibili:



Verrà inserita una nuova diapositiva che lancerà automaticamente il modulo in QuizXpress Live quando il quiz arriverà alla diapositiva in questione. Ogni diapositiva Modulo Aggiuntivo può avere una sua propria configurazione. Per configurare il modulo, fare clic con il tasto destro sulla diapositiva e poi su 'Configura ...' oppure fare clic su 'Configura' dalla scheda DOMANDA:

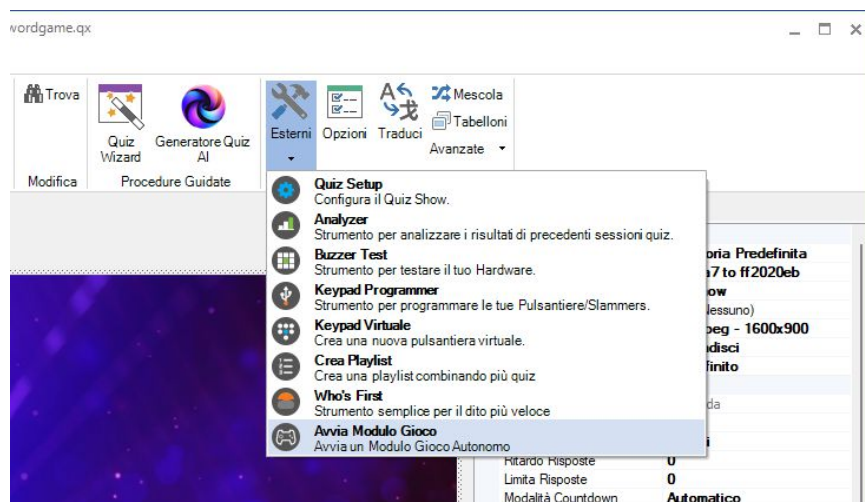


Si aprirà la finestra di configurazione del modulo. È anche possibile caricare e salvare le configurazioni dei moduli per riutilizzarli in altri quiz. La [sezione 3.5](#) offre una panoramica di tutti i Moduli Gioco attualmente disponibili e delle relative opzioni.

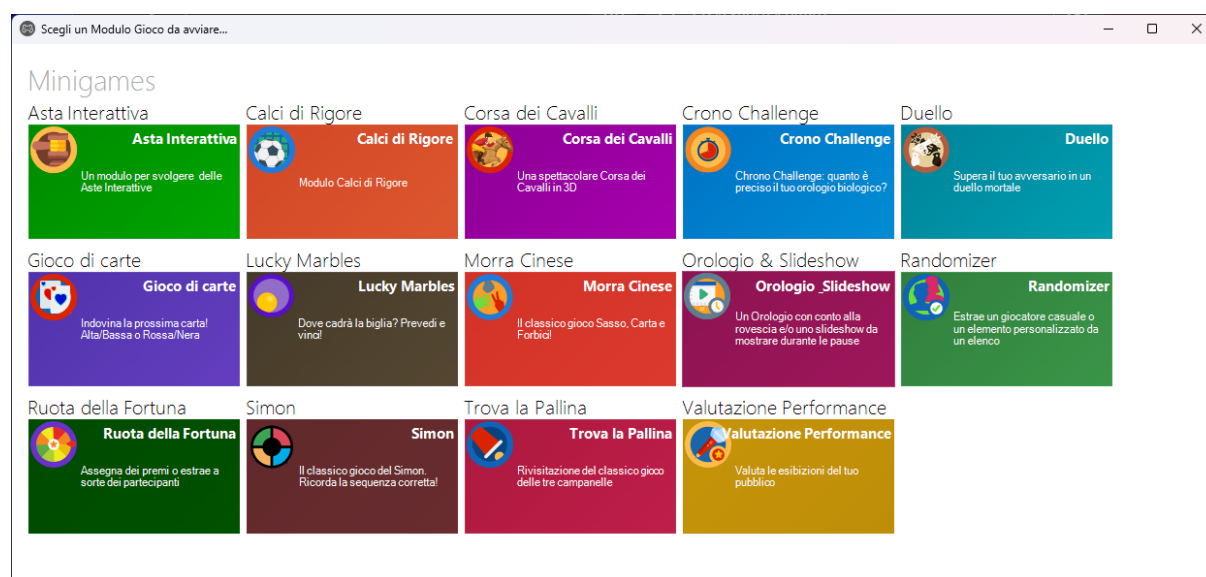
Per testare la configurazione del modulo aggiuntivo è possibile eseguire l'intero quiz oppure è possibile utilizzare la funzionalità di anteprima in Studio (premendo il tasto F5). Questo lancerà il modulo in una finestra separata. Utilizzare la barra spaziatrice per navigare attraverso le varie schermate.

Inalternativa, è possibile avviare un Modulo Gioco "al volo" durante un quiz da QuizXpress Director. Per maggiori dettagli, vedi la [sezione 5.7.6](#).

Infine, si può avviare un Modulo Gioco in modalità autonoma (cioè senza eseguire un quiz con il quiz player) attraverso il launcher dei Moduli Gioco. Il launcher può essere avviato dal menu Start di Windows (sezione QuizXpress) o direttamente da Studio.



All'avvio viene mostrata una panoramica di tutti i **Moduli Gioco** disponibili che possono essere avviati.

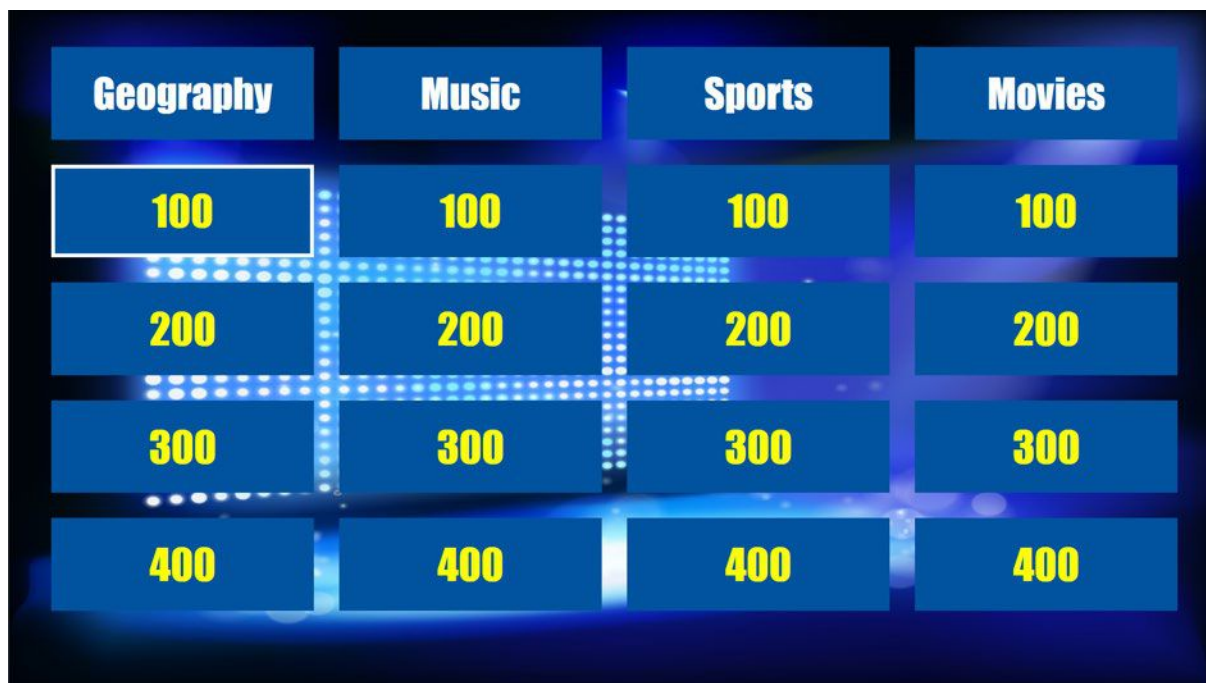


Facendo clic con il tasto destro su una casella, è possibile configurare il **Modulo Gioco** e creare e salvare diverse configurazioni (che verranno visualizzate come caselle separate).

All'avvio di un modulo che richiede l'interazione dei partecipanti tramite le pulsantiere mobili, viene mostrata una schermata di connessione con codice PIN e codice QR per il collegamento dei dispositivi. Ad esempio, è possibile utilizzare il launcher dei Moduli Gioco per avviare rapidamente un gioco, ad esempio per offrire una consumazione gratuita.

3.4.10 Diapositiva “Tabellone Trivia”

La diapositiva Tabellone Trivia permette di creare un tabellone di domande in stile Jeopardy® con argomenti e domande con varie difficoltà/punteggi.



Come le normali diapositive quiz, un Tabellone Trivia può essere completamente stilizzato (fare riferimento alla sezione [3.2.5.7](#) per maggiori dettagli sulle opzioni).

Durante il quiz show, le domande sul tabellone possono essere scelte manualmente (con la tastiera del PC, con il mouse o con il telecomando del quizmaster) o scelte casualmente, nel qual caso un selettore randomico si muove sullo schermo e sceglie una delle caselle.

3.4.10.1 Creare un Tabellone Trivia

Per creare un Tabellone Trivia, inserire una diapositiva Tabellone Trivia nel quiz (menu INSERISCI, cliccare sull'elenco a tendina nella sezione Diapositive Quiz e scegliere il layout Tabellone Trivia). Il Tabellone Trivia sarà generato automaticamente dalle domande che lo seguono.

Al fine di classificare le domande in argomenti e punteggi (o solo argomenti), assicurarsi di impostare le seguenti proprietà delle domande che seguono il Tabellone Trivia:

- Argomento
- Punti

È possibile inserire entrambe le proprietà nella scheda DOMANDA mentre la domanda è selezionata:



In alternativa, è anche possibile inserire direttamente le proprietà nel riquadro delle proprietà (qualora non fosse visibile, selezionare la scheda VISTA e selezionare il checkbox 'Proprietà').

Un tabellone Trivia può essere adottato contemporaneamente con altri formats di gioco QuizXpress. Per creare un round Tabellone Trivia, QuizXpress ha bisogno di sapere dove finisce il tabellone Trivia. Un round di Tabellone Trivia termina di solito con uno dei seguenti tipi di diapositive:

- Una diapositiva "Fine del Round" (vedere sezione [3.4.3](#))
- Un'altra diapositiva Tabellone Trivia
- Una diapositiva Trivia Ladder
- La fine del quiz (ultimo round o una partita composta solamente da Tabellone Trivia)

Durante il quiz show, tutte le diapositive di un round Tabellone Trivia vengono elaborate e raggruppate per argomento. All'interno di un argomento, le domande sono raggruppate per il numero di punti. In questo modo, dietro ogni casella di punti sul tabellone ci possono essere più domande. Una volta esaurite le domande dietro una determinata casella sul tabellone, la casella diventerà grigia e non potrà più essere selezionata.

Le domande che non prevedono punti in palio (ad esempio quelle di tipo Audience Response, Demografica, Scommessa) vengono ignorate quando si crea il Tabellone Trivia.

In alternativa, Quiz Wizard può aiutare a creare un round completo di Tabellone Trivia con pochi click. Avviare la procedura guidata (scheda HOME seguita da "Quiz Wizard") e selezionare "Crea un nuovo round" seguito da "Un round Tabellone Trivia". A questo punto, inserire gli argomenti, i punti e le altre preferenze.

Procedura Guidata Quiz

Crea Tabellone Trivia
Configura il tuo Tabellone Trivia, una griglia di argomenti e i punti. Ogni combinazione argomento/punti si riferisce a una o più domande.

Argomenti e Punti
Configurazione Cartella

☒ Argomenti e Punti
☐ Solo Argomenti

Temi	Argomento	Punti
	Scienza	100
	Sport	200
	Storia	300
		0

Opzioni

Quantità Domande per Argomento/Punti: 1

Numero totale di domande da creare: 9

☒ Domande a Scelta Multipla
☐ Domande Aperte

< Precedente Avanti > Annulla

Scegliere il tempo della domanda, i punti e lo stile da utilizzare nelle pagine successive e premere "Fine" per creare il tabellone, le domande e la diapositiva di chiusura del round. Naturalmente bisognerà finire di compilare le domande vere e proprie, ma gli Argomenti/Punti in palio saranno già impostati.

3.4.10.2 Anteprima Tabellone Trivia

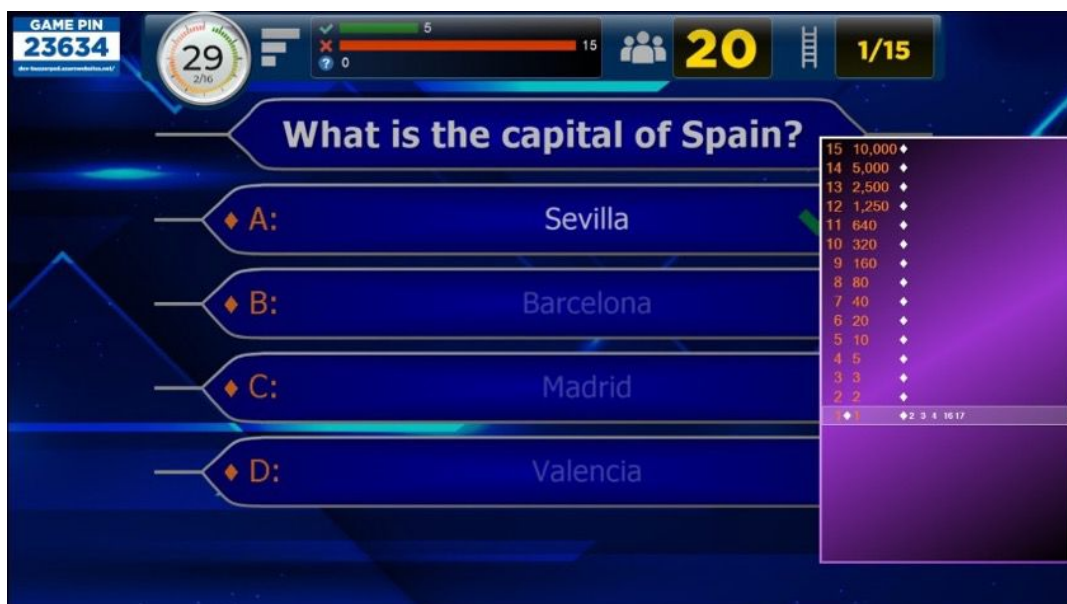
In QuizXpress Studio, la diapositiva Tabellone Trivia viene utilizzata solo per scopi di progettazione. Impostando le opzioni di stile del Tabellone Trivia, è possibile determinare l'aspetto finale del tabellone.



Quando si vuole visualizzare un'anteprima del tabellone così come sarà mostrato durante il quiz show, premere il tasto F5 e il tabellone sarà generato automaticamente con le domande presenti nel round Tabellone Trivia.

3.4.11 Diapositiva "Trivia Ladder"

Una diapositiva Trivia Ladder permette di creare un round in stile "Chi vuol essere milionario®" in cui uno o più giocatori cercano di salire una scaletta rispondendo correttamente alle domande.



Come le normali diapositive quiz, una Trivia Ladder può essere completamente stilizzata (fare riferimento alla sezione [3.2.5.12](#) per maggiori dettagli sulle opzioni).

3.4.11.1 Creare una Trivia Ladder

Per creare un Tabellone Trivia, inserire una diapositiva Trivia Ladder nel quiz (menu INSERISCI, cliccare sull'elenco a tendina nella sezione Diapositive Quiz e scegliere il layout Trivia Ladder). La diapositiva Trivia Ladder sarà generata automaticamente dalle domande che la seguono.

NOTA: Contrariamente a tutti gli altri tipi di diapositive, la diapositiva Trivia Ladder non viene mostrata da sola durante il quiz show. Il suo scopo è solo quello di creare la scaletta che verrà mostrata su ogni diapositiva del round Trivia Ladder durante il quiz.

Al fine di riempire la scala, creare tutte le domande che si desidera siano i gradini della scaletta dopo la diapositiva Trivia Ladder. Sotto è possibile vedere un gradino della scala.



Il numero di domanda è indicato sul lato sinistro della scala. I punti, visualizzati a destra del numero di domanda, sono definiti dai punti impostati nelle rispettive domande del round Trivia Ladder. È possibile aggiungere alla scaletta dei premi al posto dei punti. Sul lato destro di ogni gradino vengono visualizzate le pulsantiere che si trovano attualmente sul gradino.

Il separatore più a sinistra (diamante) indica se la domanda del gradino è stata svolta.

Solo alla fine, quando l'ultima domanda della scaletta è stata conclusa, ogni giocatore (pulsantiera) riceve i punti del gradino raggiunto.

I gradini Traguado Salvezza della scala sono di solito di colore diverso (per esempio bianco nell'immagine nella pagina precedente) per indicare in quali gradini i giocatori ricadranno qualora rispondessero in modo errato (nel caso in cui l'Azione Risposta Errata della scaletta sia impostata su "Cade nel Traguado Salvezza").

Un round Trivial Ladder può essere adottato contemporaneamente con altri formats di gioco QuizXpress. Per creare un round Trivia Ladder, QuizXpress ha bisogno di sapere dove finisce la Trivia Ladder. Un round Trivia Ladder termina di solito con uno dei seguenti tipi di diapositive:

- Una diapositiva "Fine del Round" (vedere sezione [3.4.3](#))
- Un'altra diapositiva Trivia Ladder
- Una diapositiva Tabellone Trivia
- La fine del quiz (ultimo round o una partita composta solamente da Trivia Ladder)

Le domande che non prevedono punti in palio (ad esempio quelle di tipo Audience Response, Demografica, Scommessa) vengono ignorate quando si crea una Trivia Ladder. In alternativa, il Quiz Wizard può aiutare a creare un round completo Trivia Ladder con pochi clic! Avviare la procedura guidata (scheda HOME seguita da "Quiz Wizard") e selezionare

"Crea un nuovo round" seguito da "Un round Trivia Ladder"). A questo punto, inserire i punti e indicare dove si trovano i Traguardi Salvezza.

Procedura Guidata Quiz

Crea un Round Trivia Ladder
Specifica come creare il Round Trivia Ladder

Configurazione Scala

	Punti	Traguardo Salvezza
▶	1	☐
	2	☐
	3	☐
	5	☐
	10	☐
	20	☐
	40	☐

Opzioni

< Precedente Avanti > Annulla

Scegliere il tempo della domanda, i punti e lo stile da utilizzare nelle pagine successive e premere "Fine" per creare la scaletta, le domande e la diapositiva di chiusura del round. Naturalmente bisognerà ancora compilare le domande vere e proprie, ma i punti, i Traguardi Salvezza e la struttura della scaletta saranno già impostati.

3.4.11.2 Posizionamento sulla Trivia Ladder

Quando un giocatore risponde correttamente a una domanda in un turno Trivia Ladder, avanza di un gradino sulla scala. Quando ad una domanda viene data una risposta sbagliata, può accadere quanto segue in base all'azione "Risposta sbagliata":

- Stesso gradino - i giocatori rimangono sullo stesso gradino della scala
- Un gradino in basso - il giocatore scende di un gradino sulla scala
- Cade nel Traguardo Salvezza - il giocatore cade nel primo Traguardo Salvezza incontrato
- Torna in fondo - il giocatore cade dalla scala e deve ripartire

3.4.11.3 Anteprima Trivia Ladder

In QuizXpress Studio, la diapositiva Trivia Ladder viene utilizzata solo per scopi di progettazione. Impostando le opzioni di stile della Trivia Ladder, è possibile determinare l'aspetto finale della scaletta (fare riferimento alla sezione [3.2.5.8](#) per maggiori dettagli sulle opzioni).



Quando si vuole visualizzare un'anteprima della scaletta così come sarà mostrata durante il quiz show, premere il tasto F5 e la scaletta sarà generata automaticamente con le domande presenti nel round Trivia Ladder.

3.4.12 Diapositiva "Trivia Feud"

Per creare un gioco basato sui sondaggi, impostare il tipo di diapositiva su "Trivia Feud". Dopo aver impostato il tipo di diapositiva, si aprirà l'editor del sondaggio, dove è possibile inserire la domanda e le risposte del sondaggio, con le percentuali corrispondenti.

Redattore dei Sondaggi

Domanda del sondaggio

Oggetti che si portano in campeggio

Risposte al sondaggio

Inserisci qui le opzioni del sondaggio, oppure lascia che l'IA completi il sondaggio per te. Per la modalità multigiocatore puoi inserire più varianti per opzione, separate da un punto e virgola. Con il valore di tolleranza puoi controllare la tolleranza per gli

1	Tenda	31	5	Torcia Elettrica	8
2	Sacco a Pelo	21	6	Carta Igienica	7
3	Zaino	12	7	Insetticida	6
4	Cibo	11	8	Bossola	4

Completa con AI

Somma: 100

Modalità di gioco

☒ Manuale (Controllo da Director)

☐ Interattivo (Dito più Veloce)

☐ Multigiocatore (inserimento testo)

Opzioni

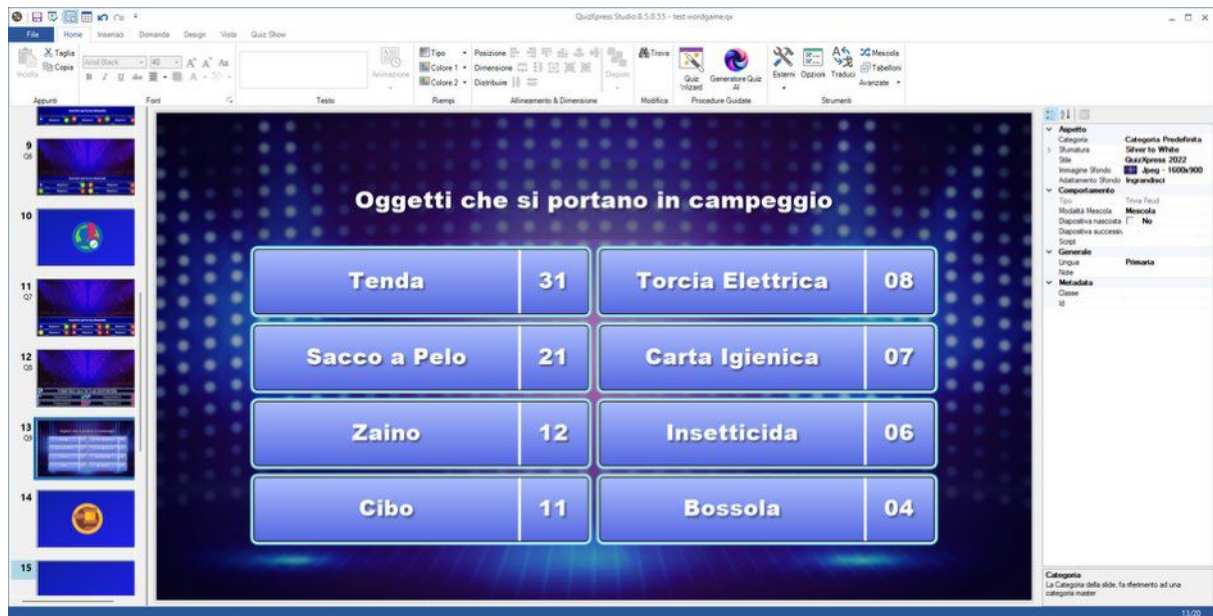
Tolleranza 15

OK Annulla

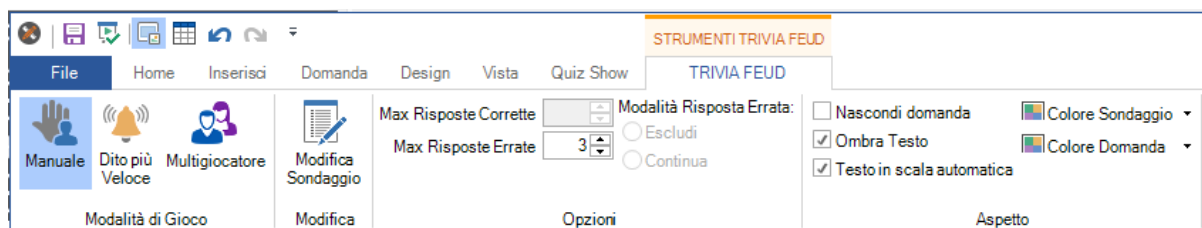
Oltre a inserire i dettagli del sondaggio e le risposte, è possibile impostare il gioco in tre diverse modalità: Manuale, Interattivo o Multigiocatore. Per saperne di più, leggere di seguito.

È possibile utilizzare la funzionalità di intelligenza artificiale di QuizXpress per generare sondaggi. Dopo aver inserito la domanda di un sondaggio, premere il pulsante "Completa con AI" per inserire automaticamente le risposte del sondaggio e le percentuali corrispondenti. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione [3.5](#).

Dopo aver inserito i dettagli e aver premuto OK, l'anteprima in QuizXpress Studio si presenta come segue. Lo sfondo della schermata può essere modificato (per includere, ad esempio, il nome della tua azienda o il tuo logo).



Quando si fa clic sul sondaggio, nel Ribbon viene visualizzata la scheda TRIVIA FEUD. Qui è possibile modificare la modalità di gioco e aprire l'editor del sondaggio facendo clic su "Modifica Sondaggio".



Nella barra degli strumenti e nella finestra delle proprietà avanzate sono disponibili varie opzioni, che verranno spiegate in seguito nel contesto delle diverse modalità disponibili.

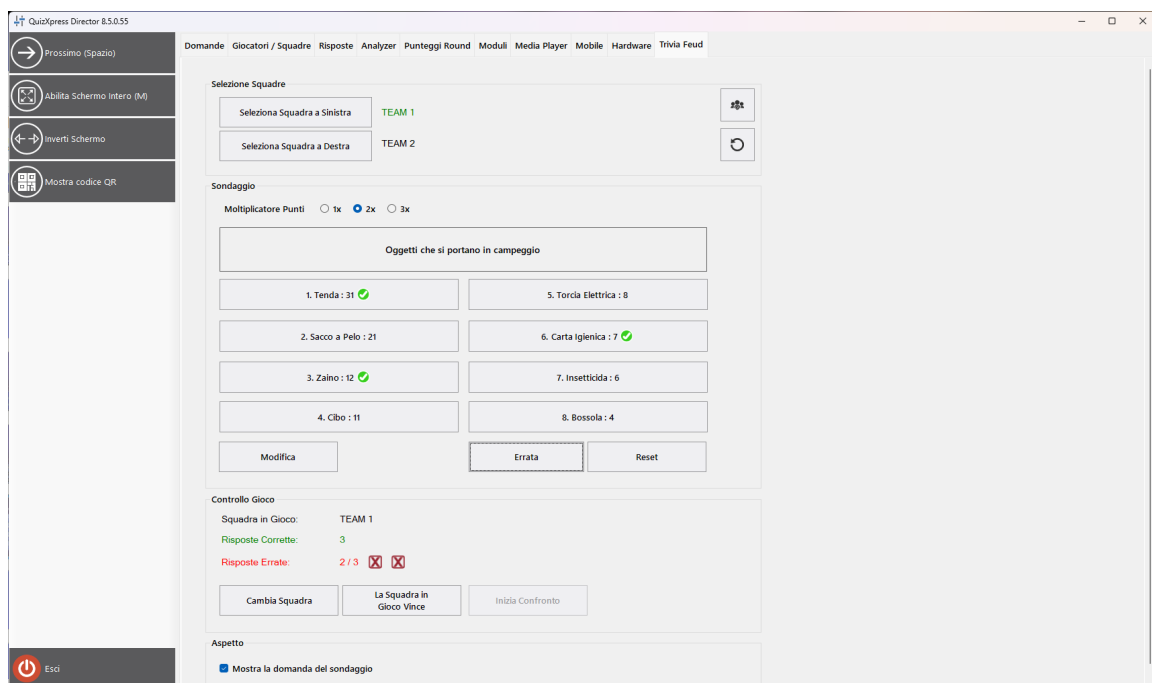
Dopo aver avviato il quiz, QuizXpress Live mostra il tabellone Trivia Feud con la domanda del sondaggio e le risposte nascoste. Il tabellone seguente è un esempio di Trivia Feud in modalità manuale.



Trivia Feud prevede tre modalità di gioco: **Manuale**, **Interattivo** (Dito più Veloce) e **Multigiocatore** (input Testuale).

3.4.12.1 Modalità Manuale

In modalità manuale, il gioco può essere controllato da QuizXpress Director. Il pannello di controllo del quiz master viene eseguito sullo schermo del computer mentre il gioco viene eseguito sullo schermo di proiezione.



La modalità Manuale offre il pieno controllo del tabellone. Le risposte fornite dai giocatori possono essere rivelate manualmente premendo i pulsanti corrispondenti in Director. I punti accumulati vengono mostrati in alto e i punteggi vengono mostrati per entrambe le squadre.

È anche possibile utilizzarlo per riprodurre l'esatto format del game show televisivo, seguendo i seguenti passaggi:

- Iniziare con un confronto tra le due squadre premendo il pulsante "Inizia Confronto":
- I giocatori usano il loro buzzer (che può essere una pulsantiera, un buzzer o un telefono cellulare) per prenotarsi. Il giocatore più veloce a prenotare viene visualizzato sullo schermo.
- Il giocatore che ha premuto per primo risponde al sondaggio.
- Il quizmaster rivela la risposta (se è presente sul tabellone) premendo il pulsante corrispondente in QuizXpress Director. I punti della risposta vengono aggiunti ai punti del tabellone superiore, che mostra i punti che possono essere vinti dal giocatore vincitore.
- Premere il pulsante "Cambia Squadra"
- Anche l'altro giocatore può dare ora una risposta al sondaggio, che il quizmaster rivelerà sul tabellone, se presente.
- A seconda della squadra che ha dato la risposta con percentuale più alta, questa diventa la "Squadra in Gioco" (quindi mantenere la squadra attualmente selezionata o premere di nuovo "Cambia Squadra").
- I membri della squadra in gioco (o i singoli nel caso di un testa a testa tra due persone) cercano di citare il maggior numero di risposte possibili.
 - o Se è presente una risposta, fare clic sulla risposta corrispondente per rivelarla sul tabellone e accumulare i punti fino al totale dei punti da vincere, indicato in cima al tabellone.



- o Se una risposta non è presente, fare clic sul pulsante 'Errata' per visualizzare una croce sullo schermo che indica che la risposta non è corretta. L'impostazione "Max Risposte Errate" del tabellone, indicata in QuizXpress Studio per la diapositiva, determina dopo quante crocette il turno passa alla squadra avversaria.



- Come nel format di gioco in TV, la squadra avversaria ha ora la possibilità di indovinare una delle risposte rimanenti. Se la risposta data è:
 - o presente sul tabellone - fare clic sulla risposta corrispondente in Director per rivelarla. Quindi fare clic sul pulsante "La Squadra in Gioco Vince" per assegnare i punti alla squadra.



- o non presente sul tabellone - fare clic sul pulsante "Errata" per visualizzare la croce rossa. A questo punto, fare clic su "Cambia Squadra" per tornare alla squadra che ha giocato originariamente, quindi fare clic sul pulsante "La Squadra in Gioco Vince" per assegnare i punti alla squadra.
- o Infine, è possibile rivelare manualmente le risposte rimanenti ai giocatori e al pubblico.

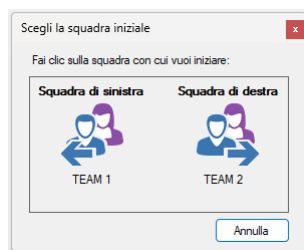
Lo schema sopra, illustra come giocare allo stesso modo del format originale dello show televisivo. Poiché l'impostazione manuale offre il pieno controllo, è possibile pensare a modalità alternative di gioco.

Se si dispone di un altro mezzo per determinare quale squadra inizierà la partita, si può anche selezionare manualmente una squadra premendo il messaggio "Squadra in Gioco".

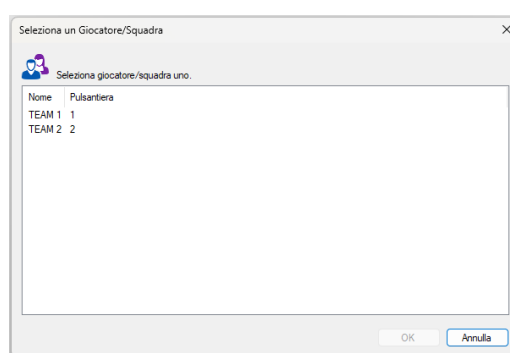
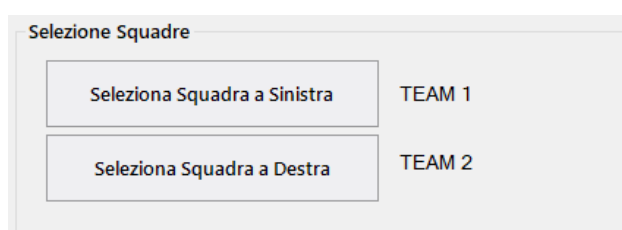
Controllo Gioco

Squadra in Gioco: [Clicca qui per selezionare la Squadra ...](#)

Viene visualizzata una finestra di selezione in cui è possibile selezionare la squadra che inizia.



Se ci sono più di 2 squadre di giocatori, è possibile selezionare quali squadre giocheranno tra loro facendo clic sui pulsanti "Seleziona Squadra a Sinistra" e "Seleziona Squadra a Destra".



Il pannello di controllo di QuizXpress Director contiene anche un "Moltiplicatore di Punti". Scegliendo un valore di 2 o 3, i giocatori ricevono rispettivamente x2 o x3 volte i punti. Si può applicare, ad esempio, per una fase finale in cui una squadra deve superare un certo numero di punti per vincere.

3.4.12.2 Modalità Interattiva (Dito più Veloce)

In questa modalità, i giocatori possono premere il proprio buzzer per fornire la risposta. Il giocatore più veloce viene visualizzato a schermo e ha la possibilità di rispondere verbalmente al sondaggio.



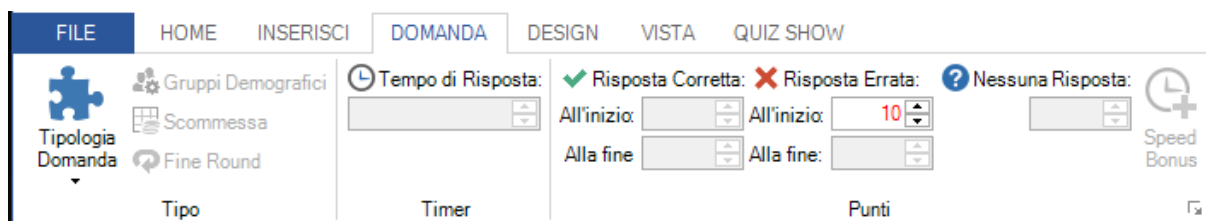
I partecipanti hanno un tempo limitato per fornire una risposta, indicato da un timer di conto alla rovescia nella parte superiore dello schermo. Il tempo disponibile può essere configurato tramite la proprietà *Tempo di Risposta* (disponibile nel pannello delle proprietà). Se un partecipante non risponde entro il tempo previsto, vengono visualizzate tre X e vengono sottratti punti di penalità previsti.



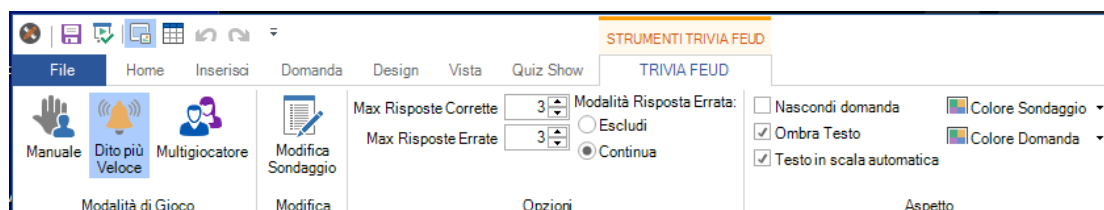
Se la risposta data è presente sul tabellone, il quizmaster rivela la risposta facendo clic sul pulsante corrispondente in QuizXpress Director. I punti vengono mostrati in alto e aggiunti al totale dei giocatori.



Se la risposta data non è presente, fare clic sulla croce in Director, che verrà visualizzata sul grande schermo. In questo caso, i punti indicati per la "Risposta Errata" nella scheda DOMANDA saranno sottratti.



Quando si crea la diapositiva Trivia Feud in modalità Dito più Veloce, è possibile indicare il numero di risposte che un giocatore può dare dopo l'inserimento (massimo di risposte corrette), il numero di risposte errate che possono essere date prima che il turno del giocatore sia terminato (massimo di risposte errate) e se un giocatore è escluso dal tabellone corrente o se può prenotare di nuovo (Escludi o Continua).



È possibile modificare le impostazioni di cui sopra anche nel riquadro delle proprietà avanzate, che si può visualizzare facendo clic sulla scheda VISTA e mettendo un segno di spunta prima di "Proprietà". In questo riquadro vengono visualizzate tutte le impostazioni che si applicano al Trivia Feud una volta che si fa clic su di esso.

L'opzione di rivelazione automatica indica se le risposte rimanenti che non sono state menzionate saranno mostrate automaticamente una volta che tutti i giocatori sono usciti dal gioco o se il conduttore le rivelerà manualmente una per una facendo clic sulle risposte in QuizXpress Director.

3.4.12.3 Modalità Multigiocatore

Quando il tabellone è in modalità multigiocatore, tutti i partecipanti possono giocare insieme.



Un timer per il conto alla rovescia viene visualizzato nella parte superiore del tabellone di Trivia Feud. In QuizXpress Studio, nella scheda DOMANDA, il "tempo di risposta" può essere configurato come per una normale domanda.

I giocatori inviano le loro risposte tramite il loro dispositivo mobile mentre il conto alla rovescia è in corso, inserendo e inviando più testi.



Nella finestra delle proprietà di Studio (se non è visibile, fare clic sulla scheda VISTA e mettere un segno di spunta prima di Proprietà) si vedranno le seguenti opzioni applicabili alla modalità multigiocatore:

- *Limite Risposte* – specifica il numero massimo di risposte che un giocatore può inviare.
- *Tolleranza* - specifica la tolleranza utilizzata da QuizXpress per giudicare le risposte fornite. Impostando una tolleranza più alta, si possono commettere più errori di ortografia.
- *Modalità Rivelazione* - indica se alla fine del conto alla rovescia le risposte saranno mostrate automaticamente o se il quizmaster le rivelerà manualmente una per una facendo clic sulle risposte in QuizXpress Director.

In questa modalità è possibile specificare inoltre più risposte corrette, separandole con un punto e virgola.

Redattore dei Sondaggi

Domanda del sondaggio

Il nome di qualcosa che porti in campeggio

Risposte al sondaggio

Inserisci qui le opzioni del sondaggio, oppure lascia che l'IA completi il sondaggio per te. Per la modalità multigiocatore puoi inserire più varianti per opzione, separate da un punto e virgola. Con il valore di tolleranza puoi controllare la tolleranza per gli

1	Tenda; Rifugio	25	5	Frigorifero; contenitore refrigerante; borsa refrigerante	10
2	Sacco a pelo; Sacco	20	6	Zaino	8
3	Torcia; Torcia Elettrica	15	7	Spray per insetti. Spray per zanzare	6
4	Fornello da campeggio; fornello	12	8	Kit di primo soccorso	4

Completa con AI

Somma: 100

Modalità di gioco

☒ Manuale (Controllo da Director)

☐ Interattivo (Dito più Veloce)

☐ Multigiocatore (Inserimento testo)

Options

Tolleranza 15

OK Annulla

L'input dei partecipanti viene confrontato con ciascuna voce in base al valore di tolleranza impostato.

3.4.13 Diapositiva "Speed Round"

In uno Speed Round un giocatore deve rispondere al maggior numero possibile di domande entro un tempo configurabile. Questo giocatore deve essere selezionato manualmente dal conduttore del quiz.

Per fare questo, andare nella regia del quiz Director. Selezionare la squadra che dovrà giocare lo Speed Round e premere "Disabilita altri". (Ricordarsi di abilitare gli altri giocatori o di cambiare l'unico giocatore attivo, a seconda di ciò che si vuole fare, dopo che lo Speed Round è terminato).

Domande Giocatori / Squadre Risposte Analyzer Moduli Media Player Hardware							
Aggiorna Escludi Abilita Escludi Altri Modifica Giocatore Aggiungi Giocatore Elimina Giocatore							
#	Nome	Gruppo	Keypad	Punteggio	Ultima Risposta	Tempo Totale (Ms)	Abilitato
1	PLAYER 1		1	0		0	Si
2	PLAYER 2		2	0		0	Si
3	PLAYER 3		3	0		0	Si
4	PLAYER 4		4	0		0	Si
5	PLAYER 5		5	0		0	Si
6	PLAYER 6		6	0		0	Si
7	PLAYER 7		7	0		0	Si
8	PLAYER 8		8	0		0	Si
9	PLAYER 9		9	0		0	Si
10	PLAYER 10		10	0		0	Si
11	PLAYER 11		11	0		0	Si
12	PLAYER 12		12	0		0	Si
13	PLAYER 13		13	0		0	Si
14	PLAYER 14		14	0		0	Si
15	PLAYER 15		15	0		0	Si
16	PLAYER 16		16	0		0	Si
17	PLAYER 17		17	0		0	Si
18	PLAYER 18		18	0		0	Si
19	PLAYER 19		19	0		0	Si
20	PLAYER 20		20	0		0	Si

Dopo aver terminato una domanda, ne viene presentata una nuova, ma lo stesso countdown continuerà a scorrere. Per aggiungere uno Speed Round al quiz, impostare la prima

diapositiva con una del tipo “Speed Round”. Il round deve terminare con una diapositiva di “Fine Round”. Le diapositive incluse tra l'inizio e la fine del round NON devono essere impostate sul tipo Speed Round. Esistono due modi per giocare uno Speed Round. Manualmente o con i buzzer. Quando lo Speed Round è impostato per la riproduzione manuale, il conduttore giudica le risposte manualmente (premendo Y per le risposte corrette o N per quelle errate). Quando lo Speed Round è impostato per giocare con i buzzers, i giocatori possono usare i loro buzzers/pulsantiere/cellulari per rispondere alle domande.

L'impostazione “Speed Round con Buzzers” si trova nel pannello delle proprietà. Impostare Falso per giocare manualmente, Vero per giocare con i buzzers.



3.4.14 Diapositiva “Bingo”

Questo tipo di diapositiva inizia un round di Bingo classico (numerico) di Trivia Bingo o di Emoji Bingo. Il Bingo può essere giocato solo con una licenza che supporta i Dispositivi Mobili ed utilizzando l'app Smart Buzzer. Il modulo Bingo può essere acquistato a parte una tantum, proprio come gli altri moduli gioco offerti.



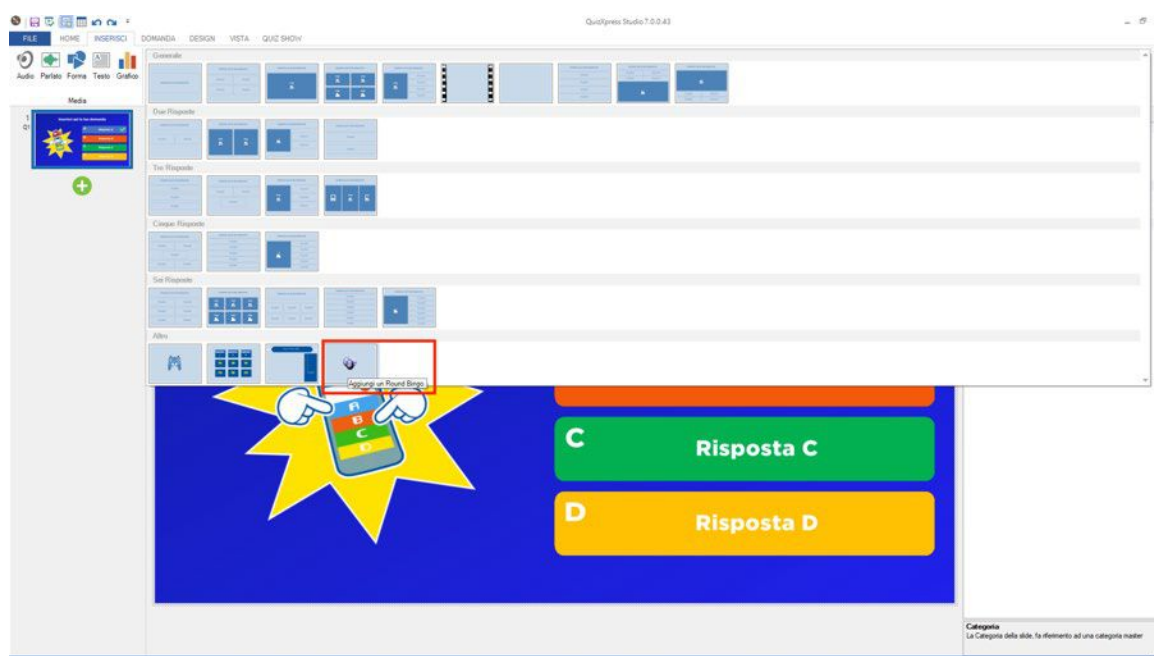
Selezionando le Palline Bingo sulla diapositiva, appare la scheda contestuale Bingo nella barra multifunzione, permettendo di configurare i vari aspetti del nuovo round Bingo come descritto nella sezione [Proprietà Bingo](#).

QuizXpress supporta i seguenti giochi di Bingo:

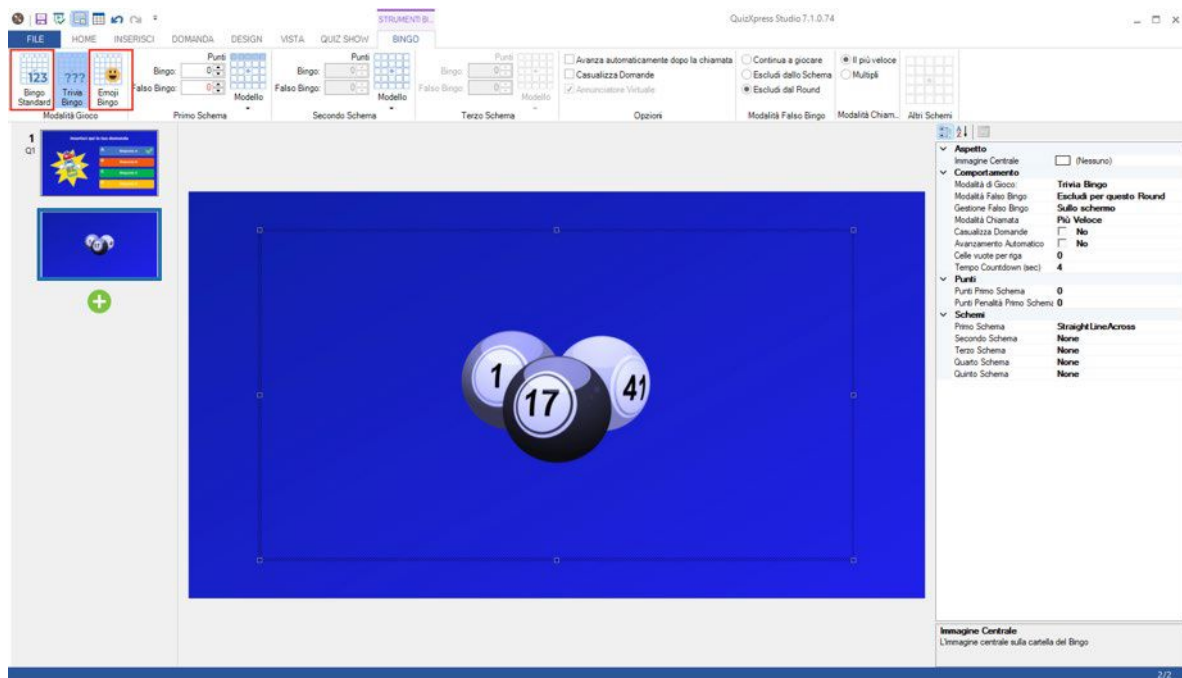


3.4.14.1 Creare un round Bingo

È possibile creare un nuovo round Bingo utilizzando la procedura guidata del quiz o inserendo manualmente una diapositiva Bingo dal selezionatore delle diapositive quiz nella scheda INSERISCI della barra multifunzione.



Selezionando questa opzione, viene inserita una nuova diapositiva Round Bingo. Per un Bingo numerico classico o un Emoji Bingo è sufficiente creare questa singola diapositiva. Basta fare clic sulle palline Bingo e selezionare "Bingo Standard" o "Emoji Bingo" nella barra multifunzione in alto a sinistra.



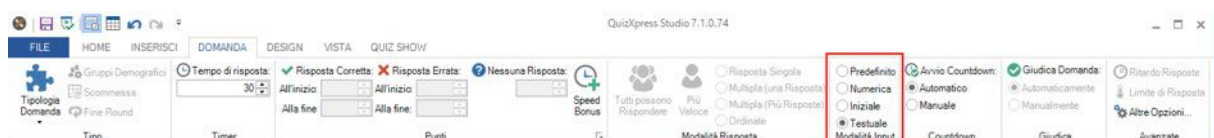
Per un Trivia Bingo, invece, bisognerà creare anche le domande la cui risposta (che può essere un testo o un'immagine) apparirà sulle celle della cartella Bingo. Le domande devono essere inserite dopo la diapositiva Bingo e bisogna concludere il round con una diapositiva di tipo Fine Round. Poiché ogni cartella ha 24 celle da riempire, sono necessarie almeno 24 domande. Creando più domande si otterrà una maggiore casualità delle cartelle. Ad esempio, se si hanno solo 24 domande, ogni scheda avrà "Coverall" all'ultima domanda e tutti faranno bingo. Se si creano più domande, come nel normale Bingo, non tutte le risposte saranno presenti sulle cartelle.

I tipi di domanda supportati in un round di Trivia Bingo sono: numerica, testuale, lettera Iniziale e domande aperte con una singola immagine (questo darà luogo alla creazione di una cella con immagine).

Per creare le celle di testo sulla cartella bingo, utilizzare il modello di diapositiva "domanda aperta":



Quindi impostare la modalità di input su Numerica, Lettera Iniziale o Testuale:

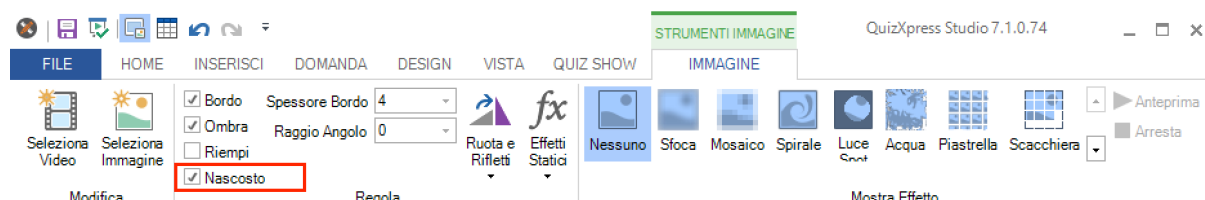


In questo modo si otterrà una cella bingo con la risposta corretta impostata per la domanda. L'uso del tipo 'Numerica' o 'Testuale' non fa molta differenza, ma quando si usa il tipo 'Lettera iniziale', sulla cartella del bingo apparirà solo la lettera iniziale.

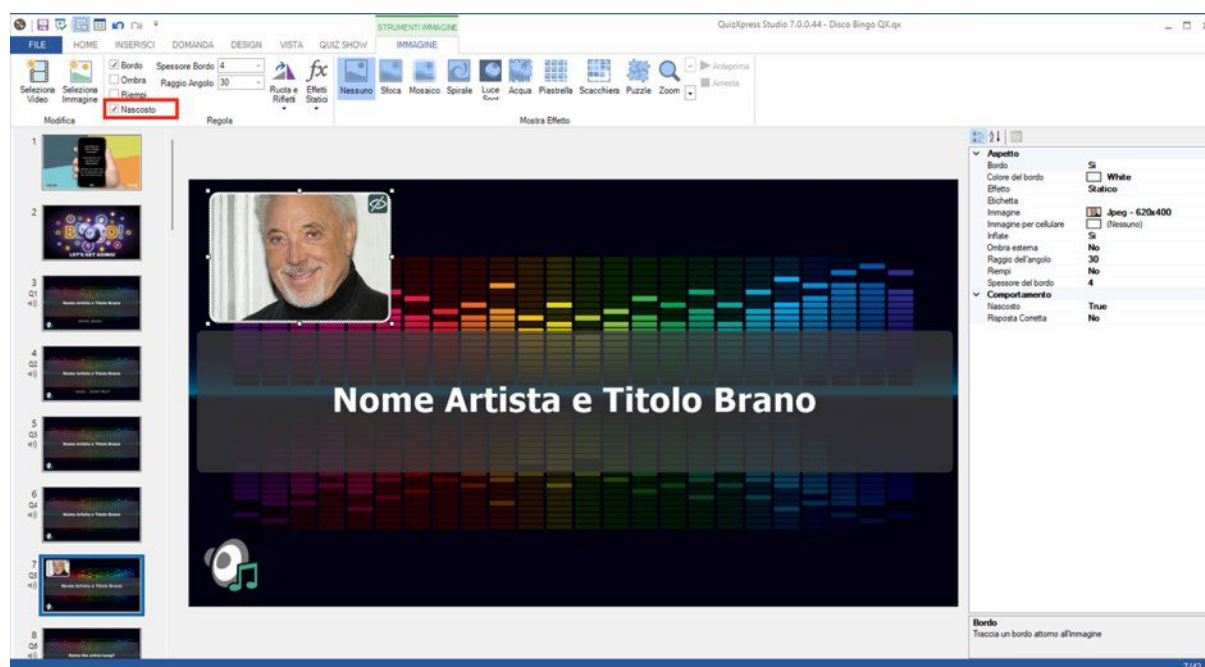
Per creare una cella per la cartella Bingo con immagine, scegliere il seguente layout:



Selezionate l'elemento immagine e spuntate il flag 'Nascosto' nella sezione 'Regola' della barra multifunzione.



In questo modo l'immagine sarà nascosta durante la presentazione del quiz al pubblico e apparirà sulla cartella Bingo come una cella immagine (si può scegliere di mostrare l'immagine anche sul grande schermo durante il quiz, ma questo renderà la risposta molto facile da trovare sulla cartella Bingo!)



Quiz Wizard aiuta anche a creare rapidamente un round di Trivia o di Bingo musicale. È sufficiente avviare la procedura guidata (scheda HOME, pulsante Quiz Wizard) e premere "Crea un nuovo round" seguito da "Un round Bingo". A questo punto è possibile scegliere tra i quattro tipi di Bingo e indicare le proprie preferenze.

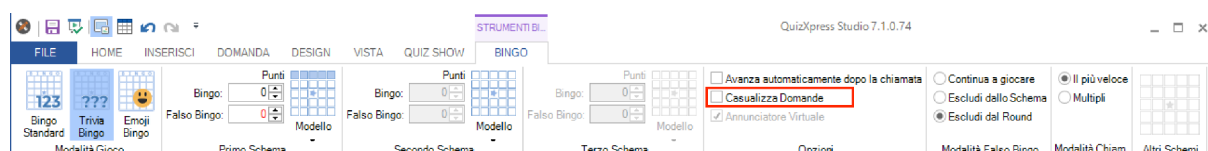
Una volta conclusa la creazione delle domande, è possibile vedere l'anteprima di una cartella casuale cliccando con il tasto destro sulla diapositiva Bingo e selezionando Anteprima (oppure premendo il tasto F5).

Qui di seguito, un esempio in anteprima di una cartella Trivia Bingo:

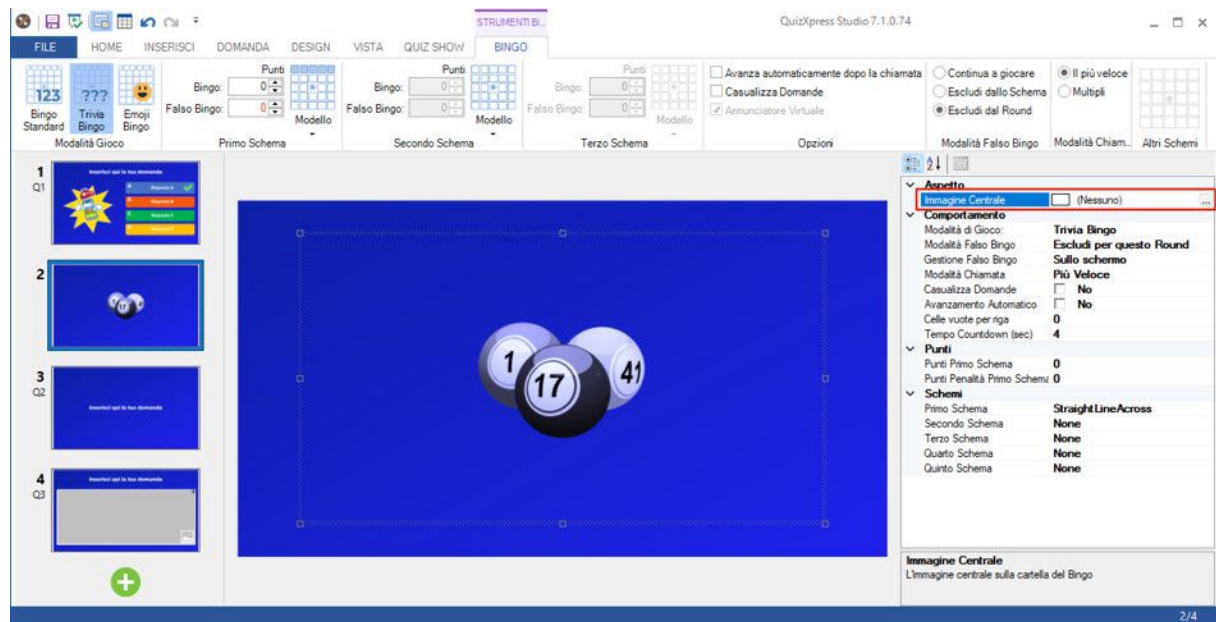


Quando si esegue il quiz, non appena viene visualizzata la diapositiva Bingo, il sistema crea una serie di cartelle casuali e le distribuisce automaticamente tra i giocatori.

Per il Trivia Bingo esiste un'opzione (nella scheda BINGO della barra multifunzione) che consente di casualizzare le diapositive del Bingo, in modo che appaiano in un ordine diverso ogni volta che si gioca il quiz:

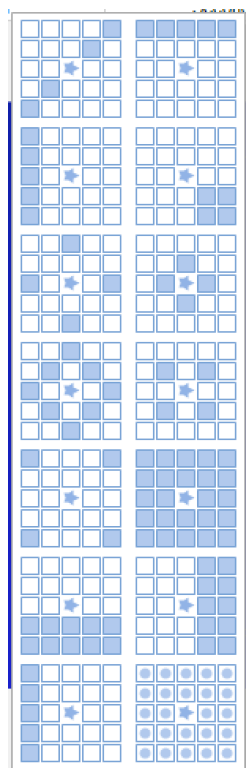


È possibile personalizzare l'immagine visualizzata al centro delle cartelle del Bingo sull'applicazione mobile, utilizzando una propria immagine. A tale scopo, selezionare l'elemento Bingo nella diapositiva Bingo, aprire il riquadro delle proprietà avanzate (scheda VISTA, mettere un segno di spunta prima di 'Proprietà'), fare clic sulla proprietà 'Immagine Centrale' e fare clic sull'icona con i tre puntini per selezionare un file immagine:



Utilizzate un vostro logo come immagine centrale per promuovere il vostro brand con i giocatori!

3.4.14.11 Schemi Bingo



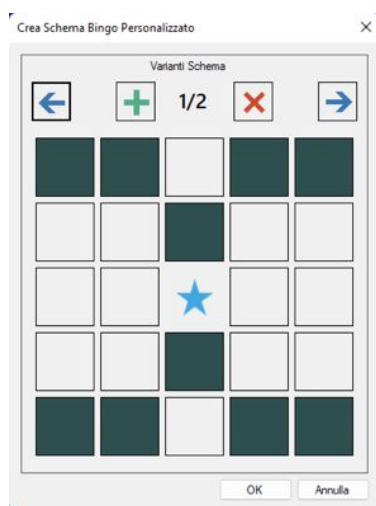
È possibile definire fino a cinque schemi successivi che porteranno al Bingo. È possibile selezionare tre schemi facendo clic sui pulsanti "Schema" nelle sezioni Primo schema, Secondo schema e Terzo schema nella scheda BINGO della barra multifunzione. Se si desidera definire un quarto e un quinto schema, è possibile farlo nel riquadro Proprietà.

È possibile scegliere tra 13 modelli predefiniti. Esiste anche la possibilità di creare schemi personalizzati.

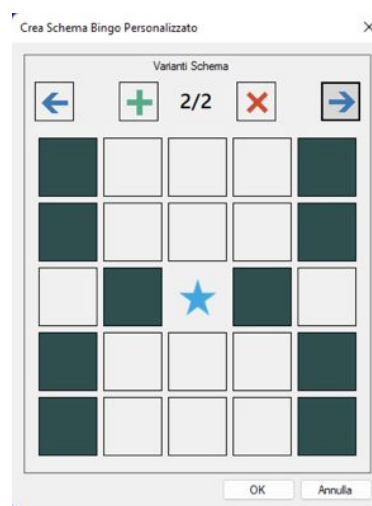
Quando si aprono gli schemi, viene visualizzata un'animazione degli schemi, se applicabile (ad esempio, lo schema a linee orizzontali è valido per ogni linea orizzontale).

Durante il gioco di un round Bingo, sia nel riproduttore del quiz che sul dispositivo mobile viene visualizzata un'animazione che mostra il modello corrente dello schema di gioco per ottenere il Bingo.

Esiste inoltre la possibilità di poter creare schemi di Bingo personalizzati. Per farlo, selezionare lo schema personalizzato dalla barra multifunzione (l'ultima voce nel selezionatore degli schemi), dopodiché verrà visualizzato l'editor degli schemi:



Schema Variante 1

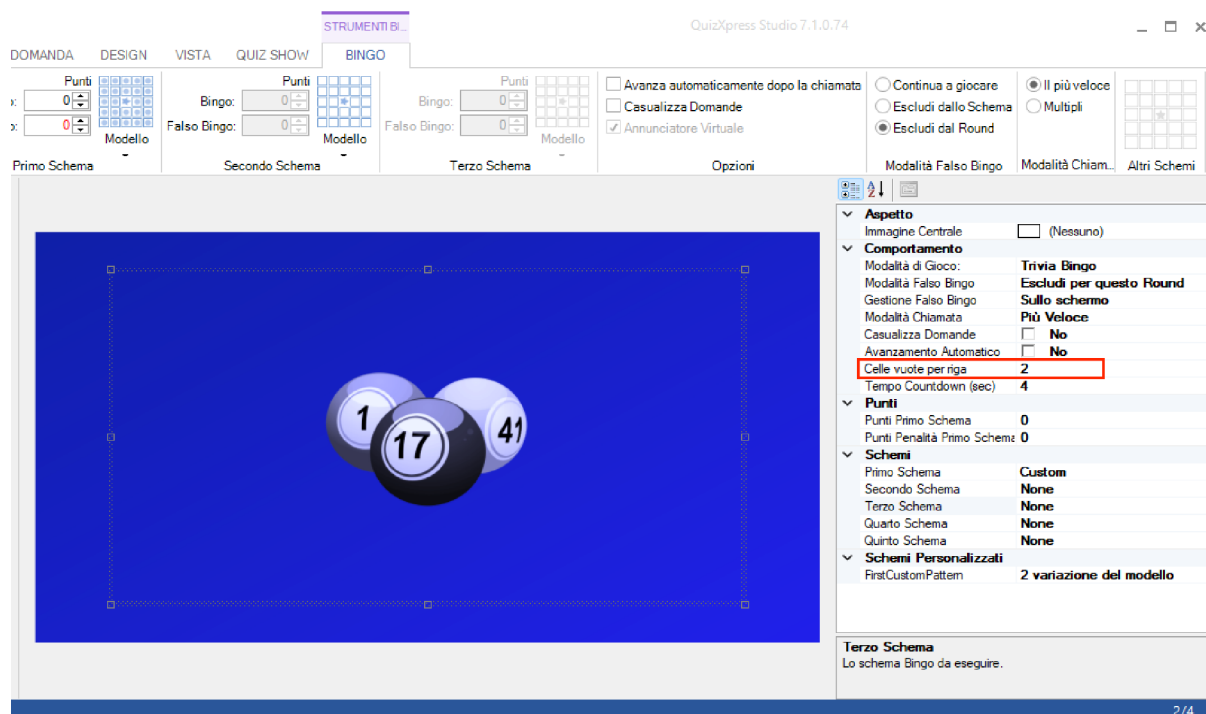


Schema Variante 2

Facendo clic sulle celle si crea il modello. Uno schema può avere più varianti che costituiscono tutte un Bingo valido (analogamente al Bingo a linee orizzontali, per esempio, dove ogni linea orizzontale dà luogo a un Bingo). Nel riproduttore del quiz e nell'applicazione mobile le varianti saranno mostrate ai giocatori con un'animazione.

3.4.14.12 Celle Vuote per Riga

Per velocizzare un round Bingo, si può scegliere di inserire delle celle vuote nelle cartelle. Per abilitare le celle vuote, aprire la visualizzazione delle proprietà in Studio (VISTA->Proprietà sulla barra multifunzione), selezionare la diapositiva Bingo e cercare la proprietà denominata Celle vuote per riga:



Questo valore indica la quantità di celle vuote per riga sulla cartella. Può essere un valore compreso tra 0 e 4. Se si specifica un valore di 2, la cartella del Bingo sul dispositivo mobile avrà il seguente aspetto:



Le celle vuote in questo caso agiscono da jolly quando si valuta una dichiarazione di Bingo. Così, segnando solo 4, 33 e 64 il giocatore potrebbe dichiarare un Bingo per una linea orizzontale. Quando si gioca con le celle vuote si deve considerare per quali schemi giocare.

Per esempio, giocare per una linea verticale potrebbe non essere una buona idea perché ci potrebbero essere colonne con solo 1 cella da segnare. Anche schemi più complessi come la forma del diamante potrebbero non essere realizzabili con certe cartelle.

3.4.14.13 Opzioni Avanzate

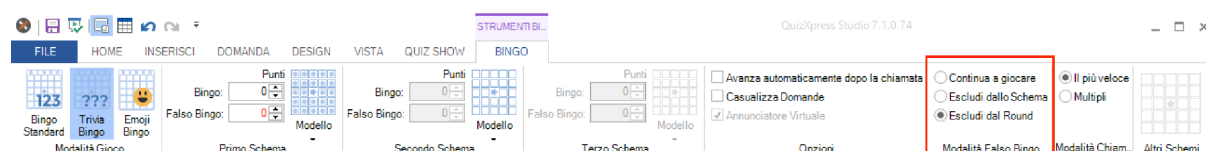
Continua Automaticamente dopo Reclamo – abilitando questa opzione, il gioco andrà avanti automaticamente dopo una dichiarazione di Bingo. Se non è abilitata, il gioco attende che il conduttore faccia avanzare il gioco.

Annunciatore virtuale - quando abilitato, i numeri o le emoji estratti saranno annunciati dal computer (sintetizzatore vocale di default di Windows)

Voce personalizzata dell'annunciatore Bingo

Quando si attiva l'opzione Annunciatore Virtuale, viene usato di default il sintetizzatore vocale di Windows per pronunciare i numeri. E' possibile comunque creare i propri file vocali. Per farlo, creare una sottocartella chiamata 'bingo' nella cartella dei dati dell'applicazione QuizXpress ("%appdata%\quizxpress"). In questa cartella, creare dei file mp3 per ogni numero da annunciare (ad esempio 1.mp3, 2.mp3, 3.mp3 ecc.) e opzionalmente un file 'welcome.mp3' che verrà riprodotto all'inizio del Bingo. Il sistema riprodurrà questi file audio ogni volta che una nuova pallina verrà estratta.

3.4.14.14 Modalità Falso Bingo



Con questa opzione si configura cosa deve accadere al giocatore che chiama un falso Bingo. Le opzioni sono:

- *Continua a giocare* - non succede niente, il giocatore può continuare a giocare e dichiarare un altro Bingo per lo stesso schema.
- *Escludi dallo Schema* - il giocatore che ha fatto una falsa richiesta non può più richiedere il bingo per lo stesso schema. Deve attendere che qualcun altro abbia un Bingo valido e il sistema passi allo schema successivo.
- *Escludi dal Round* - il giocatore sarà escluso per tutto round di Bingo in corso.

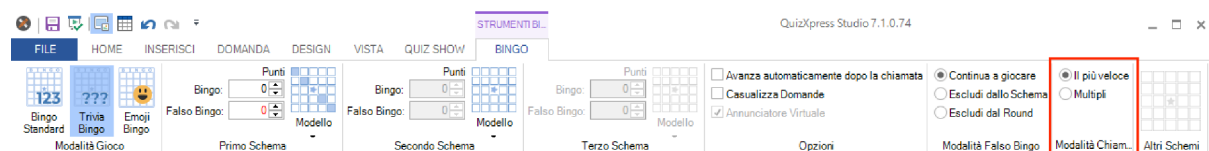
Nel riquadro delle proprietà sono disponibili due impostazioni aggiuntive per le richieste di Falso Bingo:

Limitazione Falso Bingo - consente di impostare un limite al numero di richieste di Bingo falso per un giocatore. Una volta raggiunto il limite, il giocatore viene bloccato dal gioco.

Gestione Falso Bingo - determina la modalità di gestione delle richieste di falso Bingo, Sullo Schermo o Silenziosa. In modalità silenziosa, solo le richieste di Bingo che risultano valide verranno visualizzate nel riproduttore del quiz.

3.4.14.15 Gestione Chiamate

Esistono due opzioni per gestire una chiamata di Bingo:

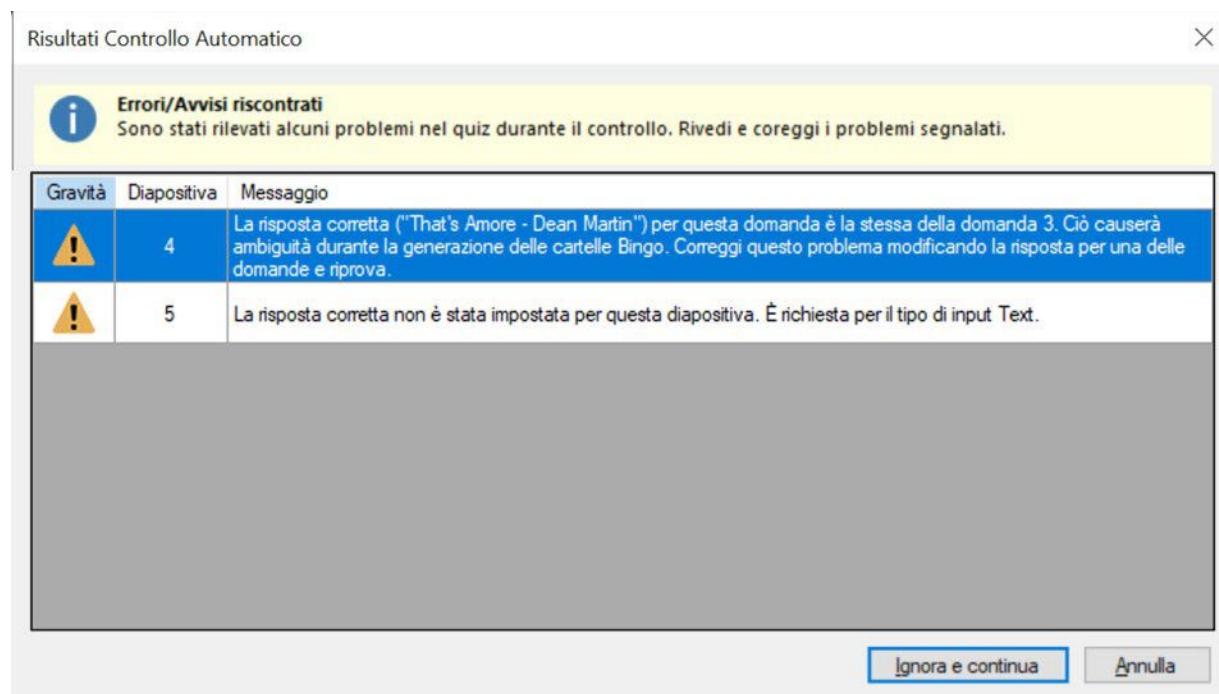


Il più veloce: solo il primo giocatore che chiama un Bingo verrà gestito, gli altri che premono Bingo saranno bloccati. Se il Bingo è valido, viene giocato lo schema successivo. Tutti i giocatori giocheranno per lo schema successivo.

Multipli: vengono gestite tutte le chiamate effettuate nei pochi secondi successivi alla richiesta di Bingo da parte del primo giocatore. Se c'è stata una richiesta di Bingo valida, si passa allo schema successivo dopo aver gestito tutte le richieste pervenute.

3.4.14.16 Controllo Automatico degli Errori

Esistono alcuni vincoli quando si creano i round di Bingo. Per esempio, è importante che non vi siano celle duplicate sulla cartella. Il sistema esegue un controllo delle regole integrato che verifica il quiz prima di salvare:



Il sistema verifica automaticamente le domande di testo. Per verificare le celle di immagini bisognerà farlo manualmente; assicurarsi di non includere due domande con la stessa immagine.

3.4.14.2 Eseguire un round Bingo

Il riproduttore del quiz si occupa di registrare le cartelle del Bingo di tutti i giocatori e di raccogliere le chiamate Bingo dei giocatori. Di seguito sono riportati alcuni esempi delle diverse tipologie di bingo disponibili.

3.4.14.2.1 Tipologie di Bingo



Bingo Numerico (standard)

La schermata mostra le ultime 9 palline giocate con il loro colore (che indica la sezione della cartella Bingo) e l'ultima pallina estratta. Mostra quante palline rimangono da estrarre e lo schema attuale che porta a un Bingo.



Emoji Bingo

L'Emoji Bingo è sostanzialmente uguale al Bingo Numerico, solo che al posto dei 75 numeri vengono utilizzati i 75 Emoji più comuni.



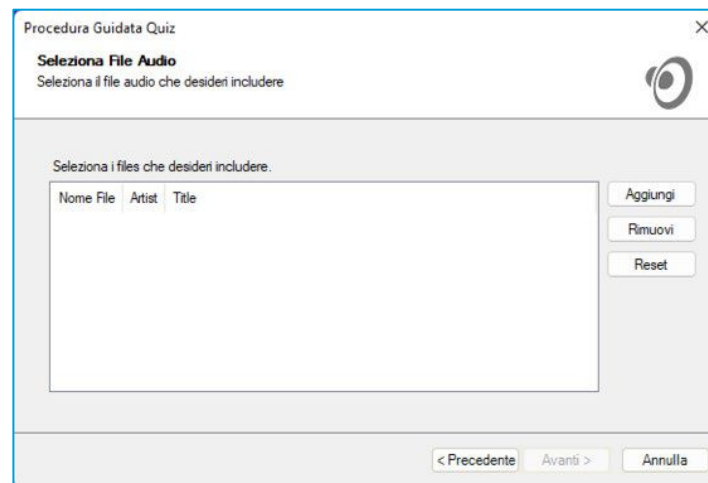
Trivia Bingo

Quando si gioca al Trivia Bingo, le domande vengono visualizzate sullo schermo insieme allo schema corrente e al countdown. La risposta, che sia un testo o un'immagine, deve essere trovata sulla cartella (se sono più le domande che le celle sulla cartella, è possibile che la risposta non sia presente sulla cartella).

Music Bingo

Il Bingo musicale (o anche video) è sostanzialmente uguale al Trivia Bingo. Le domande con frammenti musicali vengono visualizzate sullo schermo, mentre le risposte (testo o immagini) si troveranno sulle cartelle del Bingo.

La procedura guidata Quiz Wizard contiene un supporto specifico per il Bingo musicale. Permette infatti di selezionare una cartella contenente file mp3, dalla quale viene costruito automaticamente il Bingo musicale.



3.4.14.2.2 Gestione delle Chiamate Bingo

Quando un giocatore ha spuntato sufficienti celle per completare uno schema, può fare una richiesta premendo il pulsante Bingo sull'applicazione mobile. Questo comporterà l'apparizione sullo schermo del nome del giocatore e l'attivazione di un conto alla rovescia di 3 secondi, durante i quali il sistema verificherà la richiesta.



Dopo la verifica del sistema, verrà mostrato un pollice su o giù, anche sull'app mobile.



In caso di Bingo valido, il giocatore vince punti in palio (se configurati) e il sistema passa allo schema successivo.

Qualora non vi fosse uno schema successivo, il round termina e il quiz salta alla diapositiva di fine round. (quando c'è un solo round e non c'è la diapositiva di fine round, il quiz mostrerà la schermata del punteggio finale).

La gestione di più chiamate contemporanee appare così:

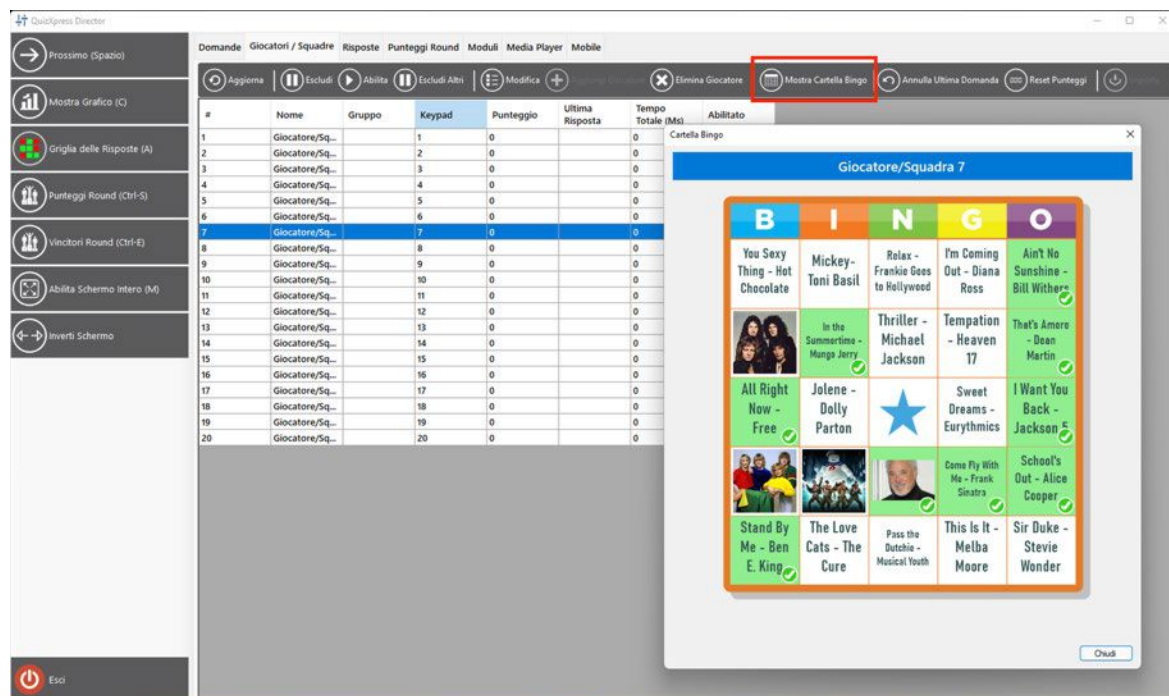


Quando un giocatore si disconnette dal quiz o perde la connessione alla sessione, la cartella Bingo e le celle contrassegnate non vengono perse. Quando ci si ricollega al gioco, la cartella viene presentata come quando ci si è disconnessi. Inoltre, se il riproduttore del quiz si blocca, è possibile riavviare il quiz, recuperare l'istantanea memorizzata e continuare il Bingo.

3.4.14.2.3 Visualizzazione delle cartelle dal vivo

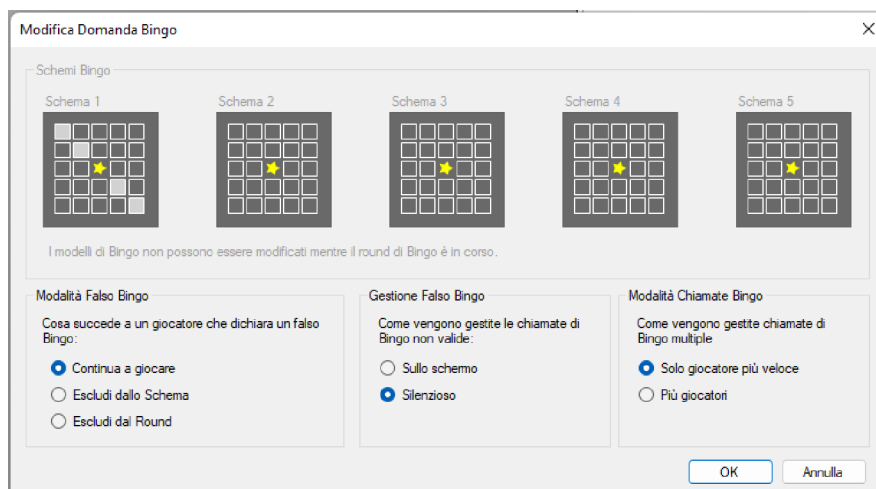
In Director, nella scheda dei giocatori/squadre, c'è un'opzione per visualizzare la cartella Bingo attuale del giocatore selezionato. La cartella mostra anche quali celle sono già state giocate, contrassegnate in verde.

Per mostrare la scheda di un giocatore, selezionare il giocatore e premere il pulsante 'Mostra Cartella Bingo'. In questo modo, in caso di controversia, si può sempre ricontrollare.



3.4.14.2.4 Modificare gli schemi durante una sessione Bingo

In QuizXpress Director, è ora possibile modificare gli schemi di un round Bingo e alcune delle altre impostazioni del Bingo durante un quiz (prima che il round venga avviato). A tale scopo, fare doppio clic sulla diapositiva Bingo nella scheda Domande per aprire le impostazioni di un round Bingo.



3.5 Moduli Gioco Aggiuntivi

QuizXpress offre una varietà di Moduli Gioco, ovvero giochi di abilità o fortuna, ideali per rendere più coinvolgente un game show o una serata quiz, offrendo qualcosa di diverso rispetto alle sole domande trivia! Con i Moduli Gioco è possibile guadagnare o perdere punti.

I Moduli Gioco possono essere inclusi all'interno di un quiz, avviati al volo da QuizXpress Director, oppure eseguiti in modalità autonoma tramite il launcher dei Moduli Gioco. Per maggiori dettagli, consultare la [sezione 3.4.9](#).

I Moduli Gioco possono essere acquistati nello shop online; una volta acquistati, viene fornito un aggiornamento della chiave di licenza. Si tratta di un acquisto una tantum: i Moduli Gioco restano inclusi nella licenza al momento del rinnovo, senza costi aggiuntivi.

I Moduli Aggiuntivi non sono disponibili nella licenza QuizXpress Start.

Attualmente sono disponibili 14 Moduli Gioco Aggiuntivi, di cui 3 sono gratuiti e completamente attivati durante la fase d'installazione.

- *“Corsa Dei Cavalli”*: Una corsa di cavalli 3D virtuale in cui il pubblico può scommettere su un cavallo particolare utilizzando le loro pulsantiere wireless, dopo di che verrà eseguita una gara con un risultato casuale. I punti saranno aggiunti in base al risultato della gara.
- *“Card Game”*: un gioco di carte in cui il pubblico deve predire le carte che usciranno (es. rosso / nero o più alta / più bassa) per sopravvivere e guadagnare punti.
- *“Trova la Pallina”*: Un gioco classico, meglio noto come il gioco delle 3 campanelle, dove il pubblico deve indovinare sotto quale coppetta si trova la pallina dopo aver mescolato le coppette. Con questo gioco possono essere vinti punti o premi.
- *“Ruota delle Fortuna”*: Facendo girare la ruota è possibile vincere un premio o dei punti oppure estrarre casualmente un partecipante tra il pubblico.
- *“Calci di Rigore”*: Simulazione realistica 3D di uno stadio calcistico dove il pubblico deve indovinare se e dove verrà segnato un goal.
- *“Asta Interattiva”*: Un modulo per mettere all'asta oggetti durante gli eventi di raccolta fondi.
- *“Morra Cinese”*: un modulo gioco in cui il pubblico gioca a Sasso, Carta e forbici contro il computer. I punti saranno aggiunti in base all'esito del gioco.
- *“Simon”*: un modulo gioco che sfida i giocatori a imitare una sequenza di luci sempre più lunga
- *“Chrono Challenge”*: un modulo gioco in cui il pubblico mette alla prova il proprio orologio interiore contando e premendo i propri buzzers il più vicino possibile a un certo numero di secondi.
- *Quiz Duel*: Un modulo gioco di ispirazione western divertente e facile da usare.
- *Lucky Marbles*: I giocatori possono guadagnare punti in questa emozionante variante del classico gioco del Plinko.
- *“Vota la Performance”*: Un modulo di valutazione dove il pubblico partecipante, attraverso la propria pulsantiera wireless, può dare il proprio apprezzamento per un'altra squadra / giocatore, ad esempio dopo un piccolo spettacolo o una prova di

abilità di quella squadra / giocatore. Supporta files video per abilitare le gare di karaoke. Si tratta di un modulo gratuito.

- *“Orologio & Slideshow”*: un modulo che mostra l'ora attuale o un timer di countdown opzionalmente mescolato con una presentazione di immagini (ad esempio per scopi pubblicitari). Da utilizzare durante le interruzioni del quiz. Si tratta di un modulo gratuito.
- *“Randomizer: un modulo che può essere utilizzato per estrarre casualmente uno o più giocatori/squadre dal pubblico oppure uno o più elementi da un intervallo, da un elenco o da un file esterno. Si tratta di un modulo gratuito.*

Le sezioni successive offrono maggiori dettagli sulle opzioni di configurazione dei moduli gioco attualmente disponibili. Mostrano la finestra di configurazione di ciascun modulo insieme a una descrizione delle opzioni.

3.5.1 Corsa dei Cavalli

Con il modulo di Corsa dei Cavalli ogni giocatore scommette su un cavallo utilizzando il proprio dispositivo, dopo di che si svolgerà una vera e propria gara 3D con un risultato casuale. I punti saranno aggiunti ai giocatori in base all'esito della gara.

Il modulo Aggiuntivo “Corsa dei Cavalli” ha le seguenti opzioni di configurazione:

Corsia	Nome Cavallo	Forza Vincitore
1	Cavallo 1	☐
2	Cavallo 2	☐
3	Cavallo 3	☐
4	Cavallo 4	☐
5	Cavallo 5	☐
6	Cavallo 6	☐

- **Immagine di sfondo:** seleziona l'immagine di sfondo visualizzata sulla schermata in cui i giocatori possono scegliere il cavallo vincente.
- **Messaggio Testata:** il testo visualizzato sulla schermata in cui i giocatori selezionano il cavallo vincente.
- **Numero Cavalli:** seleziona il numero di cavalli che partecipano alla gara.
- **Durata:** seleziona la durata della corsa che può essere di circa 30, 50 o 90 secondi.
- **Punti in palio:** i punti che possono essere vinti per le varie posizioni di arrivo.
- **Arrivo Distanziato – Arrivo Ravvicinato:** seleziona se i cavalli devono finire la gara distanziati o ravvicinati.
- **Mostra miniatura con le posizioni dei cavalli durante la gara:** mostra una piccola panoramica nell'angolo in alto a destra durante la corsa dei cavalli che visualizza le posizioni in tempo reale dei cavalli.
- **Nome Cavallo:** qui è possibile inserire i nomi dei cavalli in gara.
- **Forza Vincitore:** Spuntando una delle 6 caselle, forza la vincita di uno dei cavalli.
- **Scheda Tabelloni:** esistono quattro tipologie di tabelloni pubblicitari accanto alla pista da corsa. È possibile scegliere le immagini da visualizzare in questi cartelloni pubblicitari.

Qui di seguito un'immagine del modulo Corsa dei Cavalli in azione.



Prossimo

Per procedere attraverso le varie fasi della corsa dei cavalli (i giocatori scelgono il cavallo, vai alla partenza, inizia la gara) basta premere il pulsante *Prossimo* nel pannello laterale sinistro.

3.5.2 Trova la Pallina

Nel modulo Trova la Pallina, il pubblico deve cercare di indovinare sotto quale coppetta si trova la pallina dopo aver mischiato le coppette. Inizialmente viene mostrata la pallina. Successivamente le coppette vengono mischiate ed ogni giocatore deve guardare attentamente. Infine, ogni giocatore deve dire attraverso la propria pulsantiera sotto quale coppetta si trova la pallina. Con questo gioco possono essere vinti punti o premi.

Il modulo Aggiuntivo “Trova la pallina” ha le seguenti opzioni di configurazione:

Round	Attivo	Coppette	Durata (secondi)	Velocità	Tipologia Premio	Punti Vinti	Punti Persi	Testo Premio	Immagine Premio
1	☒	3	8	3	Punti	100	1		
2	☒	3	8	5	Punti	200	1		
3	☒	3	8	8	Punti	300	1		
4	☐	3	8	10	Punti	1	1		

Partecipanti:

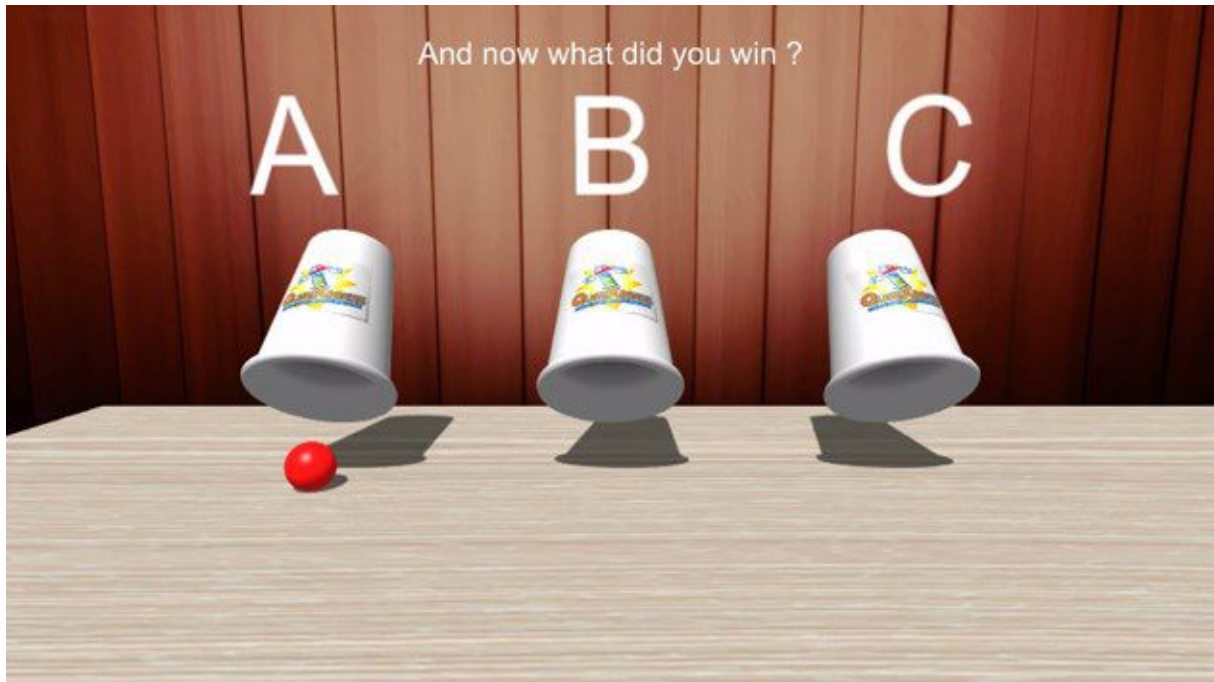
☒ Giocano Tutti
☐ Seleziona i giocatori partecipanti prima del gioco
☐ Gioca con i primi: 1

OK Annulla

- **Round:** è possibile definire fino a quattro partite che verranno eseguite una dopo l'altra (ad esempio con velocità / numero di tazze crescenti).
- **Attivo:** indica se un round è attivo (se non è attivo, verrà ignorato)
- **Coppette:** il numero di coppette che verranno utilizzate.
- **Durata:** la durata in secondi del mescolamento delle coppette.
- **Velocità:** la velocità di mescolamento.
- **Tipologia Premio:** indica la tipologia di vincita in palio (punti o un premio).
- **Punti Vinti:** la quantità di punti che un giocatore vince se sceglie correttamente (se il 'Tipologia di Premio' è 'Punti').
- **Punti Persi:** la quantità di punti che un giocatore perde se sceglie erratamente (se il tipo di premio è "Punti").
- **Testo Premio:** testo visualizzato quando viene vinto un premio.
- **Immagine Premio:** immagine del premio vinto. Le immagini possono essere selezionate o eliminate utilizzando i due pulsanti accanto all'immagine.
- **Partecipanti:** tutti i giocatori possono giocare, solo i migliori giocatori possono giocare oppure i solo giocatori selezionati possono giocare (la selezione viene eseguita prima della partita, sulla schermata di Director).
- **Scheda Aspetto:** è possibile selezionare l'immagine da mostrare sulle coppette (ad esempio un logo aziendale), l'immagine di sfondo e la texture del tavolo. Inoltre, è

possibile selezionare una musica di sottofondo alternativa da riprodurre durante il mescolamento delle coppette.

Qui di seguito un'immagine del modulo Trova la Pallina in azione.



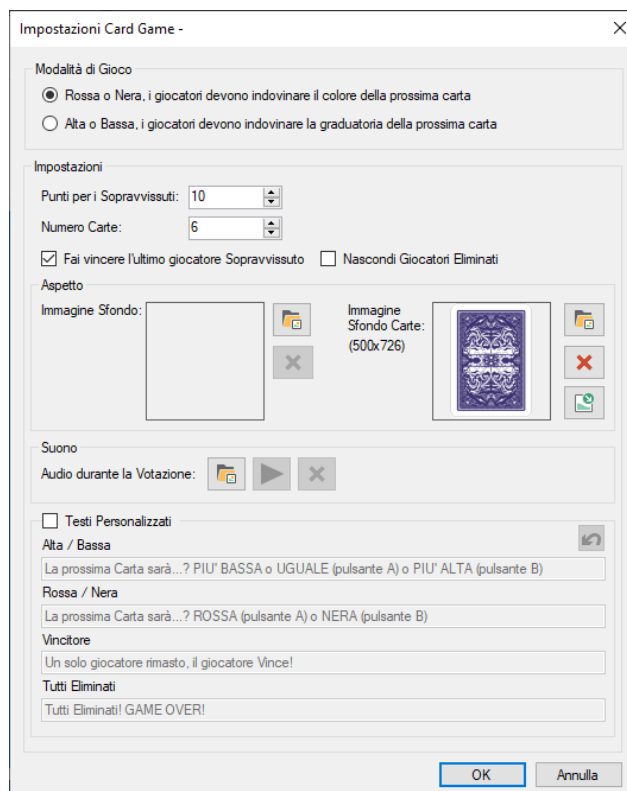
Prossimo

Per procedere attraverso le varie fasi del modulo (Caricamento delle coppette, la pallina viene mostrata, le coppette vengono mescolate, i giocatori scelgono una coppetta, la pallina viene rivelata) basta premere il pulsante *Prossimo* nel pannello laterale sinistro.

3.5.3 Card Game

Con il Modulo Card Game il pubblico deve sopravvivere a diverse carte prevedendo correttamente la carta successiva (rossa/nera o superiore/inferiore) per guadagnare punti.

Il modulo Aggiuntivo “Card Game” ha le seguenti opzioni di configurazione:



- **Modalità di gioco:** è possibile scegliere tra rosso / nero o carta alta / carta bassa.
- **Punti per i Sopravvissuti:** i punti in palio per i giocatori sopravvivono fino alla fine.
- **Numero di carte:** il numero di carte da adottare per il gioco.
- **Fai vincere l'ultimo giocatore sopravvissuto:** con questa opzione, il giocatore sopravvissuto vince, anche quando non tutte le carte sono state girate.
- **Nascondi Giocatori Eliminati:** nasconde i giocatori che non sono più in gioco.
- **Immagine di Sfondo:** è possibile scegliere un'immagine di sfondo visualizzata durante il gioco
- **Audio durante la votazione:** la musica che viene riprodotta mentre i giocatori fanno le loro scelte.
- **Immagine Sfondo Carte:** l'immagine da utilizzare sul retro delle carte (richiede un formato 357x500 pixel). Utile per visualizzare per esempio un logo aziendale.
- **Testi Personalizzati:** sovrascrive i testi di default presentati ai giocatori con i propri testi.

Qui di seguito un'immagine del modulo Card Game in azione.



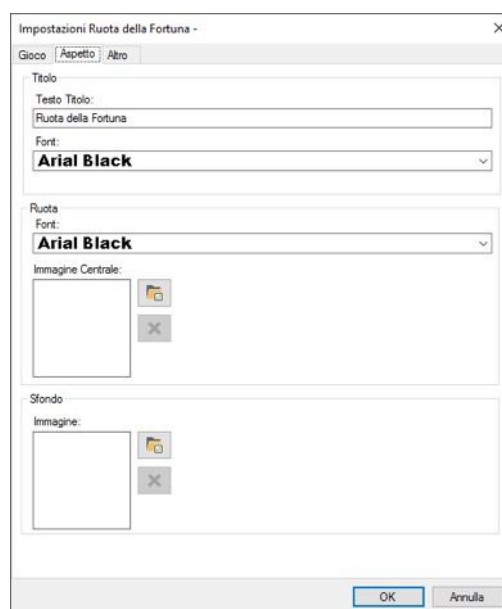
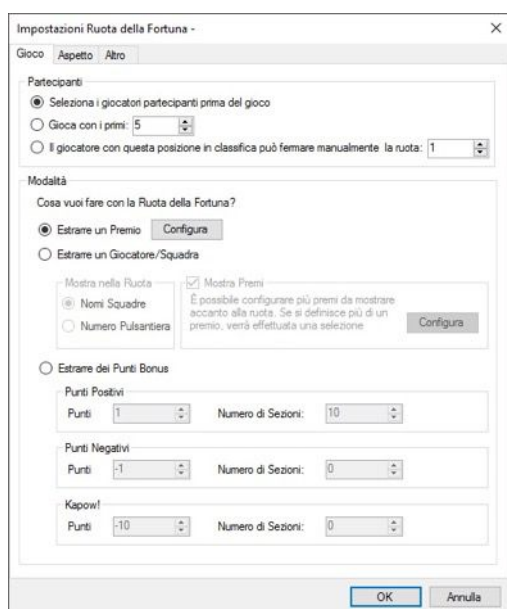
Per procedere attraverso le varie fasi del modulo (Mostrare il messaggio ai giocatori per fare una scelta, rivelare la carta successiva, vai alla prossima carta) basta premere il pulsante *Prossimo* nel pannello laterale sinistro.

Le caselle dei giocatori eliminate dal gioco diventano grigie e indicano che non potranno più partecipare a questa sessione del Card game.

3.5.4 Ruota della Fortuna

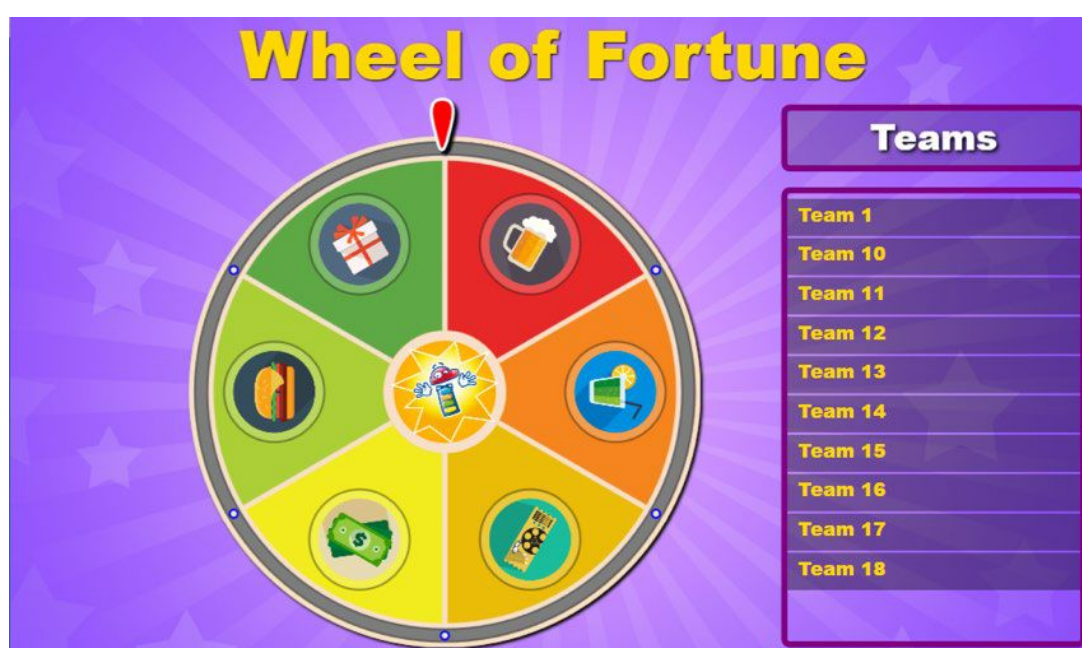
La ruota della fortuna permette di far girare una ruota per sorteggiare casualmente un premio o dei punti per una squadra, o semplicemente per sorteggiare tra i partecipanti una squadra specifica.

Il modulo Aggiuntivo “Ruota della Fortuna” ha le seguenti opzioni di configurazione:



- **Partecipanti:** i giocatori selezionati possono giocare (la selezione viene eseguita prima di girare ruota, nella schermata Director), i migliori giocatori possono giocare o un singolo giocatore di una specifica posizione in classifica può fermare la ruota con la pulsantiera.
- **Estrarre un Premio:** i premi mostrati nella ruota (possono essere anche punti positivi o negativi). Premendo il pulsante 'Configura', possono essere configurati i premi.
- **Estrarre un Giocatore/Squadra:** i partecipanti selezionati vengono distribuiti sulla ruota. Il numero di segmenti sulla ruota possono essere definiti selezionando un valore in 'Numero di Sezioni'. Se il segno di spunta è selezionato prima di "Mostra premi", i premi che possono essere vinti (o persi) vengono visualizzati accanto alla ruota. Durante la rotazione della ruota, i premi vengono evidenziati uno dopo l'altro. Quando la ruota si ferma su un giocatore/squadra, il premio evidenziato viene vinto (o perso in caso di punti negativi). I premi (o i punti) possono essere definiti premendo il pulsante 'Configura'. Questa modalità non funziona in combinazione con l'opzione di arresto manuale della ruota nella sezione 'Partecipanti', in quanto per l'arresto manuale sono necessari dei premi sulla ruota.
- **Estrarre dei Punti Bonus:** i punti positivi, negativi e Kapow! sono distribuiti sulla ruota in base al numero di sezioni indicate. Per i punti positivi e negativi, ciascuna sezione aumenta/diminuisce di valore (ad esempio: punti positivi 1 e numero di sezioni 5, risulta nei valori 1,2,3,4 e 5; punti negativi -2 e numero di sezioni 4, risulta nei valori -2, -4, -6, -8). I punti Kapow! sono punti negativi, fissati nel numero di sezioni specificate. Le sezioni Kapow! sono quelle dove i giocatori non vorrebbero mai incappare! Il numero di sezioni per la modalità "Estrarre dei Punti Bonus" non può superare le 30.
- **Scheda Aspetto:** imposta il testo del titolo del gioco e i font utilizzati. È possibile selezionare un'immagine di sfondo e l'immagine visualizzata al centro della ruota.
- **Scheda Altro:** Imposta la velocità di rotazione della ruota e il tempo di rotazione.

Qui di seguito un'immagine del modulo Ruota della Fortuna in azione.





Gira la Ruota!!

Per ruotare la ruota, premere il pulsante "Gira la Ruota!!" nel pannello laterale sinistro.



Ferma la Ruota!!

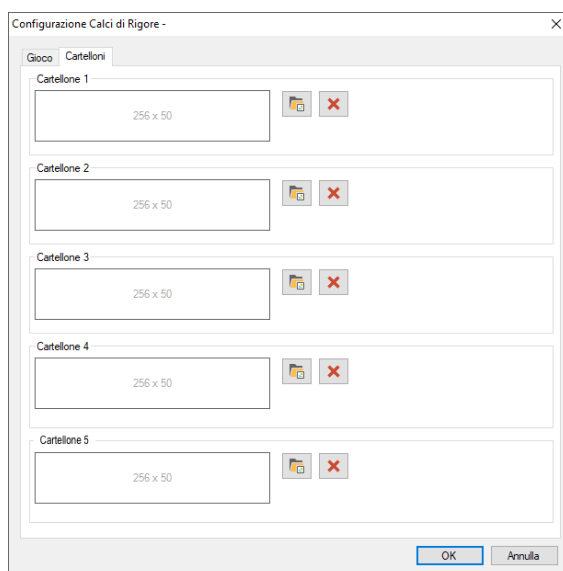
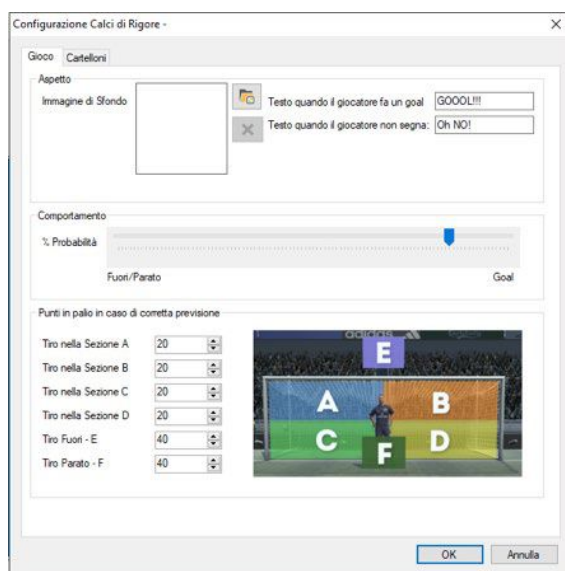
Quando l'impostazione "Ferma la Ruota" è attiva, il giocatore che può fermare la ruota con la propria pulsantiera è indicato nel pannello "Squadre" del gioco. La ruota può essere anche arrestata premendo il pulsante "Ferma la Ruota!" (in generale non è necessario perché è il giocatore che deve arrestare la ruota).

3.5.5 Calci di Rigore

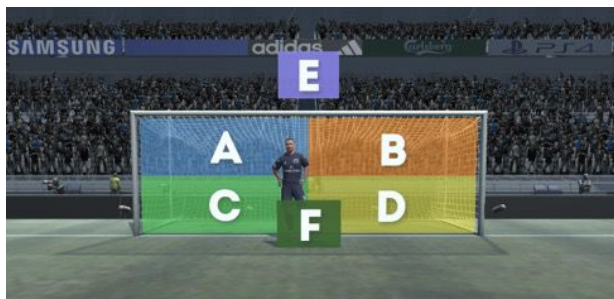
Lo scopo del modulo Calci di Rigore è quello di fare prevedere ai partecipanti se il calciatore segnerà il goal (e in quale sezione della porta), se il rigore sarà tirato fuori o se il portiere parerà il rigore.

Il modulo Aggiuntivo “Calci di Rigore” ha le seguenti opzioni di configurazione:

- **Immagine di sfondo durante il caricamento:** imposta l'immagine che viene mostrata durante il caricamento del gioco.
- **% Probabilità:** imposta la percentuale di possibilità di segnare o di fallire il goal
- **Punti in Palio:** assegna punti ai possibili esiti del gioco:
 - Tiro nella sezione A
 - Tiro nella sezione B
 - Tiro nella sezione C
 - Tiro nella sezione D
 - Tiro Fuori (E)
 - Tiro Parato (F)
- **Scheda Cartelloni:** Esistono quattro cartelloni accanto al campo da gioco. E' possibile selezionare le immagini da visualizzare in questi cartelloni pubblicitari.



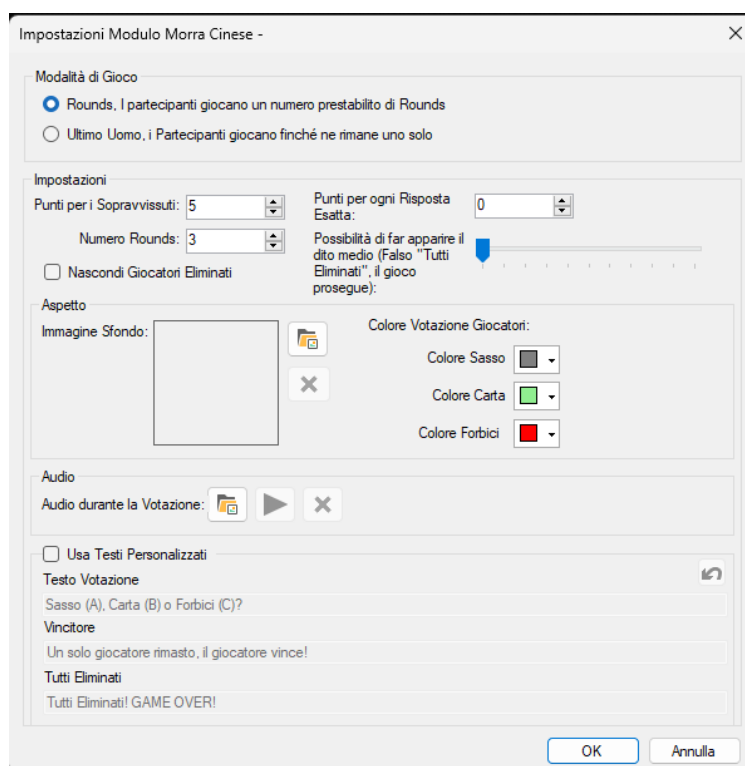
Qui sotto è possibile vedere due immagini del modulo Calci di Rigore in azione.



3.5.6 Morra Cinese

In questo modulo gioco, il pubblico gioca a sasso carta e forbici contro un giocatore virtuale (computer).

Il modulo Aggiuntivo “Morra Cinese” ha le seguenti opzioni di configurazione:



- **Modalità di Gioco:** Sono disponibili 2 modalità di gioco: Rounds e Ultimo Uomo. Nella modalità Rounds, il gioco termina dopo un determinato numero di rounds. Nella modalità Ultimo Uomo, il gioco termina quando non c'è più nessuno o resta esattamente una sola persona.
- **Punteggio:** È possibile ottenere punti come giocatore in due modi. “I punti per i Sopravvissuti” sono vinti dai giocatori che hanno superato tutti i round, come definito in “Numero Rounds”, oppure l'ultimo giocatore rimasto. I punti definiti in “Punti per ogni risposta esatta” vengono assegnati ai giocatori che sopravvivono a un round.
- **Possibilità di fare apparire il dito:** Questa è la possibilità percentuale di vedere comparire il dito (medio) come mossa effettuata dal computer. Il dito medio è un falso “Tutti Eliminati”, che induce il pubblico a pensare che tutti abbiano perso, mentre il gioco continua ugualmente.
- **Nascondi Giocatori eliminati:** nasconde automaticamente i giocatori che hanno perso.
- **Immagine Sfondo:** imposta l'immagine di sfondo del gioco
- **Colore votazione Giocatori:** sono i colori che le caselle dei giocatori ottengono quando votano. I colori predefiniti sono grigio, verde e rosso, rispettivamente per sasso, carta e forbici.
- **Audio:** Imposta il file audio da riprodurre durante le votazioni.

- **Usa testi Personalizzati:** Modifica i messaggi predefiniti visualizzati durante la partita.
 - o Testo Votazione: il testo che viene visualizzato durante la votazione.
 - o Vincitore: il testo che viene visualizzato quando uno o più giocatori hanno vinto.
 - o Tutti eliminati: il testo che viene mostrato quando tutti perdono.

Quando il gioco inizia, viene visualizzata una schermata con un video che mostra le mani in movimento del giocatore virtuale contro cui giocano tutti gli altri giocatori.



Ogni giocatore sceglie tra sasso, carta o forbici sulla propria pulsantiera / buzzer / cellulare.



Successivamente viene rivelata la scelta dell'avversario virtuale.



Quando viene rivelata la scelta dell'avversario virtuale, il gioco indica chi ha vinto, perso o pareggiato.



Sasso! La Carta vince!

 TEAM 1	 TEAM 2	 TEAM 3	 TEAM 4	 TEAM 5	 TEAM 6	 TEAM 7	 TEAM 8	 TEAM 9	 TEAM 10
 TEAM 11	 TEAM 12	 TEAM 13	 TEAM 14	 TEAM 15	 TEAM 16	 TEAM 17	 TEAM 18	 TEAM 19	 TEAM 20

Nell'esempio precedente, il giocatore virtuale ha scelto Sasso. I giocatori che hanno scelto le forbici perdono, quelli che hanno scelto il sasso pareggiano e quelli che hanno scelto la carta vincono il round. I giocatori che pareggiano restano in gioco (ma non vincono i punti del round).

3.5.7 Simon

Nel modulo Simon, il pubblico partecipa a un gioco che sfida i giocatori a riprodurre una sequenza di luci sempre più lunga.

Il modulo Aggiuntivo “Simon” ha le seguenti opzioni di configurazione:

- **Modalità di Gioco:** Sono disponibili 2 modalità di gioco: Rounds e Ultimo Uomo. Nella modalità Rounds, il gioco termina dopo un determinato numero di rounds. Nella modalità Ultimo Uomo, il gioco termina quando non c'è più nessuno o resta esattamente una sola persona.
- **Punteggio:** È possibile ottenere punti come giocatore in due modi. “I punti per i Sopravvissuti” sono vinti dai giocatori che hanno superato tutti i round, come definito in “Numero Rounds”, oppure l'ultimo giocatore rimasto. I punti definiti in “Punti per ogni risposta esatta” vengono assegnati ai giocatori che sopravvivono a un round.
- **Lunghezza Sequenza Luci Iniziale:** Indica quante luci si accendono all'inizio del gioco.
- **Velocità della Sequenza:** Indica la velocità di accensione delle luci.
- **Velocità di Voto:** Indica il tempo a disposizione dei giocatori per esprimere il proprio voto dopo la visualizzazione di una sequenza di luci.
- **Immagine Sfondo:** imposta l'immagine di sfondo del gioco.
- **Mostra Lettere sulle Luci:** Indica se visualizzare le lettere (A-F) sulle luci.
- **Nascondi Giocatori eliminati:** nasconde automaticamente i giocatori che hanno perso.
- **Numero Luci:** Imposta il numero di luci del gioco. Questo numero può variare da 2 a 6.
- **Audio Luci:** È possibile configurare i suoni che ogni luce emette quando si accende. Ogni suono (1-6) può essere impostato individualmente.

- **Audio durante la Votazione:** Imposta il file audio da riprodurre durante le votazioni.
- **Usa testi Personalizzati:** Modifica i messaggi predefiniti visualizzati durante la partita.
 - o Inizio Round: il testo che viene visualizzato all'inizio di un round.
 - o Vincitore: il testo che viene visualizzato quando uno o più giocatori hanno vinto.
 - o Tutti eliminati: il testo che viene mostrato quando tutti perdono.

Lo scopo del Simon è imitare la stessa identica sequenza prodotta dal gioco. I giocatori devono memorizzarla e riprodurre la stessa identica sequenza nell'ordine corretto. A ogni round viene aggiunto un passo in più alla sequenza, rendendola più lunga e impegnativa. Se un giocatore sbaglia a premere l'ordine sbagliato, viene eliminato dal gioco.



Quando la sequenza è terminata, i giocatori la riproducono sulla loro pulsantiera / buzzer / cellulare.



Dopo di che, il sistema valuterà le risposte e mostrerà i giocatori vincenti e quelli perdenti. Successivamente, alla sequenza viene aggiunta una luce casuale e la sequenza viene riprodotta. In questo modo il gioco diventa sempre più difficile con il passare del tempo.

In questa partita (modalità Ultimo Uomo), solo la risposta del giocatore 1 era corretta. Il giocatore 1 quindi vince la partita.



3.5.8 Chrono Challenge

Il modulo Chrono Challenge è un gioco di precisione. L'idea è quella di contare il tempo e premere il buzzer il più vicino possibile a un certo numero di secondi.

Il modulo Aggiuntivo “Chrono Challenge” ha le seguenti opzioni di configurazione:

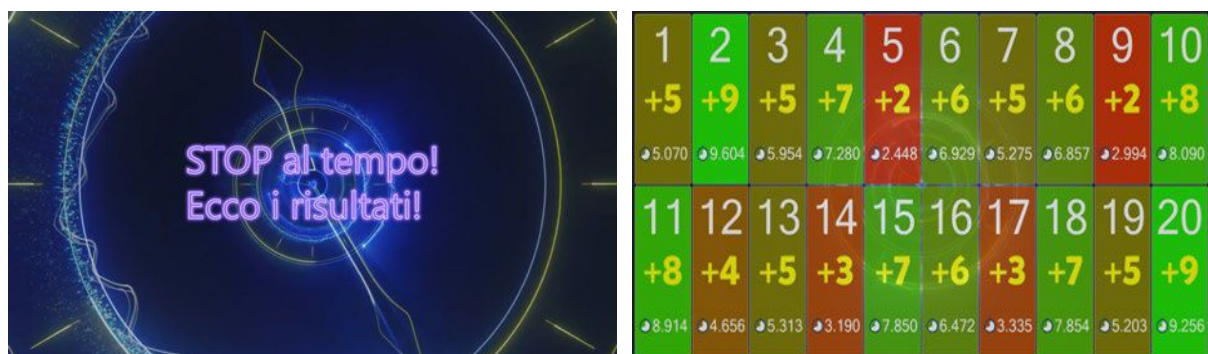
- **Tempo Obiettivo:** indica la quantità di tempo, in secondi, che i giocatori dovranno utilizzare per il conteggio.
- **Secondi Oltre l'Obiettivo:** Il tempo di votazione continuerà per questo numero di secondi dopo il raggiungimento del Tempo Obiettivo. Se, ad esempio, il tempo dell'Obiettivo è di 10 secondi e l'opzione "Secondi oltre l'Obiettivo" è cinque, il tempo di votazione totale sarà di 15 secondi.
- Esistono tre modi per giudicare i punteggi:
 - o **Numero di Secondi:** I punti vengono vinti in base al numero di secondi dopo i quali un giocatore ha premuto. Più il giocatore è vicino, più punti vengono assegnati.
 - o **Personalizzato:** Il conduttore può configurare quanti punti vengono vinti per quali quantità di tempo.
 - o **Modalità Corrispondenza:** I giocatori vengono classificati in base a quanto si avvicinano al Tempo Obiettivo. Più alta è la classifica di un giocatore, più punti ottiene.
- **Bonus Giocatore più Vicino:** il giocatore che si avvicina di più al tempo obiettivo, vince punti bonus aggiuntivi.
- **Immagine Sfondo:** imposta l'immagine di sfondo del gioco.
- **Sfondo Video:** imposta il video di sfondo del gioco.

- Il Conducente può scegliere di utilizzare solo l'immagine, solo il video o sia l'immagine (pre-conteggio) che il video (post-conteggio).
- **Audio durante il Gioco:** Imposta il file audio da riprodurre durante le votazioni.
- **Usa testi Personalizzati:** Modifica i messaggi predefiniti visualizzati durante la partita.
 - o Prepara il tuo Orologio Interiore: il testo che viene visualizzato all'inizio del gioco.
 - o Conta fino a [0] tra: il testo che viene mostrato quando i giocatori stanno per iniziare a contare.
 - o Inizia a Contare!: il testo che viene visualizzato quando i giocatori iniziano a contare.
 - o Stop al Tempo! Ecco i Risultati!: il testo che viene mostrato quando l'orologio è stato fermato e i tempi di risposta dei giocatori stanno per essere giudicati.

All'inizio del gioco, i giocatori vengono avvisati di prepararsi a contare!



I giocatori devono continuare a contare e premere il buzzer allo scadere del tempo Obiettivo. Allo scadere dei secondi stabiliti dalle impostazioni, l'orologio si ferma.



I giocatori vengono giudicati in base a quanto le loro risposte sono lontane dal tempo obiettivo (a seconda della modalità di gioco scelta).

3.5.9 Quiz Duel

Quiz Duel è un Modulo Gioco divertente e facile da usare, ispirato al Far West e basato sui riflessi. Grafiche coinvolgenti ed effetti sonori in stile western rendono questo gioco ideale per animare qualsiasi evento!



Il gioco dispone delle seguenti opzioni di configurazione:

Impostazioni Duello -

Impostazioni Gioco | Impostazioni Testo | Impostazioni Audio

Impostazioni Modalità di Gioco

☐ Modalità Duello Casuale

In Modalità Duello casuale, due giocatori vengono selezionati casualmente da tutti i giocatori. Il giocatore che spara per primo colpisce l'altro giocatore e vince punti. Il giocatore colpito muore, perde punti e non può giocare nei round successivi. Quando un giocatore non selezionato spara, perde punti anch'esso.

☐ I giocatori che hanno già duellato, non prenderanno parte ai round successivi.

☒ Modalità ad Eliminazione

Nella Modalità Eliminazione, tutti i giocatori devono sparare il più velocemente possibile. Quando un giocatore spara, il suo tempo viene registrato. I giocatori nel percentile più lento vengono eliminati (Ad esempio, una percentuale di eliminazione del 50% porta all'eliminazione del 50% dei giocatori più lenti). Sparare in anticipo comporta la perdita immediata.

Percentuale di Eliminazione: 50

☐ Gioca fino all'ultimo sopravvissuto

Punti per l'ultimo sopravvissuto: 3

Impostazioni di Gioco

Punti per il vincitore del duello: 5

Numero di Round: 5

Punti Penalità per il perdente: 5

Punti Penalità per chi spara quando non deve: 3

OK Annulla

Sono disponibili due modalità di gioco:

- **Modalità Duello Casuale:** In questa modalità, due giocatori vengono selezionati casualmente tra tutti e mostrati a schermo su due cartelli segnaletici. Il giocatore che spara per primo colpisce l'altro e ottiene punti. Chi viene colpito "muore", perde punti e non potrà partecipare ai round successivi. Se un partecipante non selezionato spara, perde punti anche lui.
 - o L'opzione *I giocatori che hanno già duellato, non prenderanno parte ai round successivi* consente di escludere dal turno successivo i partecipanti già estratti nei duelli precedenti, garantendo così che tutti abbiano la possibilità di partecipare. Quando il numero di partecipanti è dispari, l'ultimo giocatore duella contro un cowboy virtuale (bot).
- **Modalità Ad Eliminazione:** In questa modalità, tutti i partecipanti devono sparare il più velocemente possibile quando appare il messaggio "BANG!" (o altro messaggio configurabile) sullo schermo. Per ogni partecipante viene registrato il tempo di reazione. Una percentuale di giocatori più lenti viene eliminata (es.: un valore di 50% inserito nella proprietà *Percentuale Eliminazione* comporta l'eliminazione del 50% più lento). Chi spara in anticipo perde immediatamente.
 - o L'opzione *Gioca fino all'ultimo sopravvissuto* fa sì che il gioco continui finché resta un solo partecipante.
 - o L'opzione *Punti per l'ultimo sopravvissuto* consente di specificare quanti punti guadagna il partecipante che rimane per ultimo in gioco.

Altre modalità di gioco:

- *Punti per il vincitore del duello:* punti guadagnati quando si vince un duello
- *Punti Penalità per il perdente:* punti persi quando si perde un duello
- *Numero di round:* numero di round da giocare
- *Punti Penalità per chi spara quando non deve:* punti di penalità sottratti ai partecipanti che sparano pur non essendo stati selezionati sui cartelli nella *Modalità Duello Casuale* oppure sparano in anticipo in entrambe le modalità di duello.

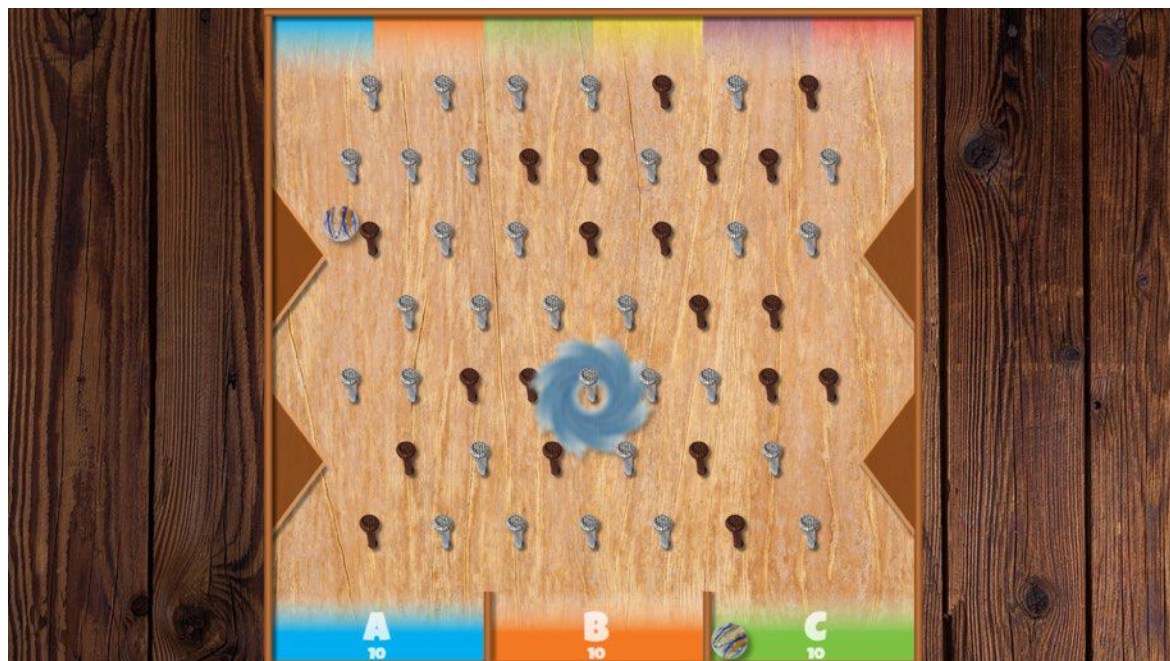
Le schede *Impostazioni Testo* e *Impostazioni Audio* permettono di modificare i testi e i suoni utilizzati nel modulo gioco.

3.5.10 Lucky Marbles

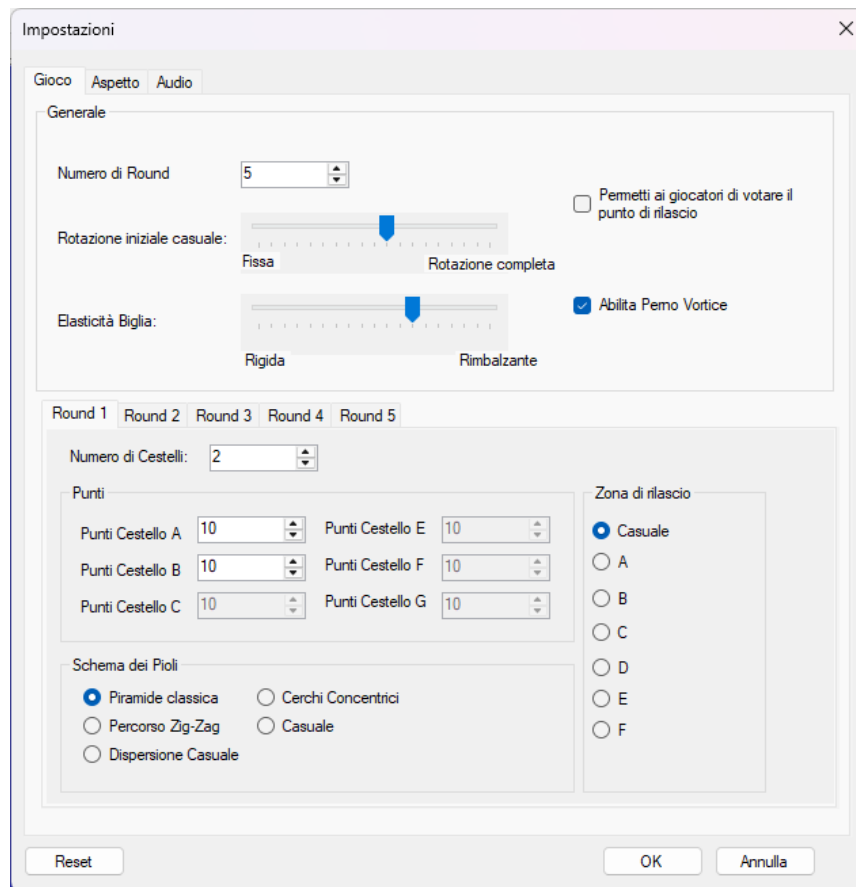
I partecipanti possono guadagnare punti in questa emozionante variante del classico gioco del Plinko. Dopo aver scelto il contenitore in cui si pensa finirà la biglia e opzionalmente, dopo aver votato o gareggiato per decidere il punto di rilascio, la biglia viene lasciata cadere e rimbalza lungo il tabellone, guidata da una simulazione fisica realistica.



Con diversi layout di tabellone disponibili e un vortice rotante opzionale che può rispedire la biglia in una posizione iniziale casuale, ogni round è ricco di suspense e colpi di scena.



Il gioco dispone delle seguenti opzioni di configurazione:



- **Numero di Round:** numero di round da giocare
- **Permetti ai giocatori di votare il punto di rilascio:** se attivata, la partita inizia con il pubblico che sceglie da quale punto far cadere la pallina. I giocatori possono continuare a votare finché il presentatore non decide di rilasciare la biglia
- **Rotazione iniziale casuale:** determina quanto ruota la biglia al momento del rilascio
- **Elasticità Biglia:** definisce la quantità di rimbalzo della biglia
- **Abilita perno vortice:** Attiva un vortice al centro del tabellone, che risucchia la biglia, riportandola in alto
- Sulle schede dei **round**, è possibile impostare le configurazioni specifiche per ciascun round.
 - o **Numero di Cestelli:** numero di contenitori target presenti nella parte inferiore dello schermo
 - o **Punti:** punti assegnati per ciascun cestello
 - o **Schema dei Pioli:** il gioco offre diversi layout tra cui scegliere
 - o **Zona di rilascio:** indica il punto da cui viene rilasciata la biglia (attivo solo se l'opzione *Permetti ai giocatori di votare il punto di rilascio* è disattivata)

La scheda *Aspetto* permette di modificare i testi visualizzati sia sullo schermo di proiezione che sul dispositivo mobile dei partecipanti. Nella scheda *Audio* è possibile indicare quale musica verrà riprodotta durante il gioco.

3.5.11 Asta Interattiva

Con questo modulo è possibile mettere all'asta degli oggetti durante un quiz consentendo al pubblico di fare delle offerte con i propri dispositivi. Ideale da utilizzare durante la raccolta di fondi a fine benefico!

Durante l'asta, mentre l'importo aumenta con il passare del tempo, i giocatori si dissociano quando non sono più interessati.

Le opzioni di configurazione disponibili sono:

Impostazioni Asta

Oggetto in Vendita

Immagine

Descrizione

Titolo Oggetto

Sfondo

Immagine

Colore Sfondo

Offerte

Valuta: €

Mostra Decimali: ☐

Inizia Offerta a: 50 €

Incremento Offerta: 5 €

Incremento Timer: 10 secondi

☐ Avvia Asta Manualmente

☐ Registra Offerenti

Titolo Asta

Testo:

Titolo Asta

Colore Testo: ☐

Griglia Offerte

☒ Rimuovi dalla griglia gli offerenti ritirati

Colore Pannello: ☐

Audio durante Asta

☒ Nessuno

☐ Riproduci File:

☐ Cartella Playlist:

Audio Assegnazione

☒ Nessuno

☐ Riproduci File:

OK Annulla

- **Oggetto in Vendita:** foto dell'oggetto che viene messo all'asta
- **Descrizione:** descrizione dell'oggetto messo all'asta. La descrizione è visualizzata nella parte superiore dello schermo dell'asta.
- **Immagine Sfondo:** immagine di sfondo della schermata dell'asta.
- **Colore Sfondo:** in alternativa è possibile impostare un colore di sfondo solido per la schermata d'asta.
- **Valuta:** la valuta visualizzata prima dell'importo attuale dell'asta.
- **Mostra Decimali:** incorpora i centesimi nell'importo dell'asta.
- **Inizia offerta a:** imposta il prezzo di partenza dell'articolo messo all'asta.
- **Incrementa offerta di:** impostare la fase in cui il prezzo d'asta sarà incrementato.

- **Incremento Timer:** imposta il periodo di tempo dopo il quale l'importo dell'asta sarà aumentato.
- **Avvia Asta Manualmente:** avvia l'asta manualmente premendo Prossimo (altrimenti inizierà immediatamente).
- **Registra Offerenti** gli offerenti si dissociano quando non sono più interessati all'oggetto messo all'asta. Per impostazione predefinita, tutti partecipano. Se si desidera che ogni offerente indichi esplicitamente se vuole partecipare all'asta, prima di questa impostazione è necessario verificare la sua partecipazione all'asta.
- **Audio durante Asta:** Imposta la musica da riprodurre durante l'asta (nessun audio, selezionare un file musicale o una cartella contenente file musicali).
- **Audio Assegnazione:** Imposta la musica riprodotta quando l'oggetto messo all'asta viene aggiudicato.
- **Testo Titolo:** il titolo dell'asta sarà visualizzato sopra l'immagine dell'oggetto messo all'asta (o solo il testo se non c'è un set di immagini).
- **Colore Testo:** il colore del testo del titolo dell'asta.
- **Rimuovi Offerenti:** con questa impostazione selezionata, i giocatori che hanno scelto di non partecipare ad un'asta vengono rimossi dal pannello degli offerenti.
- **Colore Pannello:** imposta il colore dei pannelli della griglia degli offerenti.

Qui sotto è possibile vedere un'immagine del modulo Asta Interattiva in azione.



3.5.12 Valutazione Performances

Con il modulo Valutazione Performances è possibile intrattenere concorsi di tipo Talent e Karaoke. Gli spettatori possono valutare le prestazioni di uno degli altri giocatori.

Il modulo Aggiuntivo “Valutazione Performances” ha le seguenti opzioni di configurazione:

Impostazioni Modulo di Valutazione -

Aspetto Audio

☐ Mostra la schermata di annuncio

Immagine Sfondo:

Testo Annuncio

Font

☐ Riproduci Video

☒ Scegli video durante esecuzione

Cartella Opzionale di Inizio:

☐ Riproduci Video dal filesystem:

Schemata Votazione

Immagine Sfondo:

Testo Intestazione:

Giudica l'esibizione di {0}

Testo Intestazione dopo il Voto:

Ecco i risultati per {0}

Font

Votazione

Vota	Titolo	Punti	Colore
A	Eccellente	5	Blue
B	Buono	3	Orange
C	Discreto	1	Green
D	Sufficiente	0	Yellow
E	Mediocre	-1	Purple
F	Scarso	-3	Red

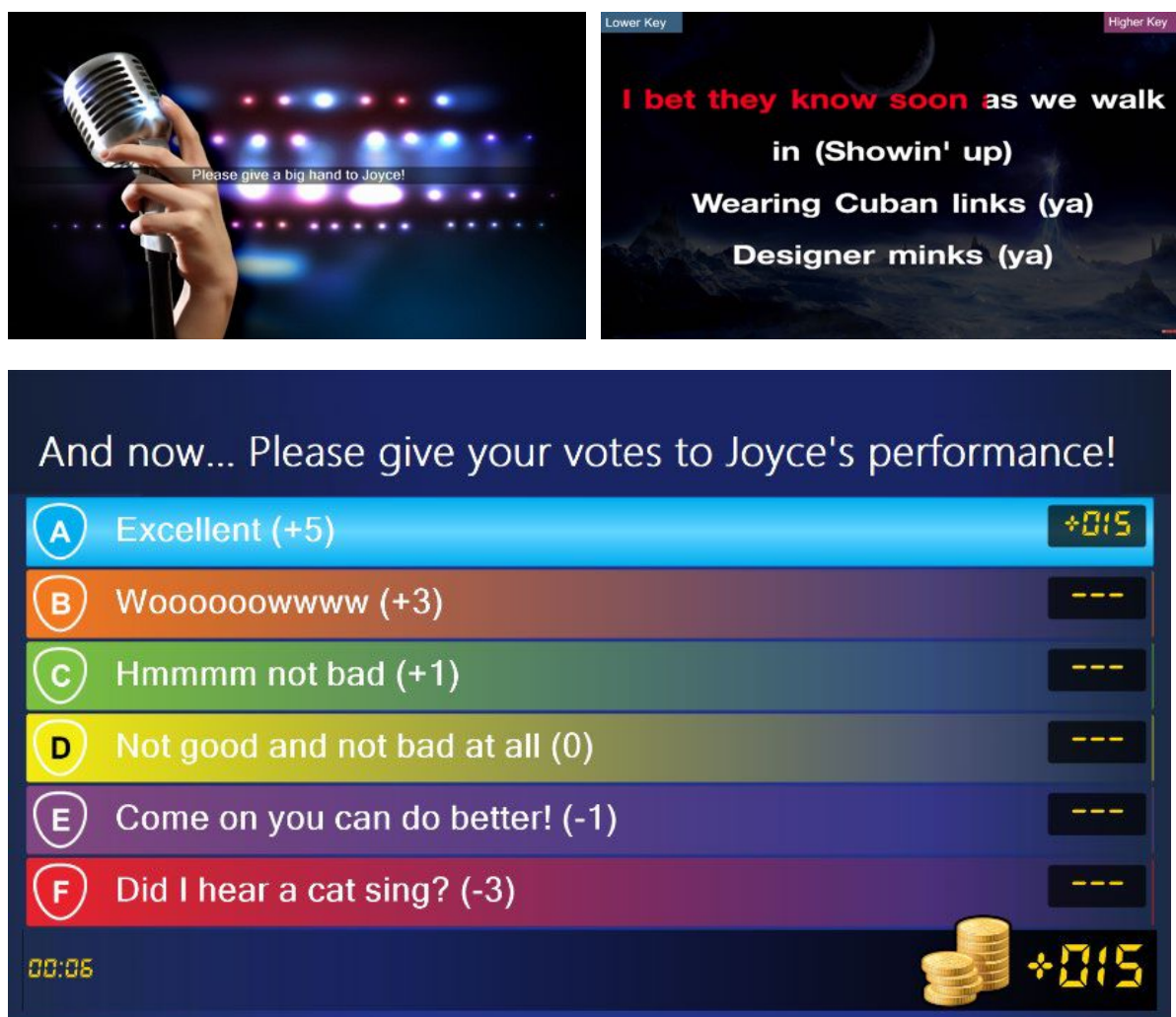
Font

OK Annulla

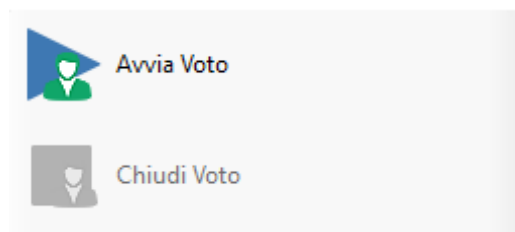
- **Mostra Schermata Annuncio:** attivare questa opzione per mostrare una schermata di annuncio prima della performance.
- **Immagine Sfondo (Schermata Annuncio):** l'immagine di sfondo visualizzata durante la Schermata Annuncio.
- **Testo Annuncio:** il testo dell'annuncio da mostrare. Quando si desidera incorporare il nome del giocatore che sta per eseguire la performance, aggiungere {0} che sarà sostituito dal nome del giocatore selezionato.
- **Riproduci Video:** attivare questa opzione per mostrare un video durante la performance o selezionare un video dal file system che verrà riprodotto durante la performance. Tipicamente usato per mostrare un video di karaoke.
- **Immagine Sfondo (Schermata Votazione):** l'immagine di sfondo che si desidera visualizzare nella Schermata di Votazione.

- **Testo Intestazione:** Il testo da visualizzare nella Schermata di Votazione. Quando si desidera incorporare il nome del giocatore che sta per eseguire la performance, aggiungere {0} che sarà sostituito dal nome del giocatore selezionato.
- **Titolo / Punti / Colore:** le etichette visualizzate sullo schermo per indicare la qualità delle performances. Per ogni etichetta è possibile indicare i punti in palio ed uno specifico colore.
- **Scheda Audio:** nella scheda audio è possibile configurare la musica da riprodurre prima di iniziare una performance, durante la votazione della performance e dopo la performance.

Qui di seguito alcune immagini del modulo Valutazione Performances in azione.

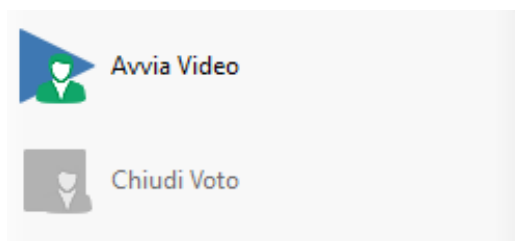


Quando viene avviato il modulo, viene visualizzata una finestra in cui deve essere selezionato uno dei giocatori che sarà giudicato dagli altri giocatori.



Quando viene premuto il pulsante 'Avvia Votazione' nel pannello di Director a sinistra, i giocatori possono iniziare a dare il loro parere sulla performance. Nella parte bassa della schermata di votazione sarà visibile il tempo trascorso dall'inizio della performance ed il numero di giocatori che hanno votato.

Quando viene premuto il pulsante "Chiudi Voto" nel pannello a sinistra, i giocatori non possono più votare e il punteggio finale viene visualizzato sullo schermo. In alternativa, quando l'impostazione 'Riproduci Video' è abilitata, il pulsante a sinistra indica inizialmente 'Avvia Video'. Premendo il pulsante, viene visualizzato un video o sarà possibile selezionarne uno a seconda delle impostazioni.



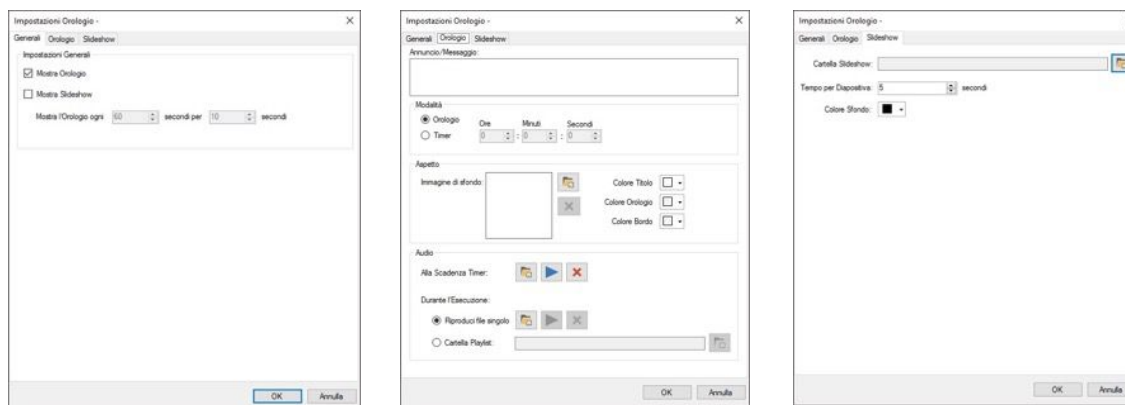
Una volta riprodotto il video, il pulsante cambia in 'Avvia Votazione'.

Una volta conclusa l'operazione di voto, premendo il pulsante 'Avvia Votazione' si ripete l'intero processo e un altro giocatore può andare sul palco e dare prova della sua migliore performance!

3.5.13 Orologio e Slide Show

Questo modulo consente di visualizzare un orologio digitale (o un conto alla rovescia), uno slideshow di immagini con simpatici effetti di transizione o un mix di entrambi.

Il modulo Aggiuntivo “Orologio & Slideshow” ha le seguenti opzioni di configurazione:



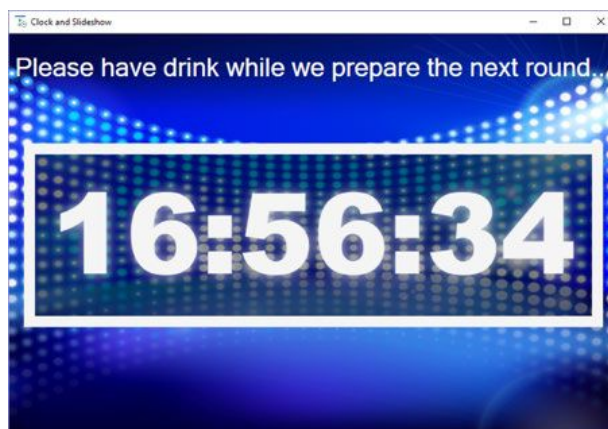
Nella scheda *Generali*, è possibile configurare se si desidera visualizzare l'orologio, lo slideshow di diapositive o entrambi (nel qual caso l'orologio verrà visualizzato ad un intervallo configurabile per una certa quantità di tempo)

Nella scheda *Orologio*, è possibile configurare le seguenti opzioni:

- **Annuncio/Messaggio:** il testo visualizzato nella schermata sopra l'orologio.
- **Modalità - Orologio:** è mostrato sullo schermo l'orario attuale.
- **Modalità - Timer:** è mostrato un countdown dal tempo specificato a 00:00:00.
- **Immagine di Sfondo:** L'immagine mostrata sullo sfondo.
- **Audio – Alla Scadenza Timer:** il file audio riprodotto alla scadenza del timer.
- **Audio – Durante l'Esecuzione:** il file riprodotto mentre l'orologio scorre oppure...
- **Cartella Playlist:** la cartella da cui il modulo riproduce casualmente i files MP3 contenuti durante lo scorrimento dell'orologio. (Nota: se si utilizza il modulo Orologio incorporato nel quiz, verificare che la cartella sia presente sul PC che eseguirà il quiz)

Nella scheda *Slideshow*, è possibile configurare la presentazione selezionando una cartella da cui lo slideshow selezionerà le immagini e alcune informazioni di temporizzazione.

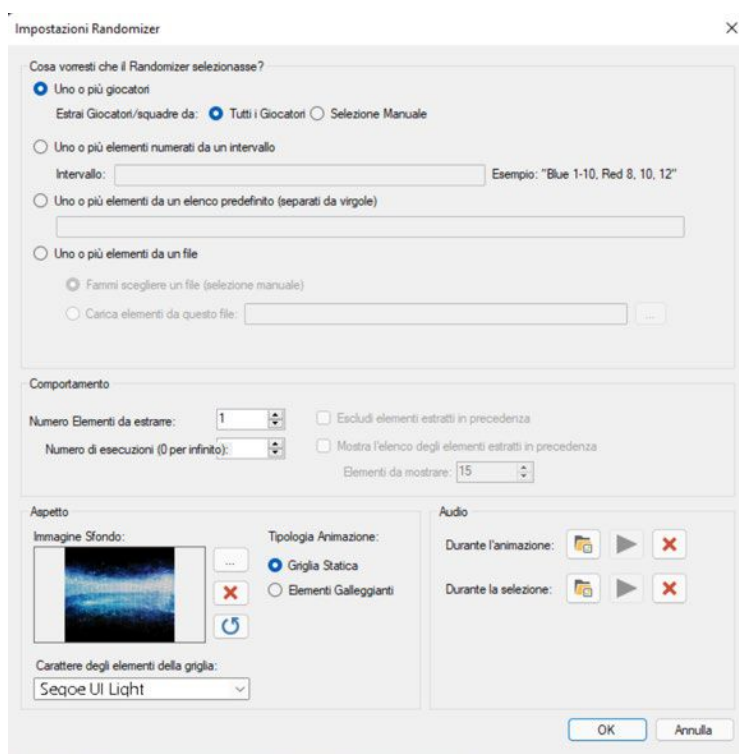
Di seguito, un'immagine del modulo Orologio & Slideshow in azione (predefinito).



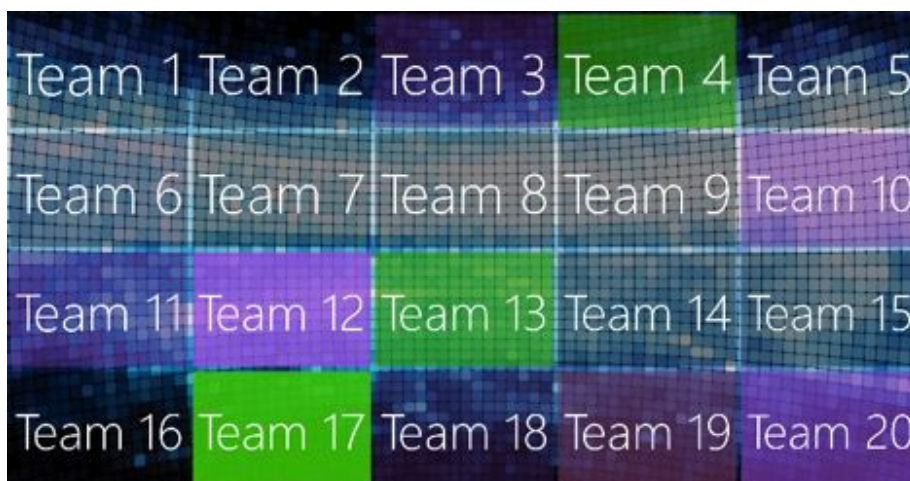
3.5.14 Randomizer

Il randomizzatore QuizXpress può essere utilizzato per estrarre casualmente uno o più giocatori/squadre dal pubblico, ad esempio per mettere in palio un premio, disputare una gara di karaoke, partecipare ad un gioco o fare qualsiasi altra cosa per completare il quiz show. Questo modulo mostra prima un'animazione (due diversi stili configurabili) di tutti i nomi delle squadre e al comando del Quizmaster (attraverso la barra spaziatrice o utilizzando la pulsantiera dedicata) estrae e mostra i risultati.

Sono disponibili le seguenti opzioni di configurazione:



Per l'animazione si può scegliere tra una griglia statica colorata o un'animazione di nomi di squadra galleggiante:





È possibile estrarre da un sottoinsieme dell'intero pubblico (tramite una finestra di dialogo per la selezione) o includere l'intero pubblico partecipante (non è necessaria alcuna selezione manuale).

In alternativa alla selezione dei partecipanti, è possibile utilizzare il modulo Randomizer per estrarre uno o più numeri da:

- un intervallo numerico
- un elenco separato da virgole
- oppure da un file di testo

In pratica, è possibile estrarre qualsiasi tipo di elemento.

Quando si estraggono giocatori partecipanti, è anche possibile assegnare automaticamente un determinato numero di punti ai vincitori.

È possibile configurare:

- quanti elementi estrarre a ogni esecuzione
- quante estrazioni effettuare.

Se si eseguono più estrazioni, è possibile escludere gli elementi già estratti nelle esecuzioni precedenti.

È anche possibile visualizzare a schermo l'elenco degli elementi già estratti.

Nella sezione '*Aspetto*' è possibile configurare l'immagine di sfondo da mostrare.

La sezione '*Audio*' permette di selezionare musiche diverse durante l'animazione e quando la selezione è stata eseguita.

3.6 Il Modulo Message Broker

Message Broker è un plugin avanzato di QuizXpress che consente uno scambio dati fluido con applicazioni esterne, come controller **MIDI** e sistemi di illuminazione **DMX**, migliorando l'interattività e la qualità professionale dei game show.

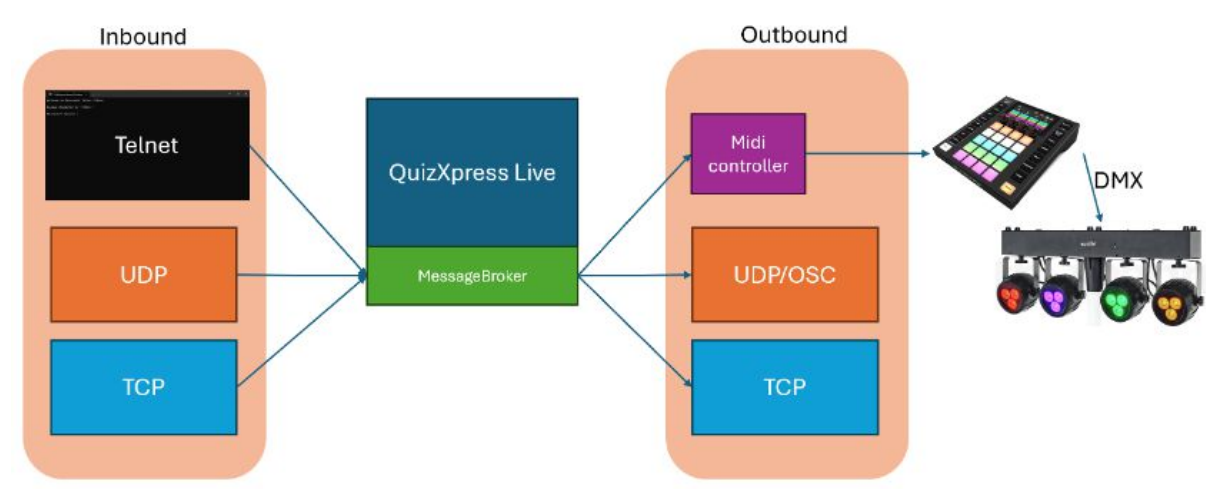
Grazie a Message Broker è possibile creare esperienze dinamiche e coinvolgenti, integrando effetti sofisticati che reagiscono agli eventi del quiz.

Questo documento è aggiornato per QuizXpress versione 8.1 o superiore.

Canali Dati disponibili in Message Broker:

- **Protocolli TCP/UDP:** supportano comunicazione in entrata e in uscita tramite messaggi in testo semplice (codifica ASCII o UTF-8).
- **Telnet:** consente di inviare comandi e ricevere dati direttamente da una console Telnet.
- **MIDI:** consente agli eventi di QuizXpress di attivare messaggi MIDI mappabili, spesso utilizzati per controllare sistemi di illuminazione DMX.

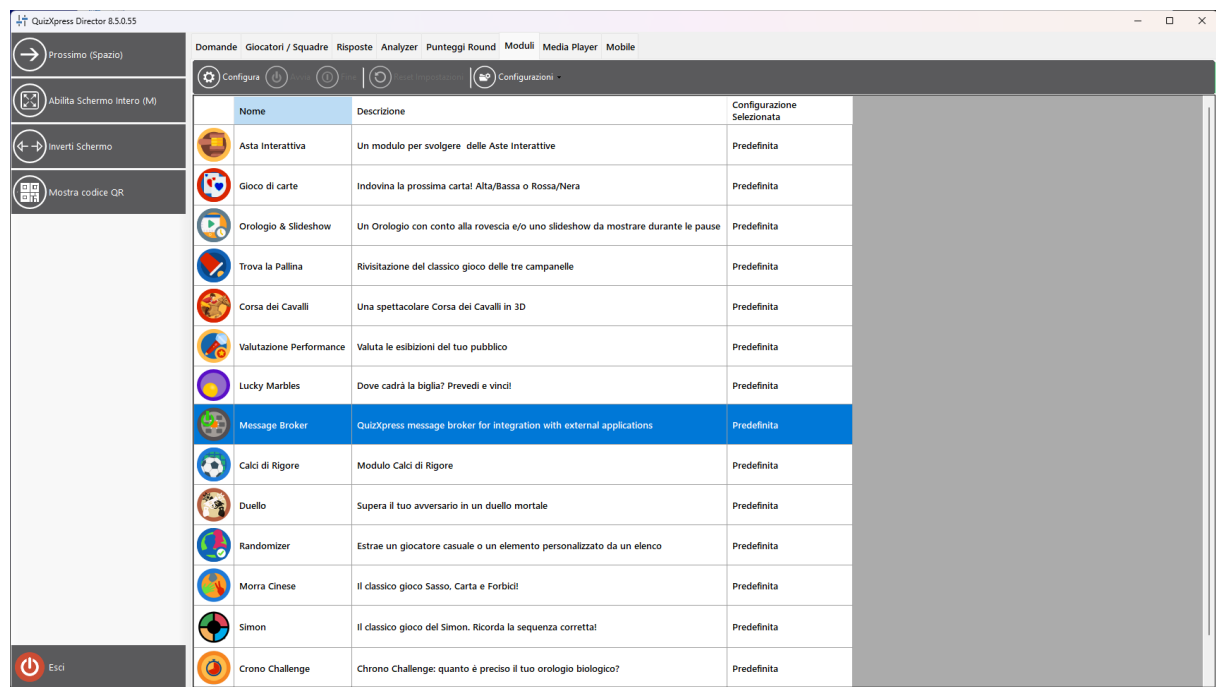
La seguente immagine mostra una panoramica delle connessioni tra i vari elementi:



Message Broker può essere utilizzato per configurare stanze quiz (Quiz Room), controllare luci, creare format di gioco personalizzati e sviluppare moduli esterni utilizzando diversi ambienti di sviluppo, come **Cycling '74 Max**.

Nota: Message Broker è un componente aggiuntivo con licenza per QuizXpress e richiede un acquisto una tantum.

La configurazione di Message Broker è accessibile dalla scheda *Moduli* di QuizXpress Director, durante l'esecuzione del quiz player. (Per accedere a QuizXpress Director, avviare un quiz e premere il tasto D sulla tastiera, quindi cercare la scheda Moduli).



Per ulteriori informazioni, fare clic [qui](#) per aprire la documentazione dettagliata di Message Broker.

3.7 Aggiungere Contenuti Multimediali

I contenuti multimediali rendono il Quiz Show ancora più divertente. QuizXpress supporta l'utilizzo di immagini, file audio e video, forme e grafici. Questo capitolo illustra come lavorare con questi contenuti multimediali.

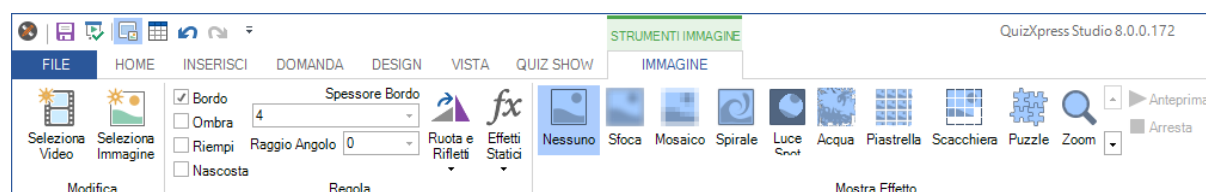
3.7.1 Immagini

3.7.1.1 Inserire un'immagine

In QuizXpress Studio esistono diversi formati di diapositiva che contengono i segnaposto per le immagini:



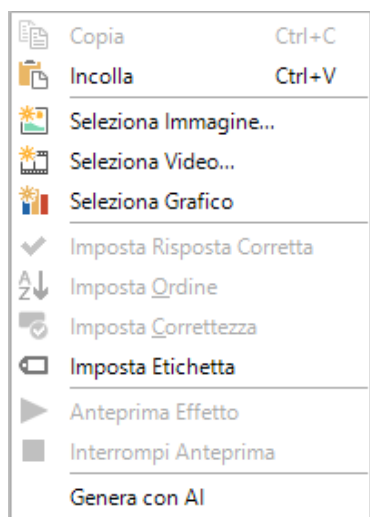
Per riempire il segnaposto con una foto 'reale' fare clic sul segnaposto per selezionarlo, dopo di che apparirà la scheda della barra multifunzione contestuale 'STRUMENTI IMMAGINE'.



Fare clic su 'Seleziona immagine' per aprire il file browser e selezionare un'immagine dal disco in uno dei formati di file supportati. Quindi è possibile impostare le proprietà dell'immagine ed applicare effetti / trasformazioni statiche. È inoltre possibile trascinare e rilasciare le immagini (e video) direttamente da Windows Explorer su un segnaposto foto (o sullo sfondo della diapositiva per impostare un'immagine di sfondo).

Le immagini possono anche avere una rappresentazione testuale sotto forma di etichetta. È possibile impostare l'etichetta cliccando con il tasto destro del mouse sull'immagine e selezionando "Imposta etichetta" dal menu. Un esempio di dove viene utilizzata questa etichetta è quando una domanda immagine viene presentata sull'applicazione Smart Buzzer. Se si sceglie di non visualizzare le immagini sul dispositivo mobile (per la modalità wifi, vedere [4.2.1](#) e per la modalità server vedere [5.7.8.3](#)), l'etichetta verrà comunque visualizzata sul cellulare.

In alternativa, è possibile fare clic con il tasto destro del mouse sul segnaposto per visualizzare le opzioni:



Qui si può scegliere di inserire un'immagine, un video o un grafico. Quando si dispone di un layout con più immagini, le immagini possono anche fungere da risposte alla domanda. In questo caso, è possibile impostare un'immagine come risposta corretta, indicare l'ordine delle risposte delle immagini nel caso di una domanda con risposte ordinate o impostare la percentuale di correttezza nel caso di una domanda con risposte multiple.

È anche possibile generare immagini con l'AI. Per ulteriori informazioni, consultare il paragrafo [3.5.4](#).

Per ulteriori informazioni sulle altre impostazioni delle immagini, consultare la sezione [3.2.5.4](#).

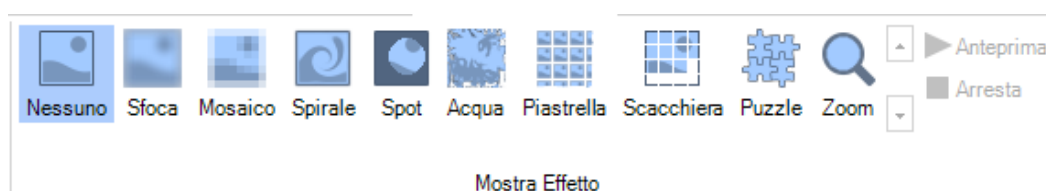
3.7.12 Applicazione degli Effetti

Una delle proprietà applicabile ad un'immagine all'interno di una domanda è *'Effetto'*. Quando viene scelto un valore per questa proprietà nella griglia proprietà, l'effetto scelto verrà applicato all'immagine durante il countdown della domanda. Quando si avvia la domanda, l'effetto verrà visualizzato. In questo caso è molto difficile distinguere inizialmente ciò che sarà mostrato nell'immagine. Man mano che il conto alla rovescia della domanda arriva in prossimità dello scadere, l'immagine verrà lentamente mostrata nel suo stato originale. Gli effetti possono essere visualizzati in anteprima, selezionando l'immagine e cliccando poi su *'Anteprima'*.

Di seguito una sequenza di immagini di esempio:

Le diverse fasi dell'effetto 'Spirale'.

Di seguito sono riportati gli effetti disponibili.



3.7.2 Forme

È possibile aggiungere forme/immagini arbitrarie alla diapositiva. Le forme possono essere utilizzate per vari scopi. Ad esempio:

- è possibile aggiungere una grande freccia per indicare qualcosa di specifico su un'immagine che state sottoponendo al pubblico.
Impostando l'opzione di Visibilità su 'Mostra dopo le Risposte', la forma diventa visibile solo dopo che il conto alla rovescia della domanda è terminato.
- è possibile nascondere una parte di un'immagine su una diapositiva sovrapponendola con una forma.
Impostando l'opzione di Visibilità su 'Nascondi dopo le Risposte', la forma sarà nascosta alla conclusione del countdown, rivelando cosa c'è dietro di essa.

Per inserire una forma, utilizzare il comando *Inserisci -> Forma/Immagine* nel riquadro attività (questo comando diventa visibile dopo aver selezionato lo sfondo della diapositiva). Viene quindi richiesto di selezionare un file 'forma'.

Per impostazione predefinita, la finestra di navigazione filtrerà i files *.Emf o *.wmf. Questi file sono di tipo 'vettoriale' (al contrario dei formati bitmap) e mantengono un'ottima qualità visualizzazione, anche dopo il ridimensionamento. Le forme possono anche utilizzare come sorgente, tutti i formati immagine supportati (png, jpg, bmp, ecc.). È possibile selezionare uno degli altri formati nella finestra di navigazione. Si ricorda che questi formati di file immagine non scalano bene e il risultato potrebbe apparire "pixellizzato" se ingranditi.

L'elemento forma ha le seguenti proprietà:

Proprietà	Descrizione
Immagine	L'immagine sorgente per la forma. È possibile utilizzare il pulsante (...) per selezionare un'altra sorgente
Angolo di Rotazione	L'angolo di rotazione della forma (opzionale)
Trasparenza	La trasparenza della forma
Visibilità	Condizione di Visibilità. Può essere impostata su 'Sempre visibile', 'Mostra dopo le risposte' (visualizza la forma al termine del tempo della domanda) o 'Nascondi dopo le risposte' (nasconde la forma al termine del tempo della domanda).

Per eliminare una forma, selezionarla e premere il tasto *Canc*. QuizXpress è provvisto di alcune forme esempio predefinite. È possibile creare le proprie forme, ad esempio con Microsoft PowerPoint, salvando una forma di PowerPoint come immagine (tasto destro del mouse sulla forma, scegliere 'Salva come immagine', selezionare .wmf o .emf come formato file).

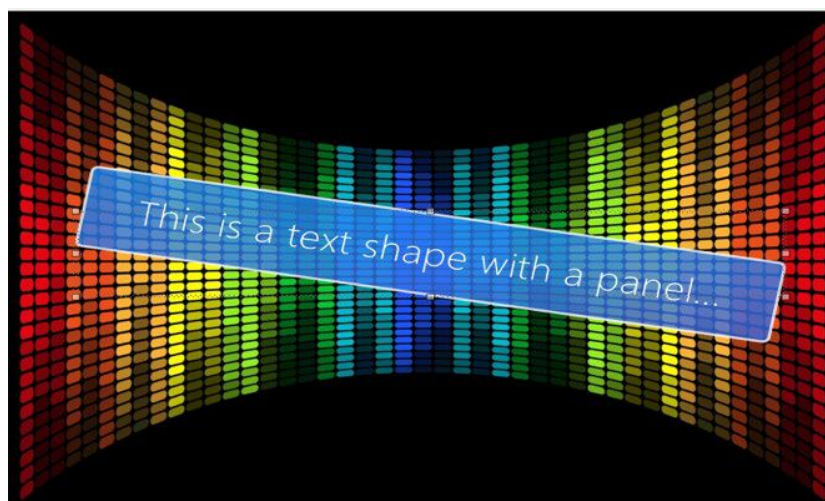
3.7.2.1 Forma Testo

È possibile aggiungere un elemento testo alle diapositive dei quiz e la sua visibilità può essere controllata come per le altre forme immagine. Un esempio di applicazione di un elemento 'Testo' è quella di mostrare la risposta corretta ad una domanda aperta (una volta che la domanda è stata risposta e giudicata) oppure quella di fornire dei suggerimenti durante la domanda. Utilizzando la griglia delle proprietà è possibile impostare alcune delle proprietà più avanzate come il colore di sfondo del pannello di testo, il raggio dell'angolo,

ecc. per creare piacevoli effetti visivi (nota: queste proprietà non sono disponibili nella barra multifunzione). Le forme testo hanno le seguenti proprietà aggiuntive:

Proprietà	Descrizione
Trasparenza Sfondo	La trasparenza del pannello di sfondo. Per impostazione predefinita, lo sfondo è completamente trasparente.
Colore Bordo	Il colore del bordo intorno al pannello.
Spessore Bordo	Lo spessore della linea intorno al pannello.
Raggio Bordo	Il raggio degli angoli del pannello di sfondo.
Sfumatura	La sfumatura del riempimento dello sfondo.
Allineamento	L'allineamento del testo (Sinistra, Centro, Destra).
Ombreggiatura	L'ombra del testo.
Colore Ombra	Il colore dell'ombra del testo.
Testo	Il testo stesso.
Colore Testo	Il colore del testo.
Font Testo	Il carattere usato per il testo.

Con queste proprietà si è in grado di creare pannelli di testo come ad esempio:

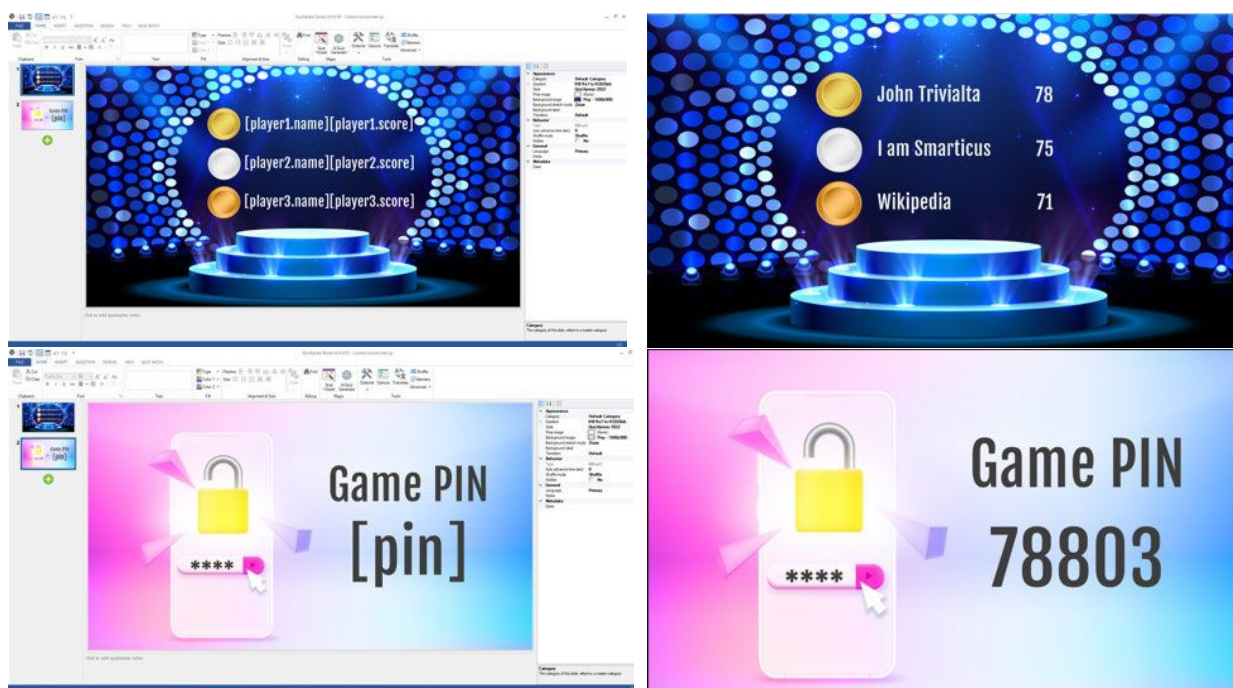


3.7.2.11 Simboli Testuali

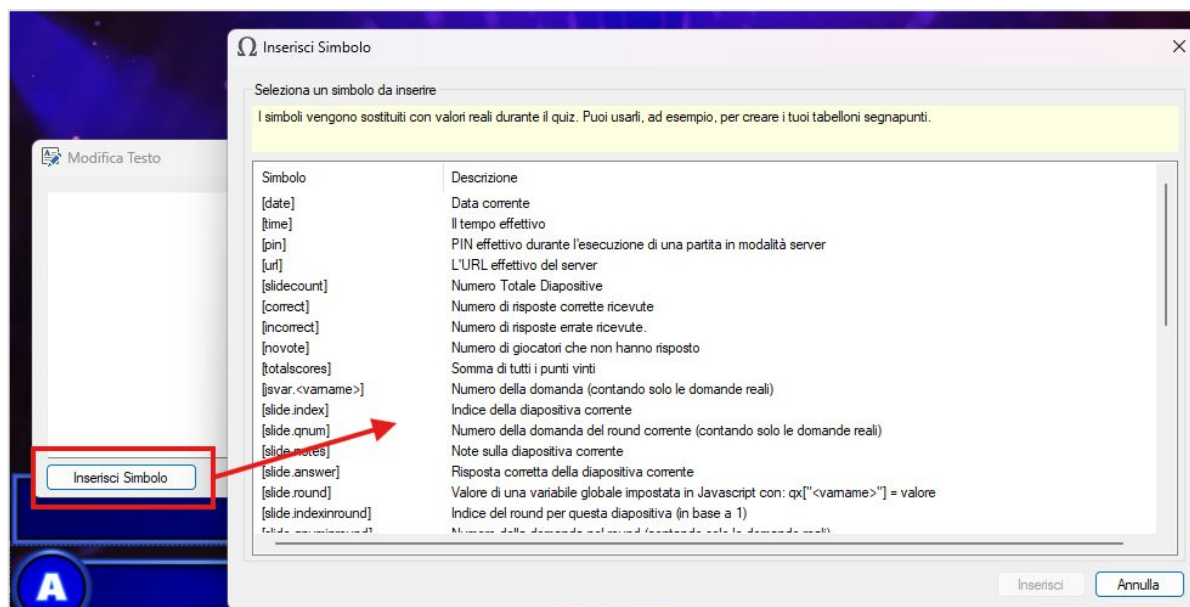
Utilizzando le forme di testo è possibile creare schermate personalizzate che contengono dati noti solo durante la riproduzione di uno show. A tale scopo, i campi di testo (forme) di QuizXpress possono ora contenere 'simboli' predefiniti. Quando si esegue il gioco con il pubblico, questi simboli vengono sostituiti con i valori corrispondenti.

È possibile utilizzare elementi quali i nomi dei giocatori, i punteggi, le risposte, i tempi di risposta, il codice pin, l'indice delle diapositive, le note delle diapositive, il numero di risposte corrette ed errate e molto altro ancora!

Di seguito sono riportati alcuni esempi di schermate con un design personalizzato. Il lato sinistro mostra l'aspetto della diapositiva in QuizXpress Studio. Il lato destro mostra come apparirà la diapositiva durante un gioco.



Durante la modifica di elementi testuali nel modulo *Modifica Testo* (è sufficiente fare doppio clic su un testo o una forma di testo per aprirlo), è disponibile il pulsante “Inserisci Simbolo” per aggiungere un simbolo di testo. È anche possibile digitare manualmente i simboli. La finestra di dialogo Inserisci simbolo mostra tutti i simboli disponibili, accompagnati da una spiegazione per ciascuno.



I simboli testuali disponibili sono:

[date]	Data Attuale	[playerX.name]	Nome del giocatore con posizione X
[time]	Tempo Attuale	[playerX.score]	Punteggio del giocatore con posizione X
[pin]	PIN Mobile Attuale	[playerX.lastvote]	Ultimo voto del giocatore con posizione X

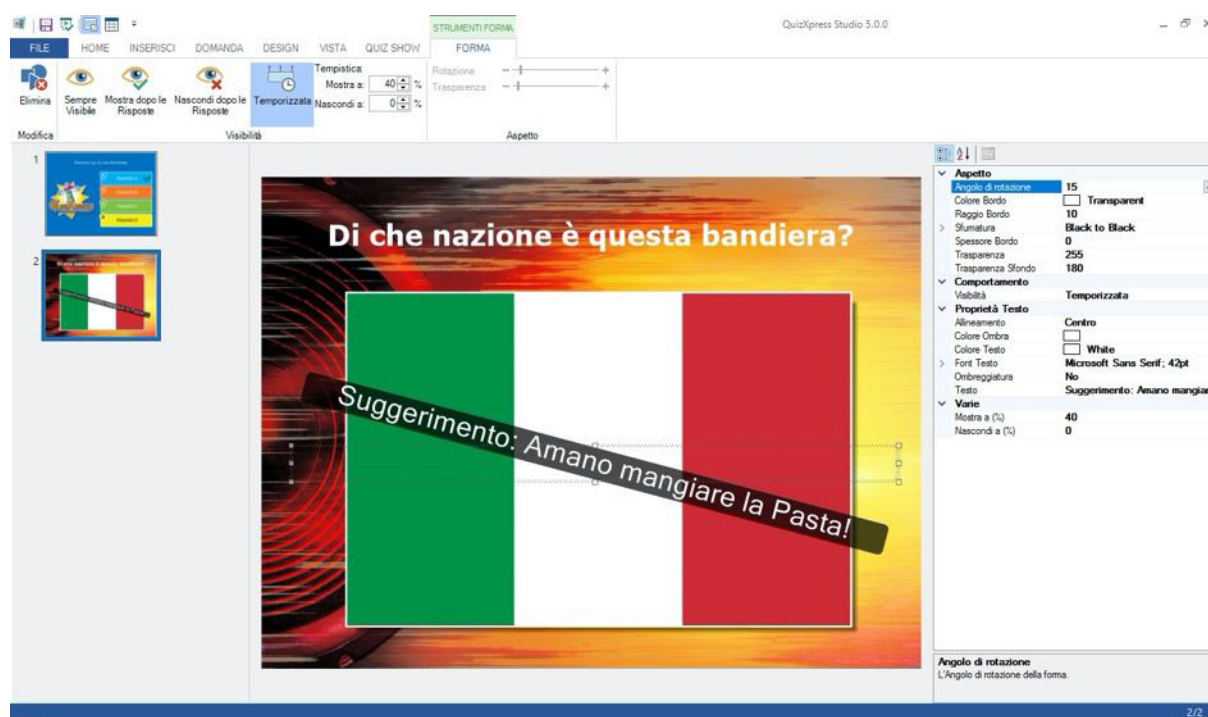
[url]	URL del server di gioco	[playerX.time]	Tempo di risposta in millisecondi del giocatore con posizione X
[correct]	Numero di giocatori che hanno risposto correttamente alla domanda	[playerX.timesec]	Tempo di risposta in secondi del giocatore con posizione X
[incorrect]	Numero di giocatori che hanno risposto erroneamente alla domanda	[buzzerX.name]	Nome del giocatore con buzzer X
[novote]	Numero di giocatori che non hanno fornito una risposta	[buzzerX.score]	Punteggio del giocatore con buzzer X
[slide.index]	Numero diapositiva della domanda attuale	[buzzerX.lastvote]	Ultimo voto del giocatore con buzzer X
[slide.notes]	Note della domanda attuale	[buzzerX.time]	Tempo di risposta in millisecondi del giocatore con buzzer X
[slide.answer]	Risposta corretta alla domanda attuale	[buzzerX.timesec]	Tempo di risposta in secondi del giocatore con buzzer X

I simboli possono essere utilizzati in qualsiasi elemento di testo. Ad esempio, è possibile inserire una forma di testo e digitare qualcosa come: "Aprire l'applicazione Smart Buzzer e connettersi con il codice di gioco: [pin]".

I simboli testuali sono un ottimo strumento per rendere le diapositive del quiz più dinamiche e, ad esempio, per creare tabelloni segnapunti personalizzati.

3.7.2.2 Forme Temporizzate

È possibile visualizzare e nascondere elementi forma e di testo durante lo scorrimento del tempo impostando le proprietà delle forme temporizzate sulla scheda della barra multifunzione contestuale STRUMENTI FORMA. Questo permette ad esempio di creare un 'suggerimento' che appare dopo un certo tempo mentre il countdown procede, come illustrato nel seguente esempio:



In questo particolare esempio, l'elemento di testo con pannello apparirà una volta trascorso il 40% del tempo di countdown.

Quando si lascia a 0%, la percentuale nel campo 'Nascondi a:', significa che il suggerimento verrà mostrato fino alla fine del conto alla rovescia.

In alternativa è possibile, ad esempio, rimuovere nel tempo elementi che occludono parti di una foto.

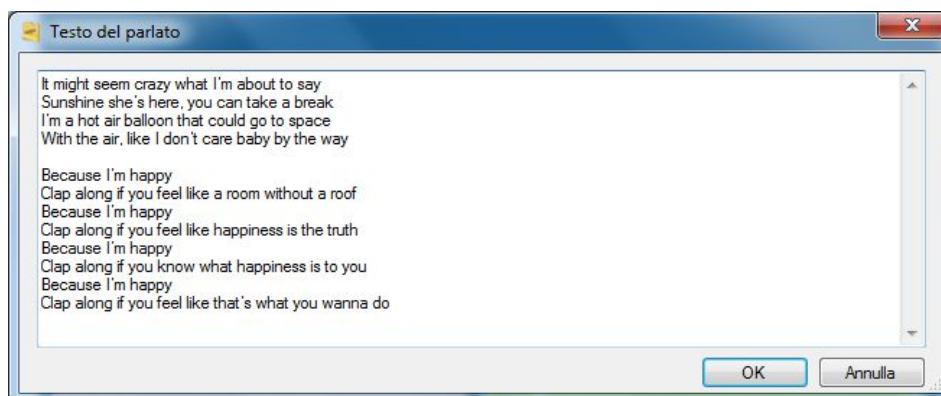
3.7.3 Elemento Parlato

È possibile inserire un elemento Parlato su una diapositiva. QuizXpress utilizza il sintetizzatore vocale di Windows per leggere parti di testo che è possibile configurare. Ad esempio, è possibile creare una domanda in cui viene letto il testo di una canzone e il pubblico deve indovinare l'artista o la canzone.

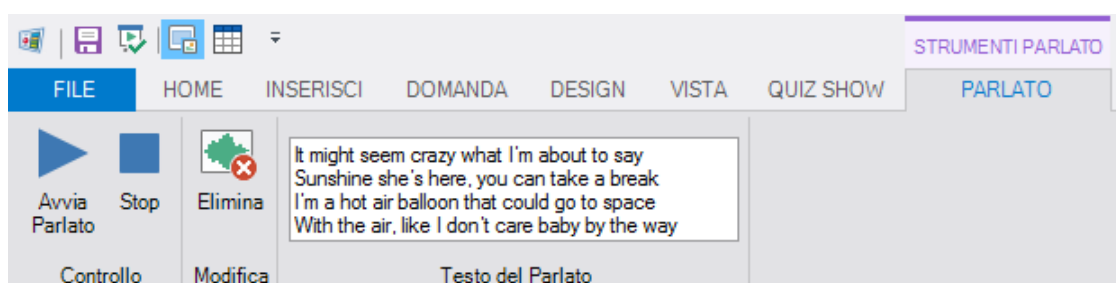
Per inserire un elemento Parlato, selezionare la scheda INSERISCI e fare clic sul pulsante 'Parlato'



Si aprirà una finestra di dialogo dove sarà possibile inserire il testo da pronunciare:



Dopo aver creato l'elemento parlato, è possibile modificarlo utilizzando i controlli nella scheda della barra multifunzione contestuale.



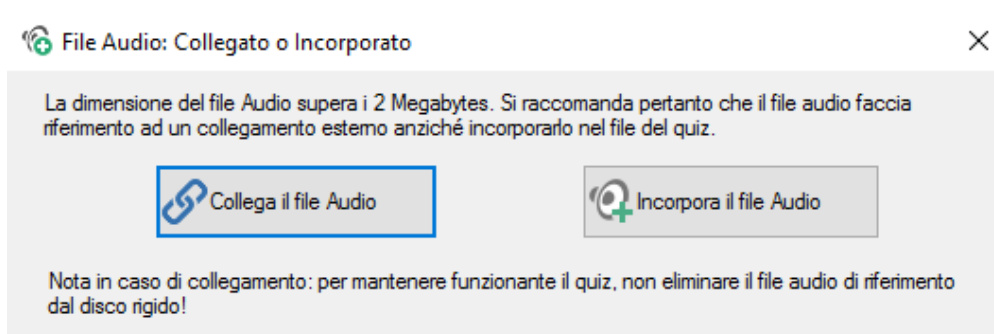
3.7.4 Audio/Suoni

Frammenti audio possono essere utilizzati per domande del tipo "Chi ha scritto questa canzone?", "Di che animale si tratta?", "Che cos'è questo rumore?", ecc. Per rendere le cose ancora più interessanti, è possibile alterare nel tempo la velocità del suono riprodotto, impostando la proprietà *'Percentuale Velocità'* (percentuale di velocità all'inizio della riproduzione del file audio) e la proprietà *'Percentuale Velocità Target'* (percentuale di velocità alla fine della riproduzione del file audio).

Allo stesso modo è possibile alterare il tono del file Audio.

3.7.4.1 Inserimento di un file Audio

Per aggiungere un file audio ad una diapositiva quiz, selezionare la scheda INSERISCI e cliccare il pulsante 'Audio'. Si aprirà una finestra di navigazione che consentirà di selezionare un file audio (mp3 o wav), quindi scegliere se collegare o incorporare il file:



Il Collegamento comporta quiz file più gestibili e più leggeri ma dovrete assicurarvi che tutti i file esterni restino accessibili dal percorso originale, o siano presenti nella cartella in cui è memorizzato il quiz file (o in alternativa è possibile mantenere i file esternamente ed "impacchettare" il quiz prima di distribuirlo).

Una volta inserito il file, la scheda della barra multifunzione contestuale STRUMENTI AUDIO diventa visibile consentendo di configurare le varie opzioni disponibili.



3.7.4.2 Replay

Spesso c'è la necessità di riprodurre (parte della) musica dopo la fine della domanda (sincronizzata con la rivelazione della risposta corretta sulla diapositiva). Questo può essere fatto abilitando la funzionalità di Replay:



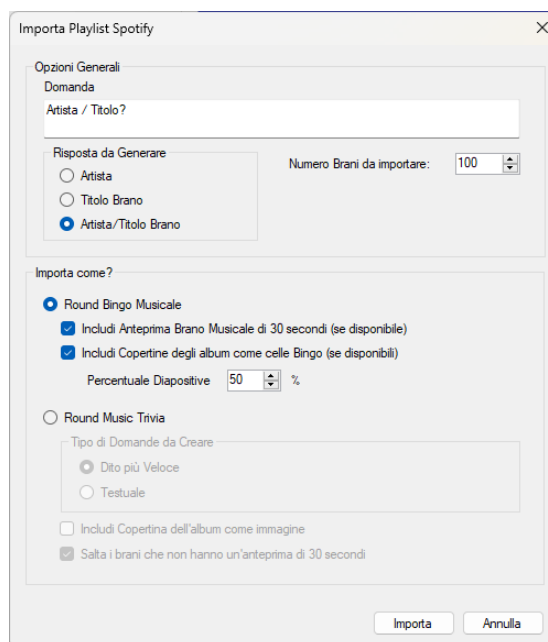
È possibile impostare un ritardo iniziale, il tempo di inizio e il tempo di fine.

3.7.4.3 Importazione Playlist Spotify™

È ora possibile importare le tue playlist di Spotify (opzionalmente con le copertine degli album e un'anteprima di 30 secondi dei brani) e creare un quiz musicale o un round Disco Bingo. QuizXpress non interagisce direttamente con Spotify, ma ora supporta il formato CSV prodotto dal sito web [Exportify](#).

Per utilizzare questa funzionalità, esporta la tua playlist Spotify in formato CSV utilizzando il sito Exportify e importa il file prodotto in QuizXpress in Studio → FILE → IMPORTA → Importa da Excel (Scegliere il formato .csv).

Apparirà una finestra di configurazione per effettuare alcune scelte:



Se si crea un Round Bingo con queste opzioni, si ottiene un mix di celle con la grafica dell'album e il testo dell'artista/titolo, come ad esempio:

B	I	N	G	O
 Rammstein / Sonne	 Alice In Chains / Rooster	 Depeche Mode / Enjoy the	 Elbow / One Day Like This	 Queens of the Stone Age / No
 JOHAN / Tumble and Fall	 Wolfmother / Joker And The T	 Depeche Mode / Enjoy the	 Elbow / One Day Like This	 Green Day / Basket Ca
 Volbeat / Lola Montez	 Rammstein / Sonne	 Linkin Park / In the End	 Bettie Serveert / Palomine	 The Breeders / Cannonb
 JOHAN / Tumble and Fall	 Rammstein / Sonne	 Linkin Park / In the End	 Bettie Serveert / Palomine	 The Breeders / Cannonb

3.7.4.4 Applicazione di effetti audio

Sono disponibili diversi effetti utilizzabili durante la riproduzione di file audio:

- *Aumenta la velocità audio.* Si ottiene dando lo stesso valore alle proprietà audio "Percentuale Velocità" e "Percentuale Velocità Target" nella Griglia delle Proprietà. Per velocizzare il file audio, tale valore deve essere maggiore di 100. Per visualizzare le proprietà di un file audio, fare clic sulla sua icona nell'Area di Progettazione.
- *Rallenta la velocità audio.* Si ottiene dando ad entrambe le proprietà di cui sopra uno stesso valore, ma inferiore a 100.
- *Da Lento a Normale.* Immettere un valore inferiore a 100 nella proprietà del file audio 'Percentuale Velocità'. Così facendo, il file inizierà la riproduzione in modo rallentato. Lasciare inalterata, invece, la proprietà 'Percentuale Velocità Target'. Il suo valore di default è 100, che significa velocità normale. Il risultato finale sarà che Quiz Show inizialmente riprodurrà il suono lentamente, ma con il passare del tempo raggiungerà la velocità normale.
- *Da Veloce a Normale.* Selezionare un valore superiore a 100 nella proprietà audio 'Percentuale Velocità'. Lasciare la proprietà 'Percentuale Velocità Target' invariata.

È possibile ascoltare in anteprima questi effetti sonori durante la creazione della domanda che contiene il suono. Per ascoltare il file audio ed i suoi effetti, fare clic sul pulsante 'Riproduci' nella barra multifunzione o selezionare 'Riproduci' dal menu contestuale AUDIO.

Se non si desidera riprodurre il file audio immediatamente all'avvio di una domanda, utilizzare la proprietà audio 'Pausa Intro' per ritardare di quanti secondi si desidera la riproduzione del suono (questo per offrire ai partecipanti o al quizmaster la possibilità di leggere prima la domanda).

Nota: altri file audio, come ad esempio i suoni delle pulsantiere/buzzers, la musica di sottofondo, la musica del conto alla rovescia ecc. possono essere configurati in QuizXpress Setup.

3.7.5 Video

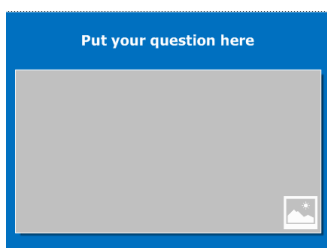
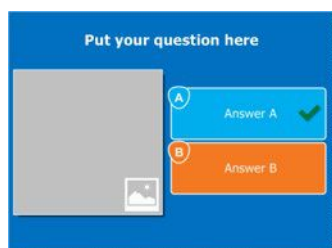
QuizXpress supporta anche l'uso di file video. I file video possono essere utilizzati nelle diapositive quiz, ma anche come mezzo di comunicazione di messaggi marketing al pubblico. Esiste un formato speciale di diapositiva video "a schermo intero" che consente di riprodurre il video selezionato a schermo intero durante il game show.

QuizXpress supporta diversi formati di file video, ma per poter riprodurre correttamente i file Video in QuizXpress, deve essere installato sul vostro sistema il CODEC corretto (un componente di Windows utilizzato per lo streaming di un particolare formato video). Un buon pacchetto di codec gratuito è disponibile qui:

<https://github.com/Nevcairiel/LAVFilters/releases>

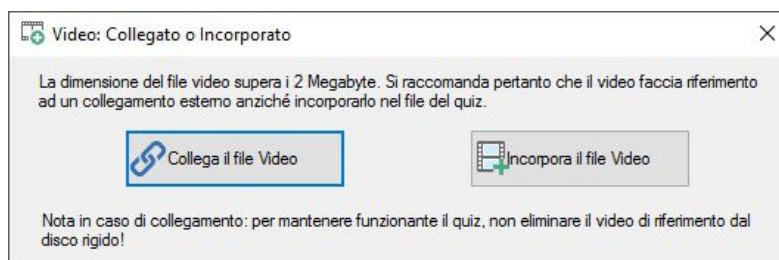
3.7.5.1 Inserimento di un file video

Per aggiungere un video ad una domanda, creare prima una nuova domanda utilizzando un modello che prevede al massimo un segnaposto Immagine / video.



Questo ultimo modello mostra il video in modalità "a schermo intero". È inoltre possibile utilizzarlo per mostrare video promozionali tra domande!

Fare click con il tasto destro sul riquadro segnaposto e scegliere 'Seleziona Video' dal menu contestuale. Si aprirà una finestra di dialogo per selezionare un file video (*.avi, *.wmv, *.mov, *.mp4, *.mpg, *.mpeg, *.flv, *.3gp, *.webm). Un file video può essere collegato o incorporato.



Un file video incorporato significa che il video sarà inglobato direttamente nel file del quiz. Un file video collegato, significa invece che farà riferimento ad un video presente sul disco di sistema. In generale si raccomanda il collegamento dei file video per non appesantire troppo il file del quiz.

Nota: quando si collegano dei file video, assicurarsi di non rimuovere tali video dal disco di sistema. Quando si copia il quiz su un altro computer, i video devono essere copiati nella stessa cartella contenente il file del quiz, per consentire a QuizXpress di individuarli.

Una volta concluso, è possibile utilizzare la funzione 'Pacchetto' per combinare tutti i file collegati esternamente in un unico grande file quiz (max 2gb). Con questo file combinato è facile spostare il quiz su un altro computer senza doversi preoccupare delle risorse esterne.

Un contenuto video incorporato non può essere più grande di 30 Mb. In generale, cercare di mantenere i video più piccoli possibile. Quando la domanda dura solo trenta secondi, non ha molto senso inserire un video di quattro minuti. In questo caso si consiglia l'uso di uno strumento di editing video per tagliare il video.

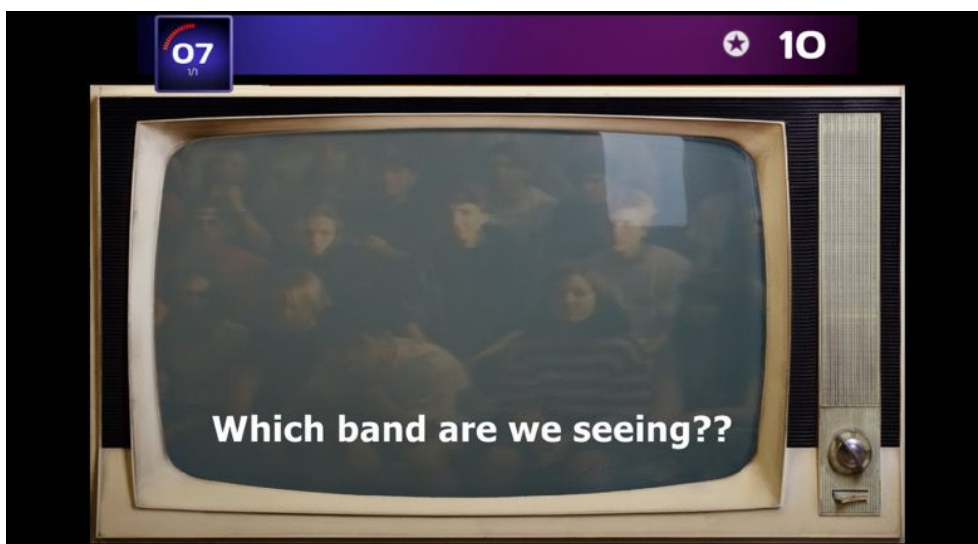
3.7.5.2 Modifica delle proprietà video

Quando si seleziona un video, la scheda della barra multifunzione contestuale degli strumenti video diventa visibile:



Da qui è possibile vedere in anteprima il video, impostare gli indicatori di inizio e di fine, impostare il volume e cambiare la velocità di playback. La modifica della velocità di riproduzione potrebbe non funzionare per tutti i tipi di video e questo dipende dai codec utilizzati. È inoltre possibile configurare un effetto che cambierà nel corso del tempo. Ad esempio è possibile usare l'effetto Mosaico per mostrare il video completamente pixellato all'inizio e che gradualmente rivelerà i dettagli, mentre si farà una domanda riguardo al video con punti decrescenti per il vostro pubblico. È inoltre possibile riprodurre il frammento video in modalità silenziosa in modalità Loop fino a quando la domanda termina. Con il comando 'Selezione Immagine' è possibile cambiare l'elemento della diapositiva in un'immagine statica.

Spuntare la casella 'Sfondo' quando si vuole che il video appaia come sfondo della diapositiva. Nello screenshot qui sotto, è stato adottato un video di sfondo con una forma sovrapposta per creare un effetto vecchia TV (il video è impostato come sfondo e una forma TV è stata inserita con lo schermo trasparente).

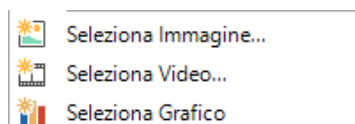


Con la funzione Replay è possibile attivare la riproduzione di una parte del video al termine della domanda (quando viene rivelata la risposta corretta).

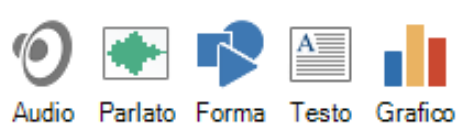
3.7.6 Inserire un Grafico

È possibile inserire un grafico delle risposte in tempo reale in una diapositiva. Mentre il conto alla rovescia è in esecuzione, il grafico mostrerà una rappresentazione in tempo reale di tutte le risposte date dal pubblico.

Esistono due modi per aggiungere un grafico delle risposte ad una diapositiva:

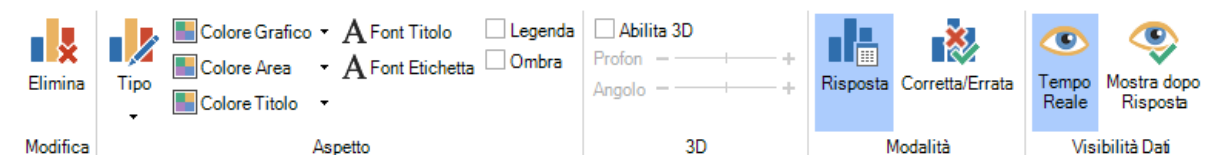


1) Scegliere una diapositiva con un'immagine/video segnaposto. Cliccare con il tasto destro del mouse sul segnaposto e scegliere Seleziona Grafico



2) Selezionare la scheda del nastro INSERISCI e fare clic sul pulsante 'Grafico'.

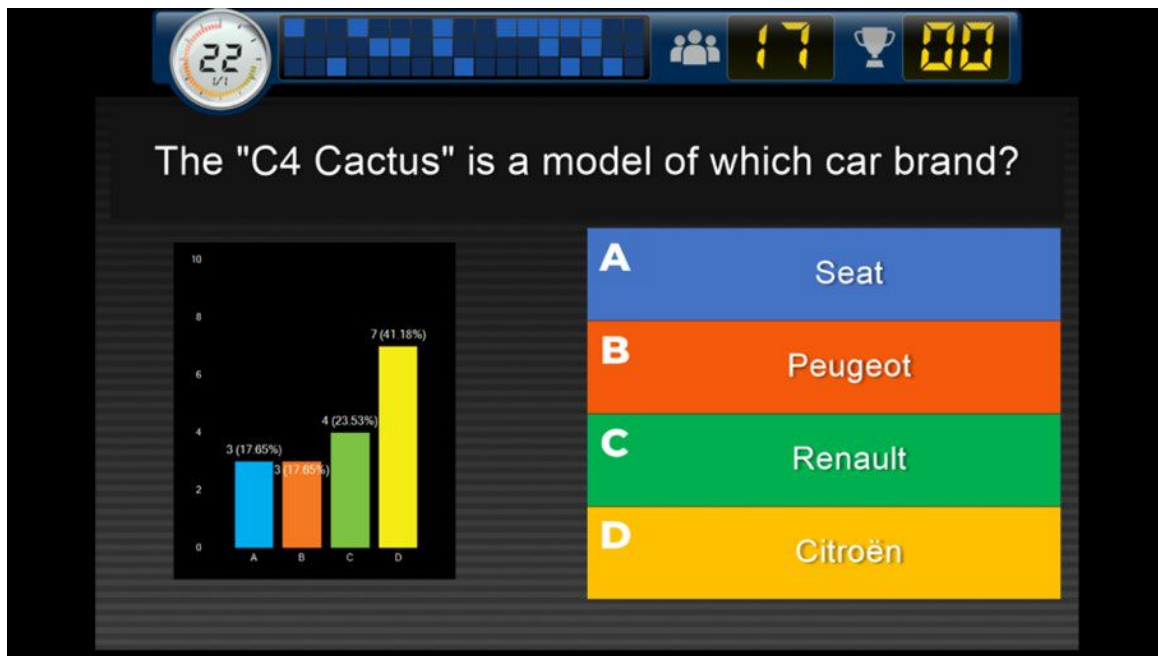
Una volta inserito il grafico, diventa visibile la scheda della barra multifunzione contestuale GRAFICO per configurare le varie opzioni.



La scheda ha le seguenti opzioni:

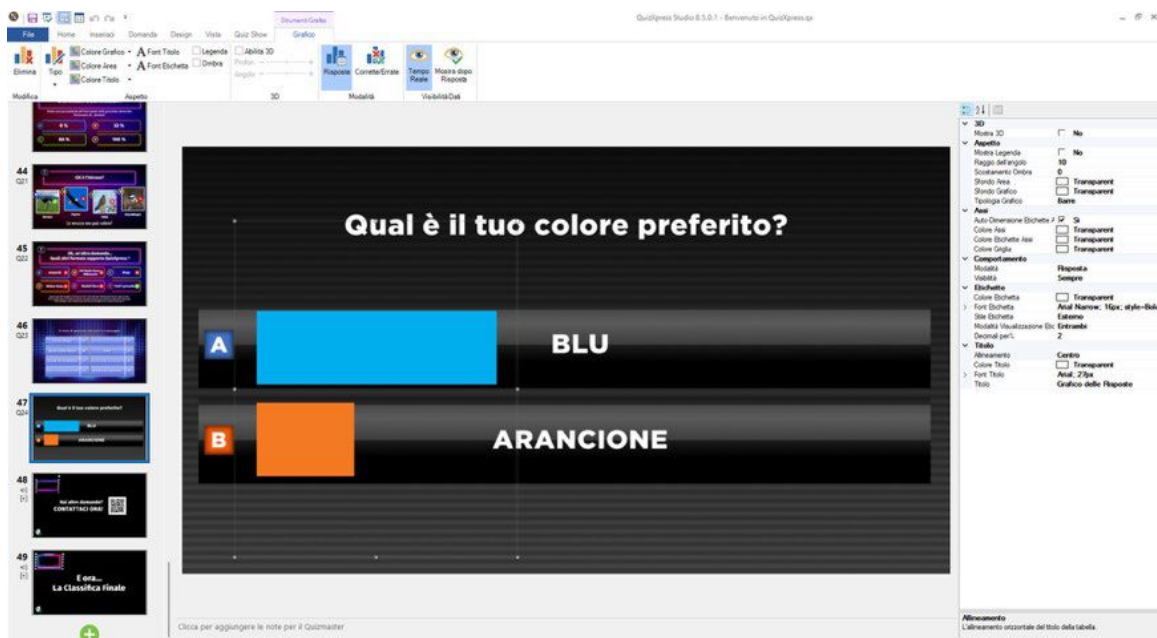
- Elimina: elimina il grafico dalla diapositiva
- Tipo: scegliere uno dei seguenti tipi di grafico: Barre, Colonne, Torta, Ciambella
- Imposta Colori: Colore Grafico (sezione esterna del grafico), Colore Area (sezione interna del grafico), Colore Titolo (colore del testo del titolo sopra il grafico)
- Font: imposta il carattere del Titolo e dell'Etichetta
- Legenda: mostra una leggenda accanto al grafico
- Ombra: aggiunge un'ombra al grafico
- Abilita 3D: rende il grafico tridimensionale. Opzionalmente è possibile impostare la profondità e l'angolo del grafico 3D.
- Modalità: sceglie se mostrare nel grafico la semplice distribuzione delle Risposte o se mostrare la distribuzione Corrette/Errate/Nessuna Risposta.
- Visibilità Dati: indica se si desidera vedere i risultati in tempo reale o se i risultati devono essere mostrati dopo che tutti i giocatori hanno risposto.

Nel riquadro delle proprietà è possibile configurare un paio di altri aspetti del grafico come per esempio il testo del titolo e l'allineamento, il colore dell'etichetta (un'etichetta contiene il numero di risposte per un segmento) ed il colore degli assi.



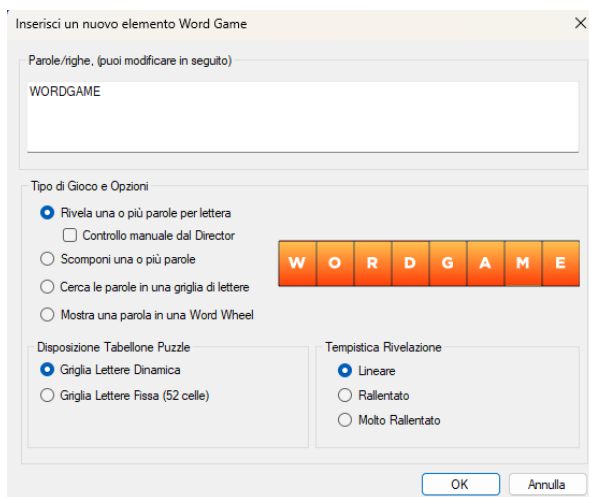
È possibile impostare il colore di sfondo dell'elemento grafico (chart) su trasparente per creare layout più interessanti.

Questo consente, ad esempio, di realizzare diapositive con risposte del pubblico in cui il grafico si sovrappone alle risposte.



3.7.7 Word Game

L'elemento Word Game (Gioco di parole) è un elemento grafico che consente di creare domande su parole e frasi. Quando si inserisce un Word Game, appare la seguente finestra:

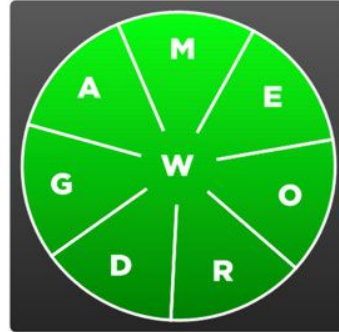


Qui è possibile inserire il testo da visualizzare e selezionare il tipo di gioco e tutte le opzioni correlate.

Sono disponibili quattro giochi diversi:

<i>Parole Rvelate</i> (in 2 formati: Griglia Lettere Dinamica e Griglia Fissa di 52 celle). Le lettere appariranno nel tempo, a partire da una griglia vuota.	
<i>Parole Scomposte</i> (anagramma). La parola o la frase si decifrerà con il passare del tempo.	
<i>Griglia di Lettere</i>. Le parole sono nascoste in una griglia di lettere casuale. Al termine della domanda le parole vengono evidenziate.	

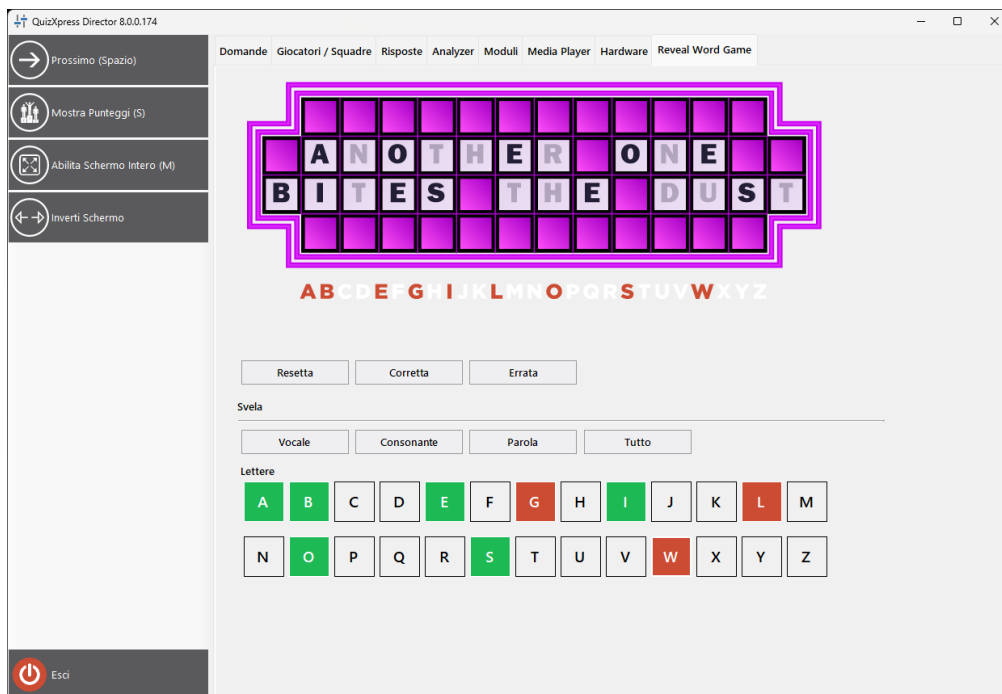
Word Wheel. La parola viene presentata come una ruota (che può girare opzionalmente). Una lettera verrà rimossa a caso e posizionata al centro.



Gli elementi Parole Rivelate e Parole Scomposte possono essere presentati visivamente sia come una normale griglia multilinea (griglia di lettere dinamica) che su una griglia fissa di 52 celle (nota per il gioco televisivo "La ruota della fortuna©"). Per questi due elementi, sta a te dividere la frase in più righe premendo INVIO per passare alla riga successiva.

Quando si usa il gioco Parole Rivelate, si può scegliere di controllare manualmente la rivelazione da QuizXpress Director. Quando si esegue un quiz, viene visualizzata la scheda 'Reveal Word Game' in Director una volta mostrata la diapositiva. Qui è possibile rivelare manualmente una lettera menzionata da un giocatore premendo il pulsante corrispondente. Alternativamente, è possibile rivelare una vocale, una consonante, una parola o l'intera frase (tutte).

Se la lettera fa parte della frase, verrà rivelata nel riproduttore del quiz. Director mostrerà inoltre, dopo aver premuto una lettera, se questa è presente nella frase (lettera verde) o meno (lettera rossa).



Se un giocatore cerca di indovinare la parola, è possibile giudicarlo premendo il pulsante Corretta o Errata, dopodiché sullo schermo del riproduttore del quiz apparirà un grande segno di spunta verde o una croce rossa per il pubblico.

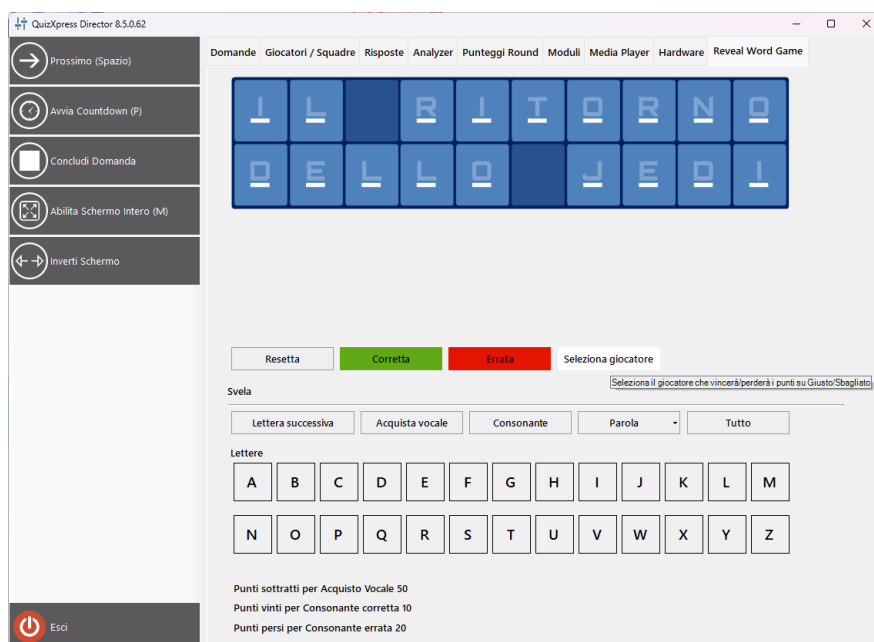
Il riproduttore del quiz mostrerà la griglia delle lettere con le lettere rivelate. Può anche mostrare una panoramica delle lettere che non sono ancora state scelte (attivando l'opzione "Mostra Barra Alfabetica" nelle proprietà avanzate di QuizXpress Studio).



La modalità manuale supporta anche l'acquisto di vocali e l'assegnazione o la perdita di punti per le consonanti indovinate. Le impostazioni di punteggio per vocali e consonanti possono essere configurate in QuizXpress Studio dopo aver selezionato l'elemento Word Game nella diapositiva.

Comportamento	
Controllo Manuale	☒ Sì
Punti Consonante	10
Punti Penalità Consonante	20
Punti Acquisto Vocale	50

Il partecipante che giocherà può essere selezionato durante il quiz, nella scheda *Reveal Word Game* di QuizXpress Director.



I punti guadagnati o persi verranno mostrati nel quiz player.



Acquista Vocale



Consonante Corretta

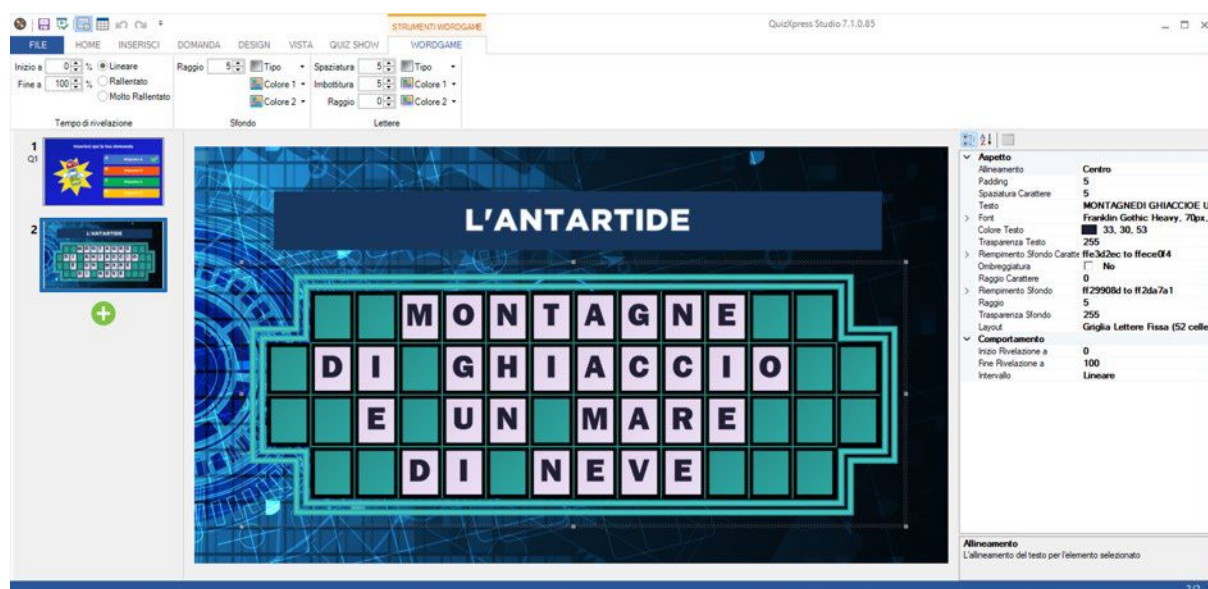


Consonante Errata

Per le modalità *Parole Rvelate* automatica e *Parole Scomposte*, è possibile configurare il tempo di rivelazione/riordino. Per impostazione predefinita, ogni passaggio ha la stessa durata, il che significa che, nel gioco di rivelazione, le lettere appaiono a intervalli regolari.

Questa modalità può andar bene per una singola parola, ma nel caso di frasi più lunghe potrebbe essere preferibile un altro schema. Ad esempio, è possibile scegliere di mostrare più lettere all'inizio e poi rallentare gradualmente. L'opzione desiderata può essere selezionata nella sezione "Tempi di rivelazione".

Una volta inserito un elemento Word Game in una diapositiva, è possibile configurarlo ulteriormente facendo prima clic sull'elemento, quindi modificando le impostazioni nella barra Word Game in alto in Studio oppure nel pannello delle proprietà avanzate visualizzato sulla destra di QuizXpress Studio.



Questo elemento può essere utilizzato per diversi tipi di domande. Ad esempio, per una domanda “Dito più Veloce”, in cui il primo partecipante a premere il pulsante tenta di indovinare la frase corretta in base alle lettere già rivelate, oppure menziona una lettera da scoprire e poi prova a indovinare la frase. O ancora può essere usato come domanda a risposta testuale con QuizXpress Mobile, dove tutti i partecipanti possono digitare la risposta corretta. Combinandola con punteggi decrescenti, i giocatori più veloci ottengono più punti. In alternativa, si può dare il turno a ciascun partecipante e assegnare punti usando la modalità di rivelazione manuale in combinazione con un sistema di punteggio.

Tutti gli aspetti visivi come colore, font, dimensione delle lettere, spaziatura interna (padding), ecc. possono essere modificati nella barra multifunzione o nella griglia delle Proprietà Avanzate (visualizzata a destra).

L'elemento Word Game segue la proprietà della diapositiva “Mostra Risposta Corretta”:

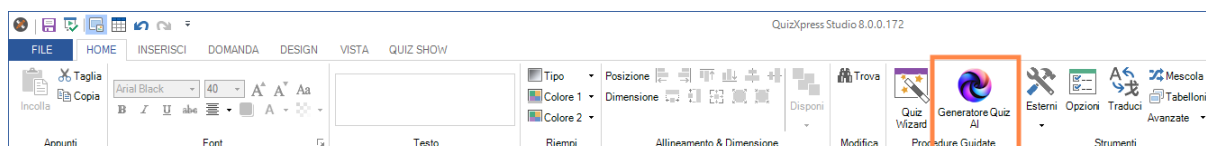
- Se impostata su “Non mostrare”, il Word Game non rivelerà la risposta corretta al termine della domanda.
- Se impostata su “Globale” (valore predefinito), il Word Game seguirà l'impostazione “Mostra risposta corretta nelle diapositive del quiz” definita in Quiz Setup.

3.8 Utilizzo dell'Intelligenza Artificiale per generare contenuti

Con QuizXpress hai a disposizione un vero e proprio autore di quiz virtuale dotato di intelligenza artificiale. È possibile infatti generare domande complete, completare domande con risposte a scelta multipla, creare sondaggi Trivia Feud o generare immagini!

3.8.1 Generatore Quiz AI

Il generatore di Quiz AI aiuta a generare vari tipi di domande. È possibile avviare il generatore Quiz AI facendo clic sul relativo pulsante nella scheda HOME.



Dopo aver fatto clic sul pulsante, viene visualizzata la finestra del generatore di domande.

Generatore di domande basato sull'Intelligenza Artificiale

Questa funzionalità è in fase sperimentale. Il risultato fornito è generato da un'Intelligenza Artificiale e richiede la verifica umana per garantire l'accuratezza.

Argomento
Assicurati di descrivere l'argomento in modo conciso e completo per ottenere risultati migliori. Lasciando vuoto il campo, genererà un mix di domande generali.
Cultura e divertenti sulla musica anni 80

Opzioni
Numero Domande: 4
Tipo: ☒ Scelta Multipla
N° Risposte: 4
☐ Aperta
☐ Si / No
☐ Vero / Falso

Creatività: Conservatore — Creativo
Difficoltà: Facile — Difficile
Fattore Divertimento: Sero — Neutro — Divertente — Esilarante

Lingua: Italiano

Generazione Domande
Genera

Crediti Disponibili: 096
Ottieni altri Crediti

Risultati

Includi	Domanda	Risposta A	Corretta	Risposta B	Corretta	Risposta C	Corretta	Risposta D	Corretta	Note
☒	Quale cantante degli anni '80 è famoso per aver portat...	Freddie Mercury	☒	Boy George	☐	Pince	☐	David Bowie	☐	Durante un concerto dei Queen negli anni '80, Freddie Mercury decise
☒	Quale brano degli anni '80 è stato ispirato dal rumore di ...	Take On Me - a-ha	☐	Like a Virgin - Ma...	☐	Eye of the Tiger ...	☐	Sweet Dreams (A...	☒	La celebre base elettronica di "Sweet Dreams (Are Made of This)" fu
☒	Chi, tra questi artisti degli anni '80, fu quasi escluso da ...	Phil Collins	☐	Cyndi Lauper	☒	Simon Le Bon (D...	☐	Bono (U2)	☐	Cyndi Lauper, con i suoi look eccessivi e coloratissimi tipici degli anni
☒	Quale iconica band anni '80 ha accidentalmente mess...	Spandau Ballet	☐	Pet Shop Boys	☐	Depeche Mode	☒	Wham!	☐	I Depeche Mode vendettero per errore alcune magliette con il nome d

Inserisci Annulla

Nel campo Argomento inserire l'argomento desiderato. Occorre essere il più specifici possibile. Per fare un esempio:

La richiesta "Domande musicali" genererà domande molto generiche sulla musica. Se in seguito si ripete lo stesso quesito, è probabile che vengano generate le stesse domande. È preferibile formulare richieste più specifiche, ad esempio: "Domande musicali sui successi nella top 10 degli anni '90".

È possibile indicare quale tipologia di domande si desidera generare:

- Una domanda a scelta multipla – è possibile indicare in numero di risposte desiderate
- Una domanda aperta
- Una domanda SI/NO
- Una domanda Vero/Falso

Si può anche giocare con i cursori Creatività/Difficoltà e Fattore Divertimento che, a seconda del soggetto, hanno un'influenza minore o maggiore.

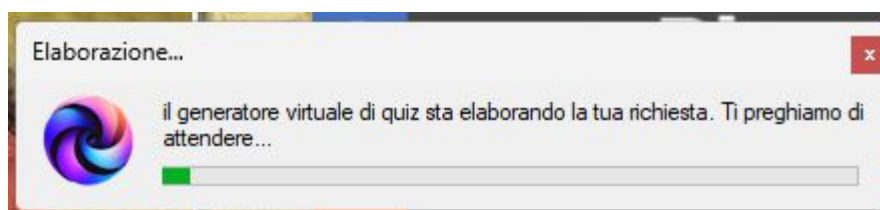
A questo punto, premere il pulsante "Genera" e si potrà ammirare come le domande vengono auto generate, complete di note dettagliate che possono essere utilizzate durante la presentazione del quiz!

Le domande generate sono presentate in forma di elenco insieme alle risposte corrispondenti. Nel caso di domande a scelta multipla, il sistema di intelligenza artificiale genera anche alternative valide alla risposta corretta. Questa funzione semplifica il processo di creazione dei quiz e garantisce che i contenuti siano coinvolgenti e completi.

3.8.2 Completamento AI per le domande a scelta multipla

Questa funzione aiuta a creare le opzioni a scelta multipla mantenendo il controllo sulla domanda. Per utilizzare questa funzionalità, basta digitare la domanda come si farebbe normalmente, fare clic con il tasto destro del mouse sulla diapositiva e selezionare "Completa con AI" dal menu contestuale. Le opzioni a scelta multipla saranno compilate e sarà impostata la risposta corretta. Saranno incluse anche le note che spiegano la risposta corretta.

Di seguito un esempio:





3.8.3 Generazione AI di sondaggi Trivia Feud

È possibile utilizzare l'AI anche per generare sondaggi Trivia Feud. Basta inserire la domanda del sondaggio...

Redattore di sondaggi

Domanda del sondaggio

Qual è il modo migliore per trascorrere le vacanze?

Sondaggio

1 1 5 1

2 1 6 1

3 1 7 1

4 1 8 1

Completa con AI

Somma: 0

Modalità di gioco

☒ Manuale (Controllo da Director) ☐ Interattivo (Dito più Veloce) ☐ Multiplayer (inserimento testo)

OK Annulla

...e premere il pulsante "Completa con AI".

Redattore di sondaggi

Domanda del sondaggio

Qual è il modo migliore per trascorrere le vacanze?

Sondaggio

1 1 5 1

2 1 6 1

3 1 7 1

4 1 8 1

Completa con AI

Somma: 0

Modalità di gioco

☒ Manuale (Controllo da Director) ☐ Interattivo (Dito più Veloce) ☐ Multiplayer (inserimento testo)

OK Annulla

Elaborazione...

il generatore virtuale di quiz sta elaborando la tua richiesta. Ti preghiamo di attendere...

Le risposte al sondaggio saranno generate, con tanto di percentuali!

Redattore dei Sondaggi

Domanda del sondaggio
Qual è il modo migliore per trascorrere le vacanze?

Sondaggio

1 Rilassarsi in una spiaggia esotica	25	5 Praticare sport all'aria aperta	10
2 Esplorare nuove città e culture	19	6 Provarci con i viaggi avventurosi	8
3 Fare escursioni nella natura	14	7 Vivere l'esperienza di una crociera	7
4 Godersi il tempo in famiglia	12	8 Scoprire l'enogastronomia locale	5

Completa con AI

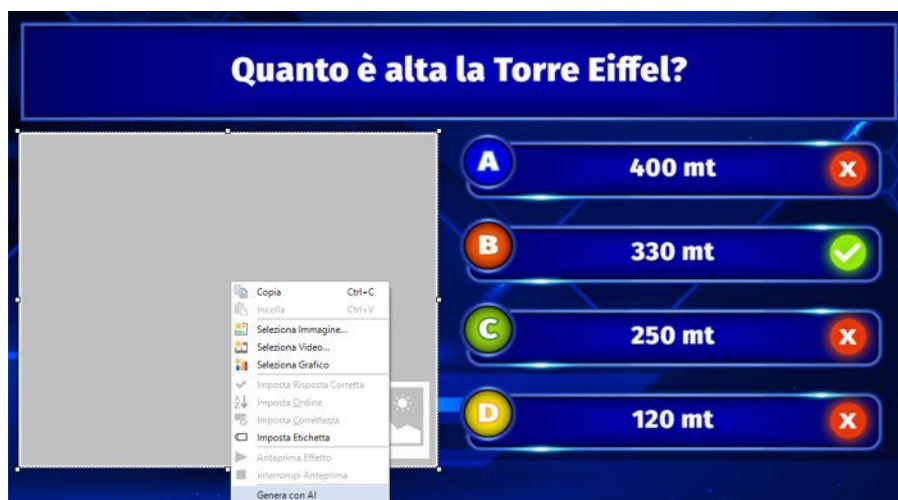
Somma: 100

Modalità di gioco
☒ Manuale (Controllo da Director)
 ☐ Interattivo (Dito più Veloce)
 ☐ Multi giocatore (Inserimento testo)



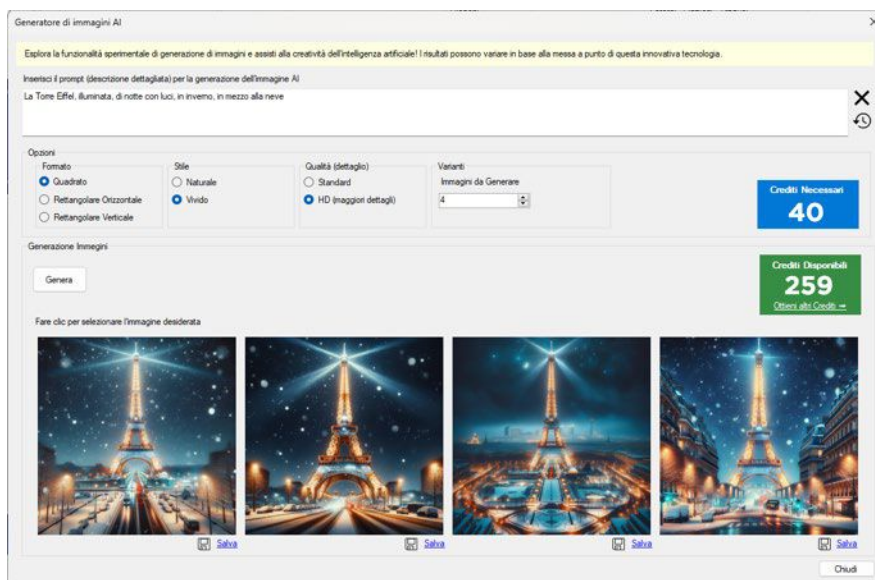
3.8.4 Generazione AI di immagini

È possibile utilizzare l'AI di QuizXpress anche per generare immagini o sfondi per le diapositive. Per esempio, per generare un'immagine in un segnaposto immagine, fare click con il tasto destro sul segnaposto e scegliere Genera con AI:



Si aprirà l'apposita finestra di generazione. Fornendo una descrizione dettagliata e un contesto esauriente si ottengono immagini migliori. È inoltre possibile indicare lo stile desiderato, come "rendering 3D", "arte astratta", "fumetto" ecc.

Nell'esempio seguente vengono generate 4 immagini della torre Eiffel in mezzo alla neve.



Scegliere una delle quattro immagini generate, che verrà inserita nel segnaposto immagine.



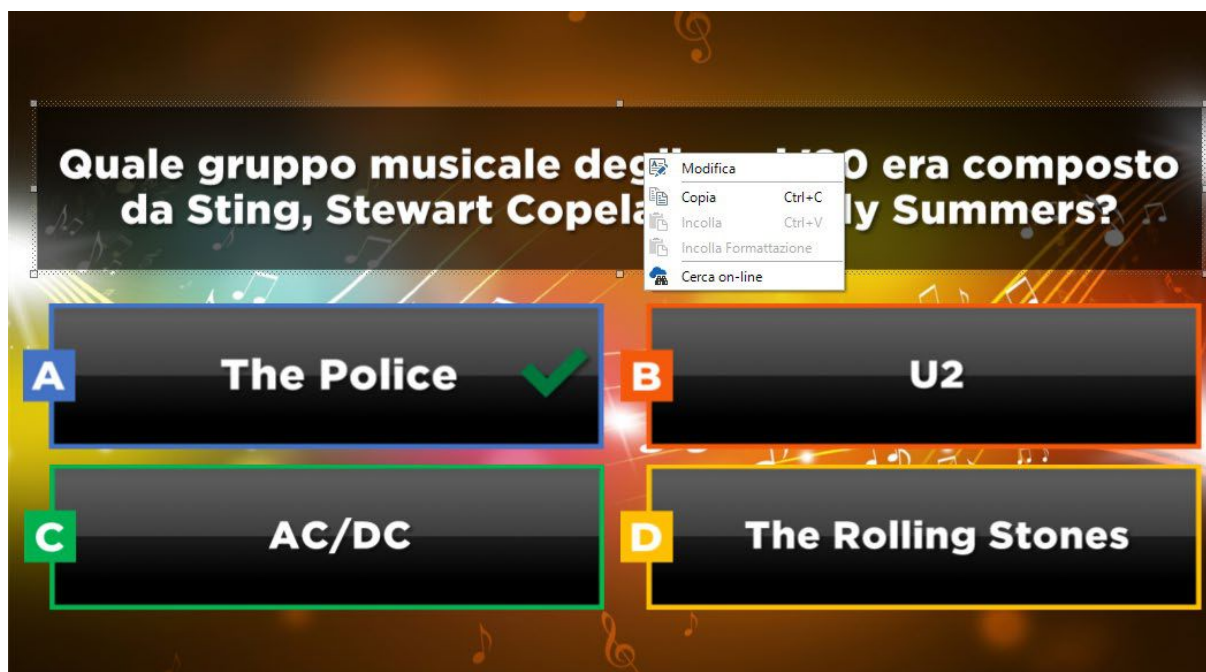
È possibile fare la stessa cosa per gli sfondi delle diapositive. Fare clic con il tasto destro del mouse sullo sfondo e scegliere "Genera con AI".

L'esempio che segue ha generato uno sfondo per un round musicale con la descrizione "una conduttrice di quiz che annuncia un round musicale puntando verso il pubblico, con le cuffie davanti a un palco".



3.8.5 Convalida con Google

È ora possibile fare clic con il tasto destro del mouse su qualsiasi domanda o risposta ed eseguire immediatamente una ricerca online su Google. I risultati della ricerca verranno visualizzati in un browser che ti aiuterà a verificare i contenuti generati dall'intelligenza artificiale.



3.8.6 Crediti

La funzionalità AI è accessibile attraverso un sistema di crediti a pagamento. È possibile acquistare i crediti per sfruttare questa funzione attraverso il nostro negozio online.

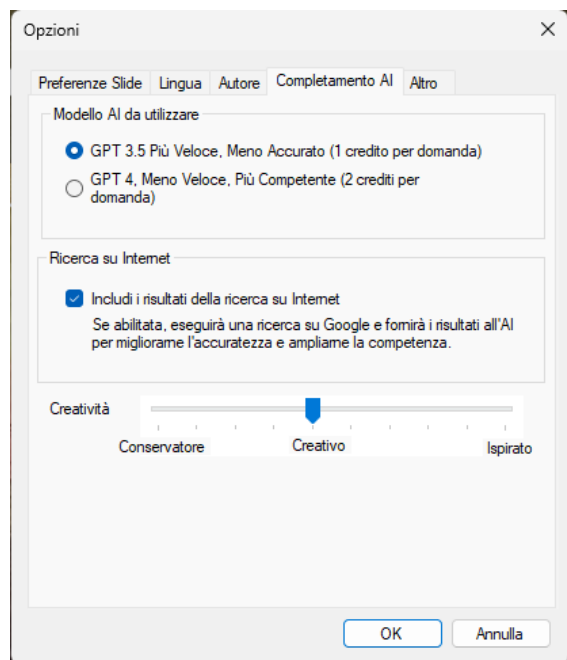
3.8.7 AI Roast

Per aggiungere un tocco di divertimento, è ora possibile lasciare che l'IA prenda in giro un partecipante pubblicamente dopo una risposta errata durante un quiz. Questa opzione è disponibile in Director (desktop), nella scheda "Giocatori / Squadre".

Per maggiori dettagli, consultare la sezione [5.7.2](#).

3.8.8 Impostazioni Generali AI

La funzionalità AI ha alcune impostazioni che si trovano in HOME->Opzioni:

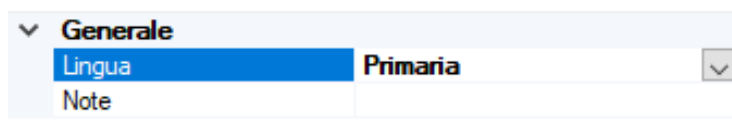


Poiché attualmente l'AI possiede informazioni aggiornate fino a settembre 2021, non ha alcuna conoscenza di ciò che è accaduto dopo tale data. QuizXpress può tuttavia eseguire una ricerca su Internet sulla domanda obsoleta e fornirla all'AI per includerla nelle sue competenze. È possibile attivare questa funzionalità nel modulo Opzioni.

3.9 Quiz Bi-Lingue

È possibile creare quiz per un pubblico bi-lingue. A tal fine, QuizXpress Studio supporta ora l'inserimento di domande e risposte in una lingua primaria ed una secondaria.

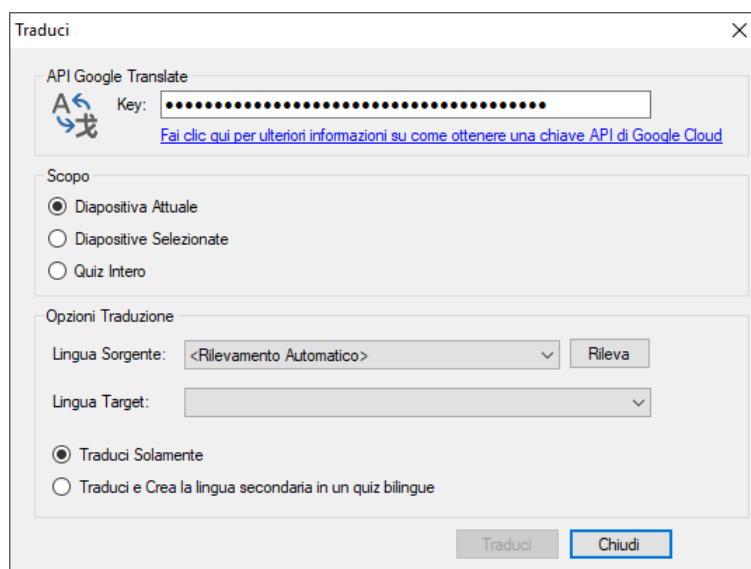
Al fine di inserire il contenuto per due lingue differenti, selezionare una diapositiva e assicurarsi che la finestra Proprietà sia visualizzata. Impostare ora la proprietà *Lingua* su Primaria o Secondaria.



Dopo aver impostato la lingua su Secondaria, accanto alla diapositiva viene visualizzata una scheda che consente di passare dalla lingua primaria alla lingua secondaria facendo clic sulle rispettive schede.

Una volta inserito il testo nella lingua secondaria, questo verrà memorizzato nel quiz. Commutare avanti e indietro tra primario e secondario vi mostrerà entrambe le lingue.

Le traduzioni possono essere effettuate manualmente o automaticamente utilizzando le API di Google Translate. È inoltre possibile utilizzare questa funzionalità per tradurre automaticamente un quiz esistente in un'altra lingua (nel qual caso il quiz non sarà bilingue, ma semplicemente lo stesso quiz in un'altra lingua) oppure tradurre e creare automaticamente la seconda lingua in un quiz bi-lingue. Per farlo, cliccare sul pulsante "Traduci" nella scheda HOME della barra multifunzione.

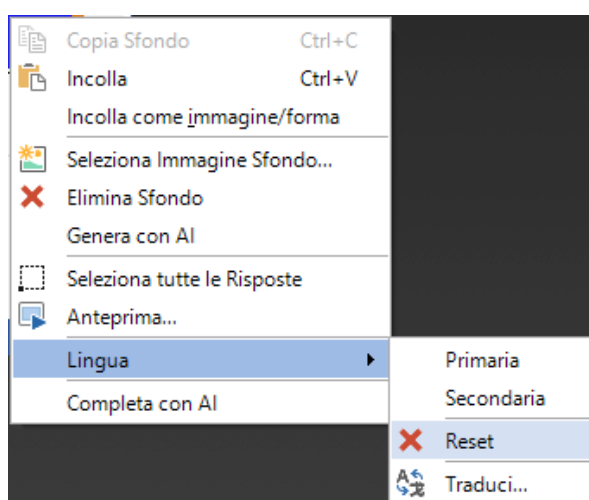


In QuizXpress Live! le diapositive di entrambe le lingue saranno presentate sullo schermo contemporaneamente, la lingua primaria a sinistra e la lingua secondaria a destra.



*Nota: se è stato creato un quiz bilingue, è comunque possibile eseguirlo in una sola lingua. Per farlo, è necessario passare il parametro da riga di comando -language=0|1|2 a Quiz Show.exe (il quiz player), dove: 0 = esecuzione bilingue, 1 = esecuzione nella lingua primaria, 2 = esecuzione nella lingua secondaria. Il modo più semplice per farlo è creare un collegamento di Windows a Quiz Show.exe e impostare lì il parametro **-language** corretto.*

Se si desidera rimuovere la lingua secondaria da una diapositiva, fare clic con il tasto destro del mouse sulla diapositiva e scegliere Lingua > Reset.



3.10 Importazione ed Esportazione delle Domande

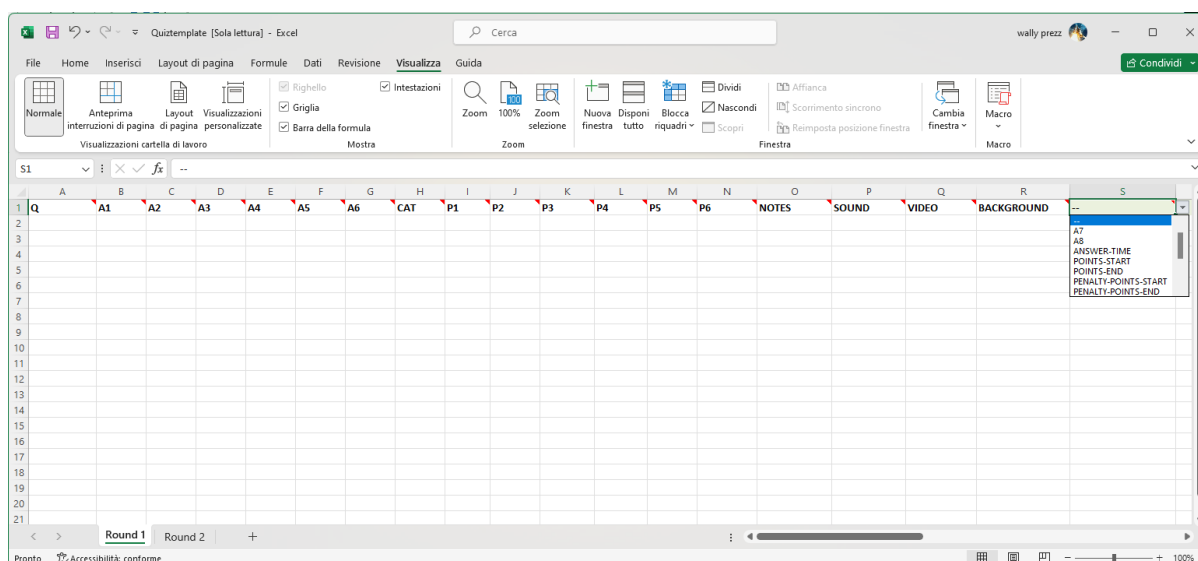
In QuizXpress Studio, è possibile importare ed esportare da e verso fonti diverse. Per fare questo, cliccare sulla scheda della barra multifunzione FILE e quindi fare clic su Importa o Esporta per visualizzare le opzioni.

3.10.1 Importazione da Excel

QuizXpress Studio consente di importare domande da un file Microsoft Excel. Potreste trovare più comodo inserire le vostre domande in Excel (anche se QuizXpress Studio offre anche una vista 'a griglia' per inserire le domande più rapidamente) o potreste possedere un database di domande esportabile in Excel.

QuizXpress Studio supporta i formati di file nativi .xlsx e CSV (file di testo separato da virgole) di Microsoft Office. Il formato .xlsx è il formato preferito in quanto ha meno problemi con la localizzazione, caratteri speciali, ecc.

Per definire le vostre domande in Excel, aprire il modello preinstallato *quiztemplate.xlsx* (è possibile trovare il file nella cartella di installazione QuizXpress). È inoltre possibile aprire il modello dal menu backstage, nella sezione 'Importa'. Si vedrà il modello come di seguito:



La prima riga è obbligatoria e deve rispettare il seguente modello:

Colonna	Descrizione
Q	Colonna per contenere il testo della domanda. Se si desidera importare una lingua primaria ed una secondaria, separare il testo in entrambe le lingue tra .
A1-A6	Colonne per contenere il testo delle risposte a scelta multipla. La risposta corretta deve essere nella colonna A1, il sistema provvederà a mischiare le risposte automaticamente. È possibile lasciare vuote tutte le colonne A* nel caso di una domanda aperta oppure compilare solo A1 e A2 per domande a scelta multipla con 2 risposte ecc. È anche possibile contrassegnare esplicitamente la risposta corretta per le risposte a scelta multipla posizionando la risposta tra parentesi ('[' e ']'). In questo caso il sistema non mescolerà le risposte. Se si desidera

	importare una lingua primaria e secondaria, separare il testo in entrambe le lingue tra .
CAT	Nome della categoria (opzionale). Le domande importate saranno automaticamente formattate in base alla categoria scelta. Se si desidera utilizzare una propria categoria, è necessario creare tale categoria nel quiz prima dell'importazione.
P1-P6	Nome di un file immagine (opzionale). Può essere il percorso assoluto (completo) del file o il solo nome del file se questo è presente nella stessa directory del file XLSX importato. I formati supportati sono <i>jpg, png, bmp, wmf, emf e gif</i> . È anche possibile indicare esplicitamente l'immagine corretta per una risposta a scelta multipla inserendo il nome del file dell'immagine tra parentesi quadre ("[" e "]")
NOTES	Note per il quizmaster da aggiungere alla domanda (opzionale)
SOUND	il percorso di un file audio da aggiungere alla domanda (opzionale)
VIDEO	il percorso di un file video (opzionale) da aggiungere alla domanda (non può essere utilizzato in combinazione con P1-P4). Lasciare tutti gli altri campi vuoti per ottenere una diapositiva video a schermo intero.
BACKGROUND	Il percorso (opzionale) di un'immagine di sfondo della diapositiva (<i>png, jpg, bmp, ecc.</i>)

Oltre a questo insieme di colonne fisse, vi sono alcune colonne definibili dall'utente che possono essere scelte dall'elenco a discesa del modello Excel:

Colonna	Descrizione
A7	Definisce la risposta 7. Da utilizzare per l'importazione di Trivia Feud
A8	Definisce la risposta 8. Da utilizzare per l'importazione di Trivia Feud
POINTS-START	Punti in palio all'inizio del Countdown
POINTS-END	Punti in palio alla fine del Countdown
PENALTY-POINTS-START	Punti di penalità all'inizio del countdown
PENALTY-POINTS-END	Punti di penalità alla fine del countdown
NO-ANSWER-POINT	Punti di penalità in assenza di risposta
BONUS-POINTS-1	Punti bonus per il giocatore più veloce a rispondere correttamente
BONUS-POINTS-2	Punti bonus per il secondo giocatore più veloce a rispondere correttamente
BONUS-POINTS-3	Punti bonus per il terzo giocatore più veloce a rispondere correttamente
ANSWER-TIME	Tempo di risposta in secondi
STYLE	Nome dello stile della diapositiva (vedere i suggerimenti nel selezionatore di stili di Studio per i nomi corretti. Esempio: Millionaire, Neon Tubes, ecc.)
TRANSITION	Il nome della transizione della diapositiva. Valori validi: Default, None, MoveRight, MoveLeft, MoveToFront, PageTurnLeft, ScaleToZero, LiftAndMoveRight

Salvare il file in Excel, quindi selezionare *FILE-> Importa-> 'Importa da Excel'* in QuizXpress Studio. Si aprirà una finestra di navigazione che consentirà di selezionare il file di Excel da importare.

Basandosi sulle colonne compilate, QuizXpress selezionerà automaticamente il layout diapositiva corrispondente. Così, per esempio per ottenere una domanda a scelta multipla con 3 risposte e un video, compilare le colonne Q, A1, A2, A3 e VIDEO. Per ottenere una domanda aperta con un file audio, un'immagine e un'immagine di sfondo compilare le colonne Q, P1, SOUND e BACKGROUND.

Per impostazione predefinita, tutte le diapositive sono create come domande quiz. Tuttavia, è possibile specificare il tipo di diapositiva che si desidera creare precedendo il testo della domanda con uno dei seguenti identificatori:

Prefisso	Descrizione
{Q}	Crea una domanda normale. Nota: è possibile utilizzare i seguenti qualificatori aggiuntivi per specificare come creare la domanda: EA – Tutti possono Rispondere: FF – Dito più Veloce, CA - Countdown Automatico, CM – Countdown Manuale. Ad esempio {Q, EA, CM} crea una domanda in cui tutti possono rispondere (votazione) con un inizio manuale del timer di countdown.
{T}	Crea una domanda test
{W}	Crea una diapositiva Scommessa (è necessario specificare due o più percentuali nelle risposte tipo '20%')
{B}	Crea una diapositiva Tabellone (statica)
{A}	Crea una diapositiva Audience Response
{D}	Crea una diapositiva Demografica
{L}	Crea una diapositiva "Ultimo Uomo"
{E}	Crea una diapositiva "Fine del Round"
{M}	Crea una diapositiva "Regole della Maggioranza"
{J}	Crea una diapositiva "Tabellone Trivia"
{TL}	Crea una diapositiva "Trivia Ladder"
{NUM}	Crea una domanda Numerica
{LET}	Crea una domanda Lettera Iniziale
{TXT}	Crea una domanda Testuale

Per esempio, inserendo nel campo Q il testo "{A} Ti è piaciuto questo quiz?" importa una diapositiva 'Audience Response' con il testo: "Ti è piaciuto questo quiz?"

I file Audio e Video, inseriti nella diapositiva utilizzando le colonne SOUND e VIDEO, sono normalmente incorporati, il che significa che l'intero contenuto del file audio / video viene memorizzato all'interno del quiz file. Questo può comportare quiz file di grandi dimensioni. Per evitare ciò, è possibile anteporre ai valori in queste colonne il prefisso '{L}' per indicare che si desidera collegare i file multimediali. Per esempio si può usare: "{L} C: \ Users \ Public \ Video \ Video Sample \ Wildlife.wmv"

È possibile inoltre, aggiungere dei rounds al quiz creando più fogli nella cartella di lavoro di Excel. In questo caso, per ogni foglio di lavoro, sarà inserita nel quiz una diapositiva di tipo 'Tabellone', contenente il nome del foglio di lavoro. Supponiamo quindi di avere due fogli di lavoro, 'Round 1' e 'Round 2' ognuno contenente dieci domande. Quando si importa il file Excel in QuizXpress Studio, si otterrà un quiz contenente: un tabellone con il testo 'Round 1', seguito da dieci domande, seguito da un tabellone con il testo 'Round 2', seguito a sua volta da altre 10 domande.

3.10.2 Importazione da PowerPoint

QuizXpress Studio permette di importare domande da PowerPoint. In questo caso, le diapositive PowerPoint saranno importate come immagini ed inserite su diapositive di tipo Tabellone. Se si desidera trasformare le diapositive in domande, è necessario eseguire un po' di post-elaborazione. In primo luogo impostare il tipo di diapositiva in 'Domanda' e poi, se ci sono risposte a scelta multipla coinvolte, modificare il layout della diapositiva per includere lo stesso numero di risposte, impostare lo stile della diapositiva in 'Solo Testo' e rimuovere i testi di domanda e risposte in QuizXpress Studio.

3.10.3 Importazione Playlist Spotify

Questa funzione consente di trasformare facilmente le proprie playlist preferite in un quiz musicale o in un Bingo musicale con QuizXpress, con pochissimo sforzo. Spotify mette a disposizione circa 30 secondi del brano (segmento predefinito) e l'immagine di copertina dell'album.

Il processo si compone di due semplici passaggi:

- Esportare la playlist in un file CSV (valori separati da virgole) utilizzando Exportify, un sito pubblico disponibile all'indirizzo: <https://watsonbox.github.io/exportify/>
- Importare il file CSV in QuizXpress Studio tramite la funzione di importazione da Excel.

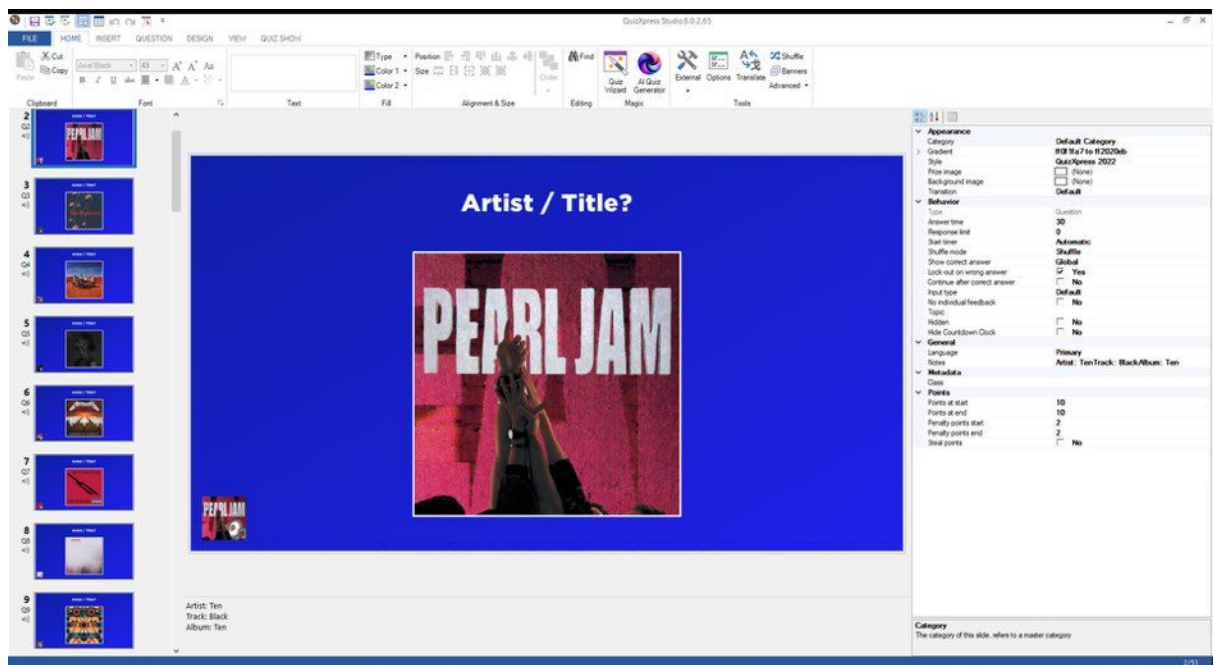
Il sistema riconoscerà automaticamente il formato e presenterà la seguente finestra di opzioni:

In questa schermata è possibile specificare cosa creare e selezionare diverse opzioni. In questo esempio viene creato un *Bingo musicale* composto da 100 diapositive: metà delle celle del Bingo conterranno la copertina dell'album, l'altra metà testo con artista e brano.

Dopo l'importazione, su ciascuna diapositiva verranno inseriti 30 secondi del brano, e una scheda bingo di esempio apparirà come segue:



Allo stesso modo, è possibile creare le domande per un quiz musicale.



Nota: assicurarsi che questa funzionalità non violi il copyright.

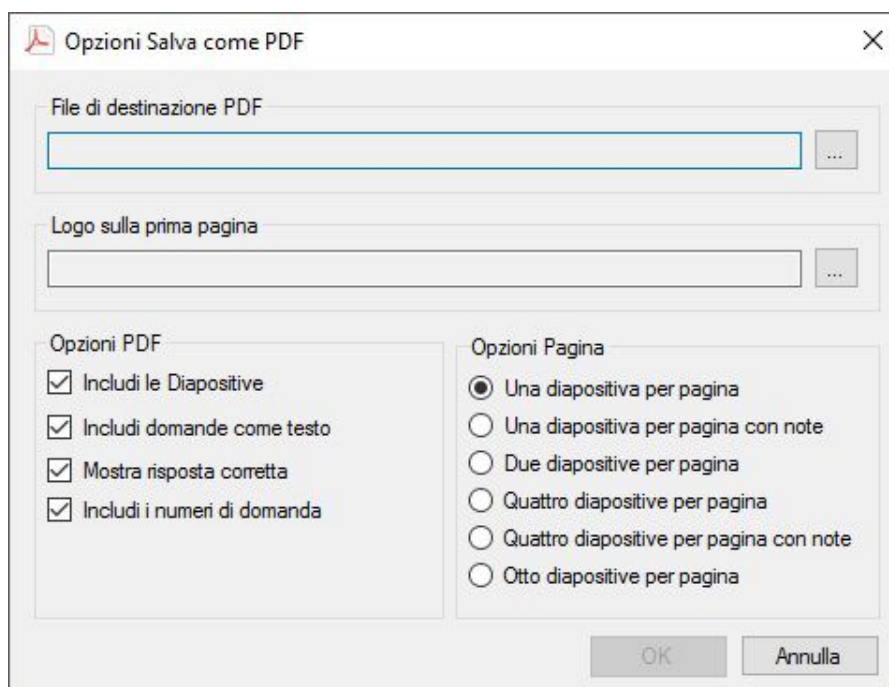
3.10.4 Importazione da QuizXpress

Se si desidera aggiungere domande da un quiz QuizXpress esistente ad un quiz che si sta creando, fare clic sul pulsante Importa da QuizXpress e selezionare un file QuizXpress. In alternativa, è anche possibile aprire due finestre QuizXpress Studio e copiare ed incollare le diapositive tra loro.

3.10.5 Esportazione in formato PDF

QuizXpress Studio permette di esportare le vostre domande in formato PDF. Il file PDF può essere stampato o può essere inviato ai clienti per sottoporre loro un'anteprima del quiz.

Anche il quizmaster potrebbe essere interessato a ricevere una stampa PDF prima del game show. L'esportazione PDF è disponibile da "File-> Salva come PDF". (Nota: questa opzione non è disponibile edizione Start). L'esportazione PDF offre le seguenti opzioni:



Campo	Descrizione
File di destinazione PDF	Destinazione del file PDF. Usare il pulsante [...] per selezionare una cartella/file di destinazione
Logo sulla prima pagina	Il logo che verrà visualizzato nella prima pagina del PDF
Includi le diapositive	Selezionare per includere le immagini delle diapositive
Includi domande come testo	Include una descrizione testuale delle domande e delle risposte
Mostra risposte corrette	Visualizza le risposte corrette nel PDF
Includi numeri domanda	Include i numeri di domanda nell'esportazione PDF
Opzioni della pagina	Consente di combinare più diapositive su una singola pagina

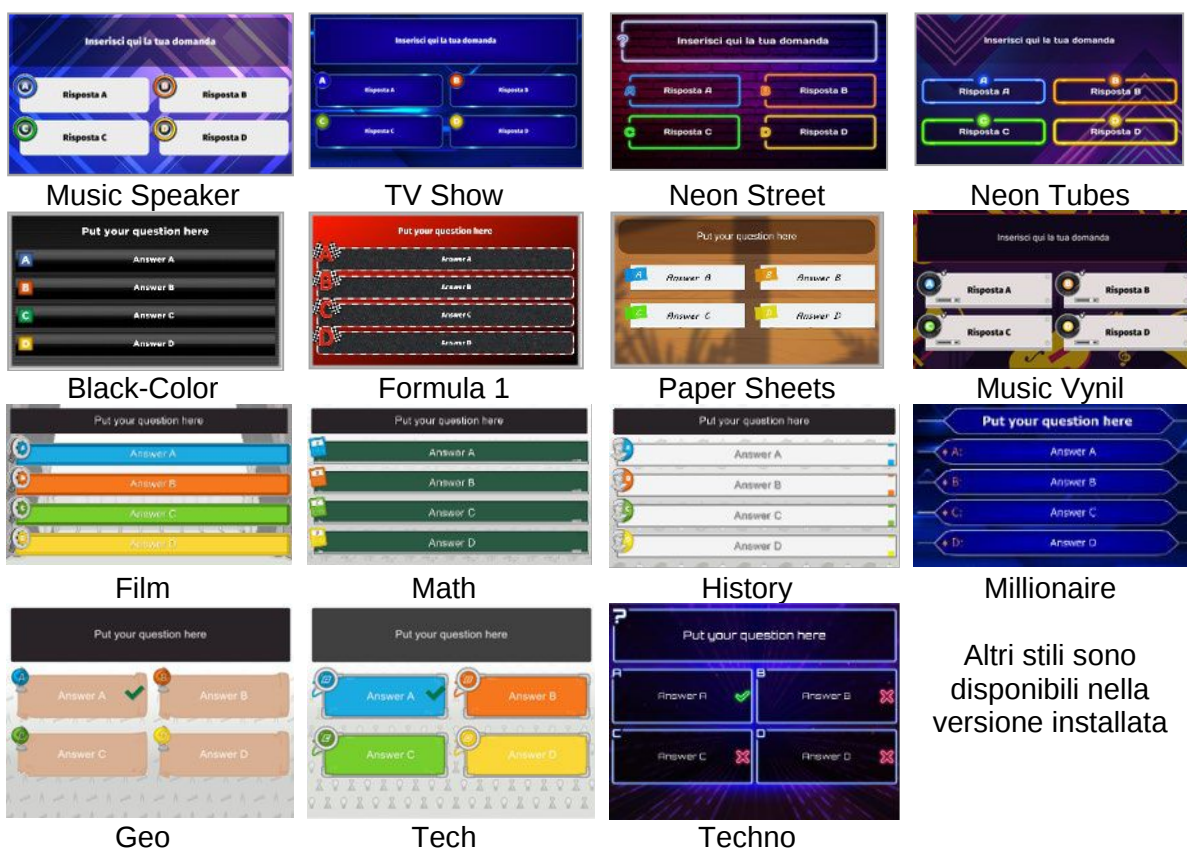
Nota: per poter visualizzare i documenti PDF sul vostro computer, è necessario installare Adobe PDF Reader disponibile per il download qui: <https://get.adobe.com/it/reader/>

3.10.6 Esporta in Formato HTML

È possibile esportare un quiz in formato HTML per poterlo eseguire su un sito web. Si prega di notare che questa funzionalità è molto semplificata. Tra l'altro, gli effetti audio, video e immagini non sono supportati e anche se viene mostrato un punteggio del giocatore, non è prevista una classifica finale di punteggio.

3.11 Stili

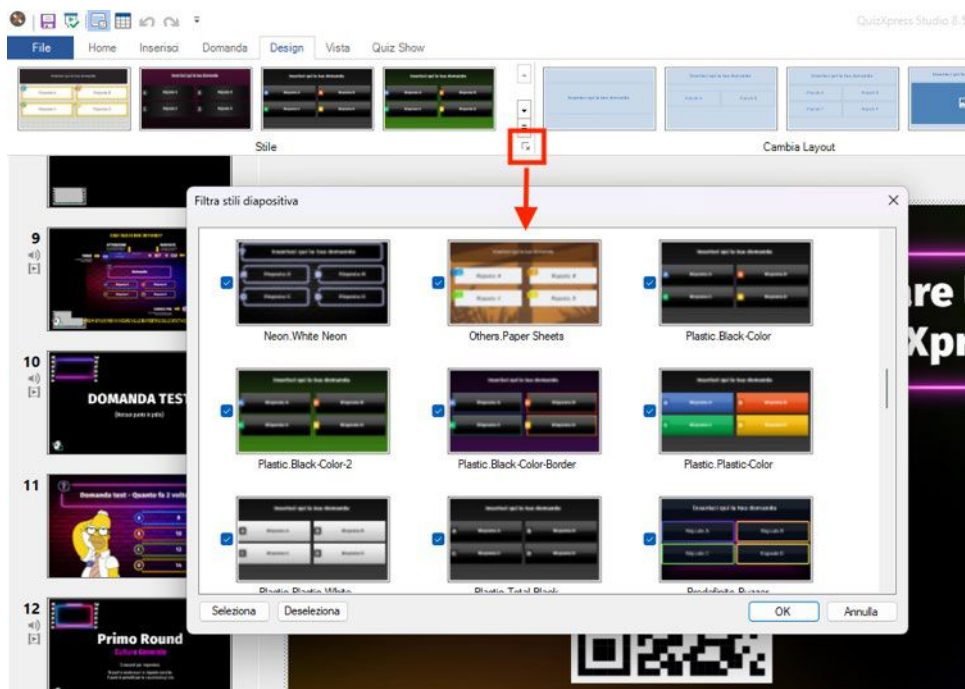
Ad una diapositiva quiz possono essere assegnati vari stili. Di seguito una selezione degli stili disponibili:



È possibile modificare lo stile della diapositiva facendo clic su uno stile nella galleria stili sulla scheda della barra multifunzione DESIGN, o selezionando lo stile di vostro gradimento nella griglia delle proprietà (nome della proprietà: *Stile*). Le modifiche saranno immediatamente visibili.

Nota: lo stile 'Just Text' può essere utilizzato per 'sovrapporre' il testo su uno sfondo personalizzato da voi realizzato, per esempio quando si desidera utilizzare un layout progettato in PowerPoint.

È possibile organizzare l'area di lavoro filtrando gli elementi di stile non utilizzati. Il filtro è accessibile tramite il pulsante di lancio del dialogo (dialog launcher) presente nella sezione Stile della scheda Design di QuizXpress Studio.



Sono disponibili anche tre layout di diapositiva con un cosiddetto layout “lower third” (Sottopancia) ovvero con contenuti posizionati nella parte inferiore dello schermo. Questi tipi di layout possono essere utilizzati, ad esempio, quando si utilizza QuizXpress come overlay di uno streaming video (utilizzando un colore chromakey).

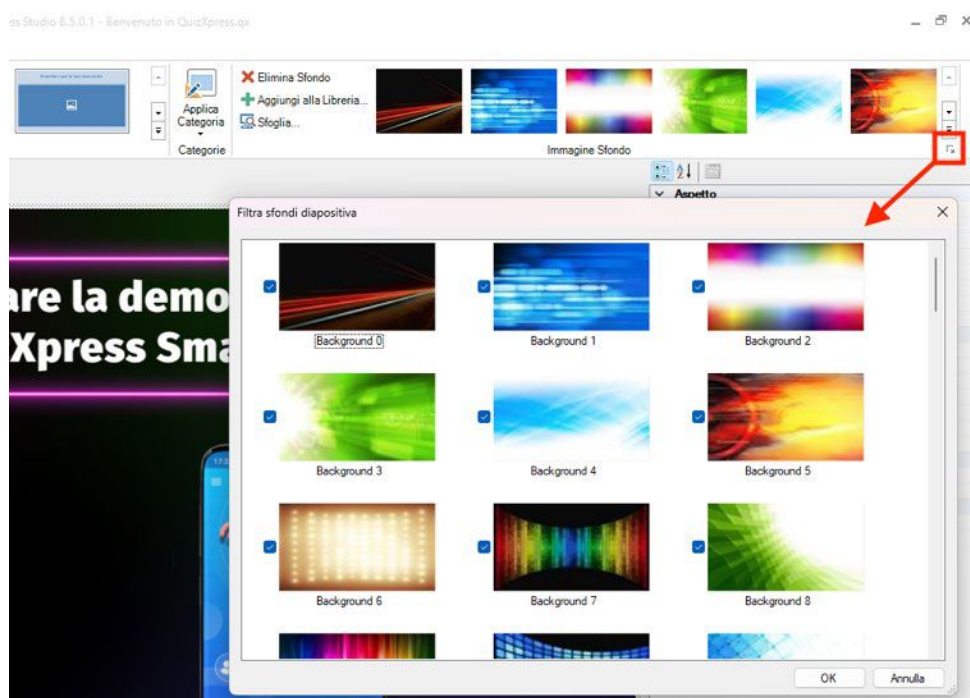


3.12 Immagini di Sfondo

Ogni stile in QuizXpress include una propria immagine di sfondo. È possibile modificare lo sfondo di una diapositiva (anche dopo aver selezionato uno stile) facendo clic con il tasto destro sulla diapositiva e scegliendo “Seleziona Immagine Sfondo...”.

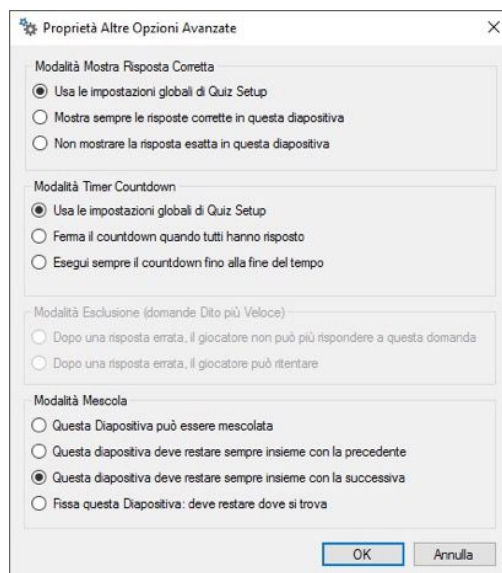
In alternativa, è possibile scegliere un'immagine di sfondo dalla galleria degli sfondi, disponibile nella sezione *Immagine Sfondo* della scheda Design di Studio. È anche possibile aggiungere sfondi personalizzati alla galleria.

Come per gli stili, è possibile organizzare meglio l'area di lavoro filtrando gli sfondi non utilizzati. Il filtro è accessibile tramite il pulsante di lancio del dialogo (dialog launcher) nella sezione *Immagine Sfondo* della scheda Design.



3.13 Proprietà Avanzate Diapositiva

In questa finestra di dialogo è possibile configurare le proprietà avanzate della domanda:



Modalità Visualizzazione Risposta Corretta

Impostazione che indica se la risposta corretta deve essere visualizzata una volta conclusa la domanda. Per impostazione predefinita, viene utilizzata l'impostazione definita in QuizXpress Setup.

Modalità Timer Countdown

Impostazione per indicare come si deve comportare il conto alla rovescia per questa domanda. Per impostazione predefinita, viene utilizzata l'impostazione definita in QuizXpress Setup.

Modalità Esclusione per domande “Dito più Veloce”

Normalmente un giocatore che dà una risposta errata è escluso dalla domanda. Con questa impostazione è possibile modificare questo comportamento in modo che i giocatori possono riprovare con una risposta diversa. Disponibile solo se la diapositiva è di tipo Dito più Veloce.

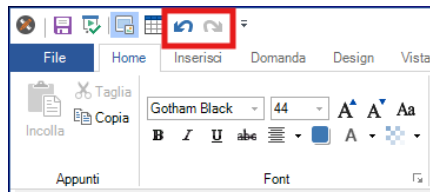
Modalità Mescola

QuizXpress permette di mescolare le domande di un quiz quando è eseguito in QuizXpress Live! Se si desidera mantenere le diapositive in una precisa posizione (per esempio i cartelloni pubblicitari che annunciano i rounds) o tenerle accoppiate con una diapositiva precedente o successiva (per esempio quando le informazioni su una diapositiva si applicano a una diapositiva successiva o precedente, o per le domande scommessa), questa impostazione offre il supporto proprio per queste particolari necessità. L'impostazione indica che cosa dovrebbe accadere alla diapositiva quando QuizXpress Live seleziona un sottoinsieme mescolato da una raccolta di domande nel file quiz (da configurarsi in Quiz Setup, dove si può scegliere di casualizzare una certa percentuale di domande). Questa impostazione è utile quando si desidera eseguire lo stesso quiz più volte (ad esempio in occasione di una manifestazione fieristica).

Nota: queste opzioni sono accessibili anche dalla griglia delle proprietà (per il livello di diapositiva).

3.14 Altre funzionalità

3.14.1 Annulla/Ripristina



E' possibile annullare l'ultima azione con **Ctrl+Z** e ripristinare l'ultima azione annullata con **Ctrl+Y** o cliccando sui comandi Annulla/Ripristina nella barra degli strumenti di accesso rapido che trovate in alto a sinistra della finestra di Studio.

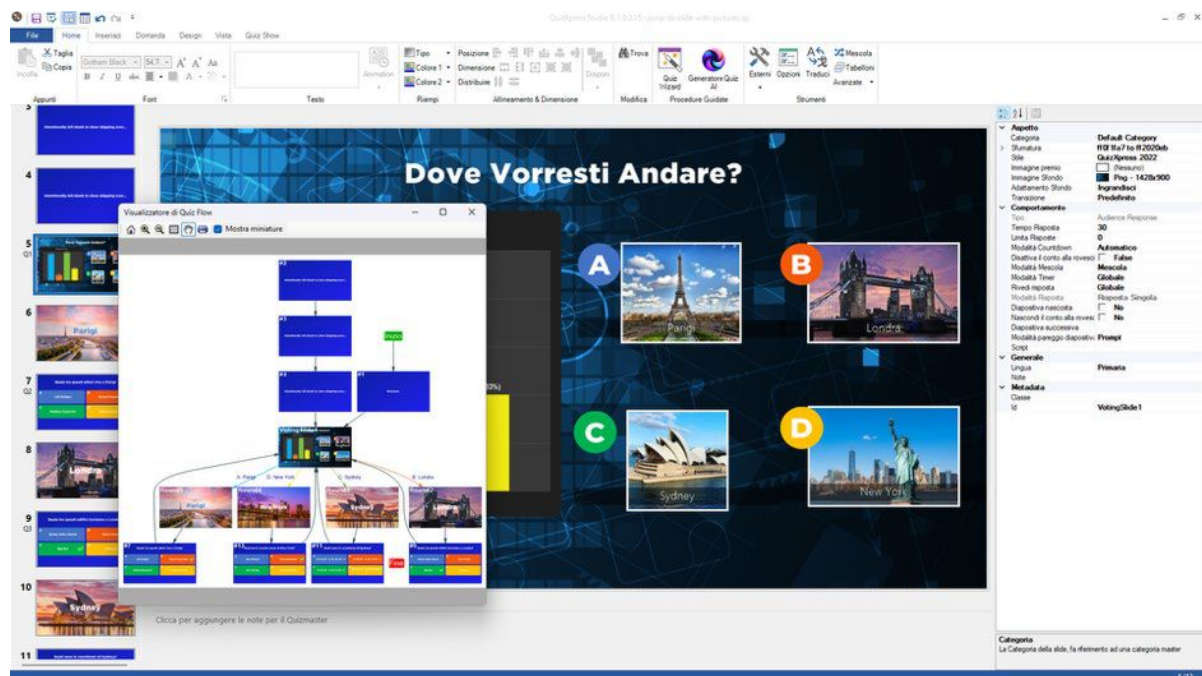
Nota: le funzioni Annulla/Ripristina non sono disponibili per tutti i comandi. Ad esempio, spuntare una casella nella barra multifunzione non è annullabile tramite Ctrl+Z, ma può essere semplicemente disattivata manualmente.

3.14.2 Percorso Diapositive (Slide Routing)

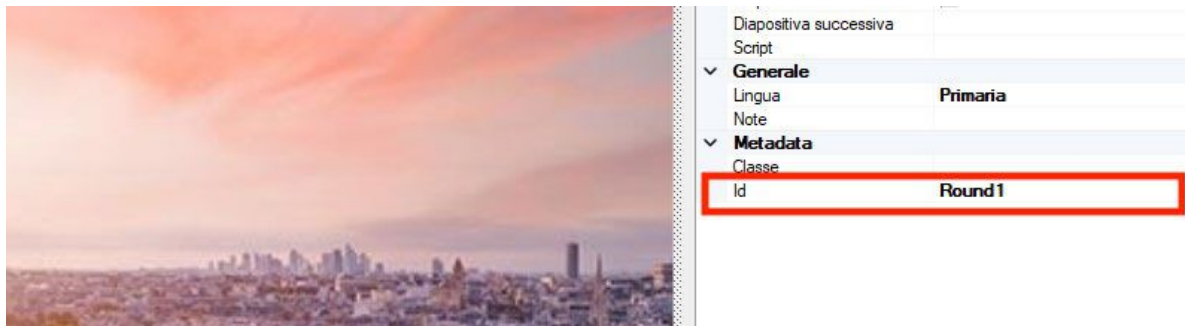
Normalmente un quiz viene eseguito in modo lineare, dalla diapositiva 1 fino alla fine. Con la funzionalità di Slide Routing è possibile definire percorsi alternativi all'interno del quiz. I percorsi possono essere:

- **Statici:** ad esempio, la diapositiva 10 viene sempre seguita dalla diapositiva 20
- **Dinamici:** il percorso successivo dipende dal risultato di una diapositiva di voto (es. i partecipanti votano quale videoclip o brano musicale riprodurre, o quale round di domande affrontare)

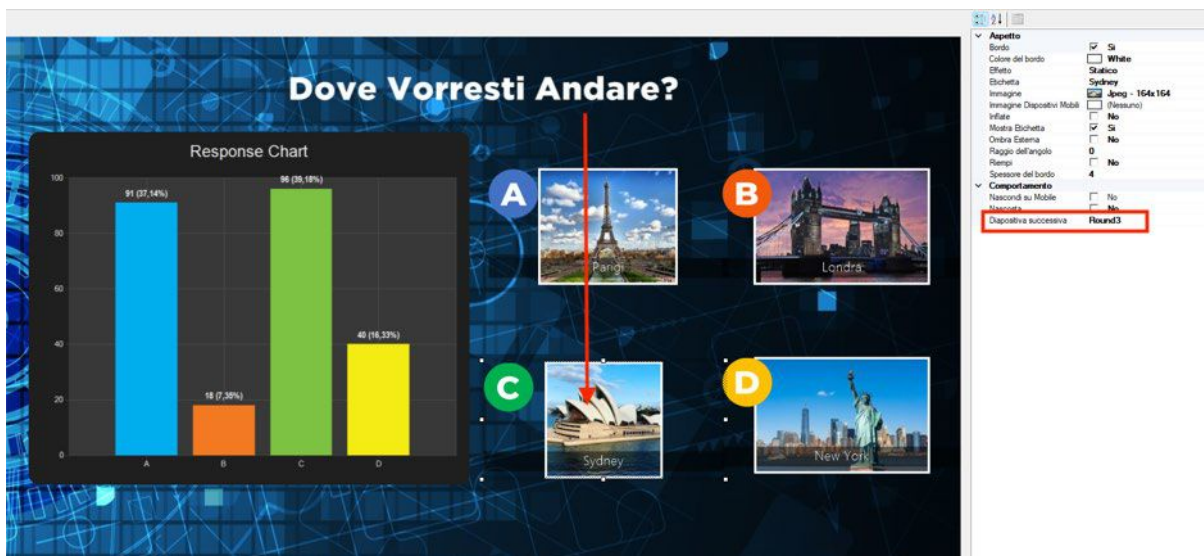
Un visualizzatore integrato consente di visualizzare graficamente il flusso delle diapositive.



E' possibile definire un percorso assegnando un ID alla slide di destinazione, tramite le proprietà della diapositiva. L'ID può essere un nome qualsiasi, purché univoco, che abbia senso per l'autore del quiz.



Successivamente, è necessario fare riferimento a questo ID nella proprietà “*Diapositiva Successiva*” della risposta o dell'immagine, in una diapositiva di tipo *Audience Response* o *Regole della Maggioranza*.



L'esempio sopra mostra una diapositiva di voto tipo *Audience Response* (o *Regole Maggioranza*) con 4 immagini. Se l'opzione C (Sydney) riceve il maggior numero di voti, il sistema salta alla diapositiva con ID “Round3”.

Naturalmente, può verificarsi un pareggio tra due o più risposte. Il comportamento in caso di pareggio può essere definito nelle proprietà della diapositiva (quando il routing è attivo) tramite la proprietà “Modalità Pareggio Votazione”.

Sono disponibili tre opzioni:

- Nuova Votazione : la diapositiva viene ricaricata e si ripete la votazione finché una risposta ottiene la maggioranza
- Casuale: il sistema sceglie casualmente uno dei percorsi tra le risposte più votate
- Scelta Manuale: viene mostrato un messaggio a schermo al presentatore per effettuare manualmente la selezione

Ogni diapositiva ha la proprietà “*Diapositiva Successiva*” che determina la slide da visualizzare subito dopo. Se lasciata vuota, viene seguito il flusso standard (la diapositiva successiva nella sequenza).

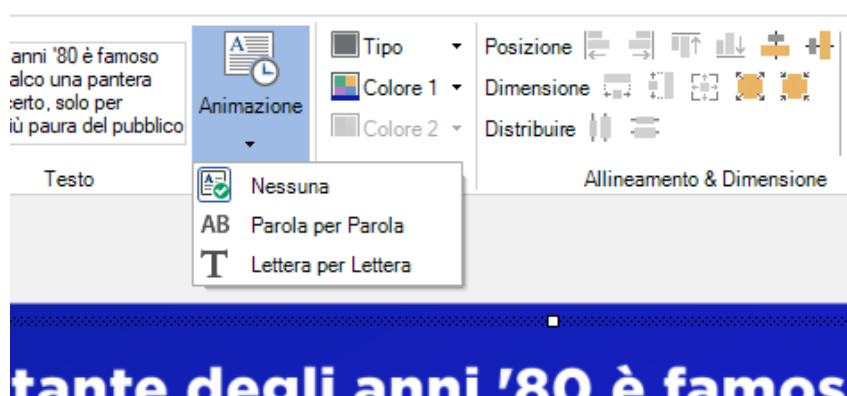
Se si desidera saltare a una diapositiva diversa da quella predefinita, è sufficiente compilare la proprietà “Diapositiva Successiva” nella diapositiva stessa.

Un esempio tipico è la fine di un round, quando si vuole tornare a una diapositiva di selezione round. Applicando questo principio all'esempio precedente, l'ultima diapositiva del round Sydney può fare riferimento alla diapositiva di voto per ritornare al punto di partenza.

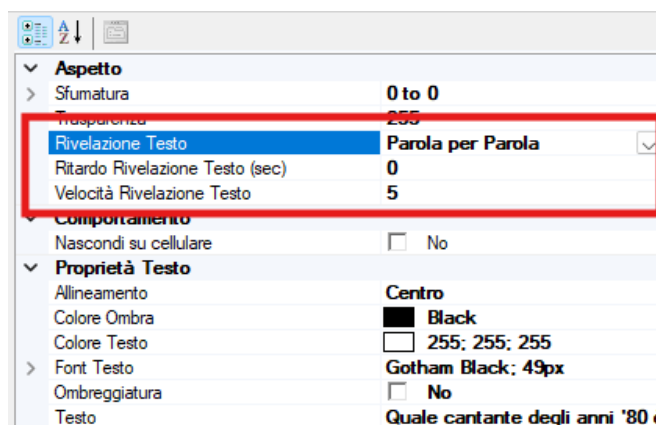
3.14.3 Animazioni di rivelazione del testo

Per tutti gli elementi di domanda e risposta è possibile definire come vengono visualizzati sullo schermo:

- Mostra Tutto / Nessuna (predefinita)
- Parola per Parola
- Lettera per Lettera



Nelle proprietà avanzate è possibile regolare l'animazione impostando un ritardo iniziale e una velocità:



Questa funzione può essere utilizzata se si desidera leggere la domanda ad alta voce senza mostrarla subito. Oppure per depistare i partecipanti, mostrando subito le risposte mentre la domanda viene rivelata gradualmente: in questo modo, alcuni potrebbero scegliere la risposta sbagliata basandosi su supposizioni.

Per vedere l'anteprima dell'effetto di rivelazione del testo, premere F5 per visualizzare la diapositiva a schermo intero.

3.14.4 Jolly (Jokers)

I partecipanti possono utilizzare i Jolly, ovvero gettoni speciali che possono influenzare l'andamento del quiz! I Jolly possono essere giocati in qualsiasi momento, quando un partecipante ritiene che possano offrire un vantaggio.

I Jolly sono disponibili solo quando si gioca con i dispositivi mobili.

Attualmente sono disponibili tre tipi di Jolly:

- **Time Warp:** riduce il tempo a disposizione degli altri giocatori
- **Free Ride:** risponde correttamente alla domanda automaticamente
- **Point Booster:** moltiplica i punti se la risposta è corretta

I Jolly vengono definiti in QuizXpress Studio, nel menu File -> Opzioni:

Proprietà Quiz

Dispositivo di Destinazione Protezione Dettagli Autore Metadati Jolly Linguaggio di €

I jolly possono essere usati dai giocatori per ottenere un vantaggio sugli altri giocatori per una domanda specifica

Point Booster - moltiplica i punti vinti quando la risposta è corretta

Disponibili: 2

Moltiplicatore: 2

☒ Gestisci sullo schermo

Free Ride - Ottieni una risposta corretta automaticamente

Disponibili: 2

☒ Gestisci sullo schermo

Time Warp - Sposta in avanti il Countdown

Disponibili: 2

Tempo rimanente: 5 Secondi

Opzioni

☒ Mostra squadra che usa il Jolly

OK Annulla

Per ogni tipo è possibile configurare quanto segue:

Point Booster

- *Disponibili:* quante volte un partecipante può utilizzare questo jolly
- *Moltiplicatore:* di quante volte vengono moltiplicati i punti vinti
- *Gestisci sullo schermo:* il quiz player visualizza che un jolly è stato giocato

Free Ride

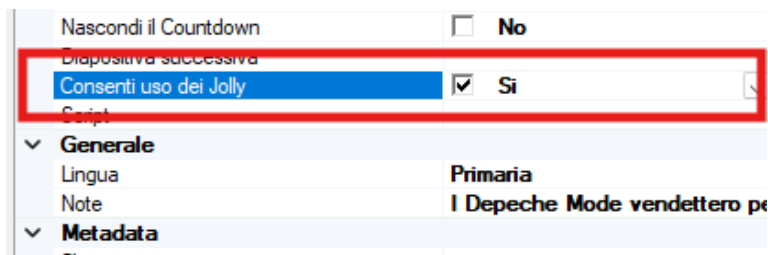
- *Disponibili:* quante volte un partecipante può utilizzare questo jolly
- *Gestisci sullo schermo:* il quiz player visualizza che un jolly è stato giocato

Time Warp

- *Disponibili*: quante volte un partecipante può utilizzare questo jolly
- *Tempo rimanente*: imposta il tempo residuo quando il jolly viene attivato

Mostra la squadra che gioca il jolly: visualizza il nome della squadra nell'indicatore del jolly mostrato a schermo nel quiz player quando un partecipante utilizza un jolly.

I jolly sono abilitati automaticamente su tutte le diapositive di tipo Domanda. Se ci sono domande in cui non si desidera consentire l'uso dei jolly, è possibile disattivarli esplicitamente nelle proprietà della diapositiva.



Quando i jolly sono disponibili, i partecipanti visualizzano un menu sul proprio smart buzzer (app o versione web) tramite cui possono scegliere quale jolly utilizzare:

Nota: solo un partecipante per domanda può utilizzare il jolly Time Warp. Inoltre, i jolly Free Ride e Point Booster sono mutuamente esclusivi: è possibile usare uno o l'altro, ma non entrambi contemporaneamente.

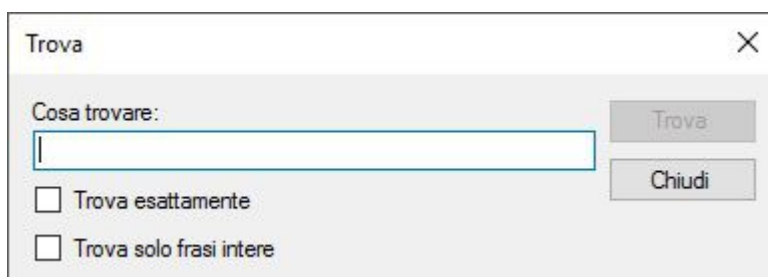
Altri tipi di jolly saranno disponibili nelle versioni future.

3.14.5 Maiuscole/minuscole

Premendo Shift - F3, il testo selezionato (domanda o risposta) può essere commutato in TUTTO MAIUSCOLO, tutto minuscolo ed Iniziale in Maiuscolo.

3.14.6 Trova testo in domande e risposte

È possibile cercare del testo in domande o risposte premendo Ctrl-F (o il pulsante Trova nella scheda Home).



Inserendo un testo e premendo 'Trova successivo' si scorreranno tutti i testi trovati.

3.14.7 HOME -> Allineamento e Dimensione, Ordinamento

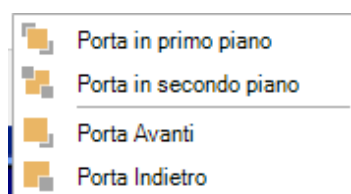


La sezione “Allineamento & Dimensione” dispone di diversi strumenti che consentono di allineare, posizionare e dimensionare più elementi su una diapositiva.

Per farlo, selezionare più elementi della diapositiva (ad esempio, risposte, immagini o una loro combinazione) facendo clic su di essi uno alla volta e premendo il tasto Ctrl. Il primo elemento selezionato sarà circondato da maniglie di ridimensionamento bianche, mentre gli altri elementi selezionati avranno maniglie di ridimensionamento nere.

A questo punto è possibile scegliere una delle seguenti opzioni:

- **Posizione:** allineamento a sinistra, a destra, in alto, in basso, centrale verticale, centrale orizzontale.
- **Dimensione:** stessa larghezza, stessa altezza, stessa larghezza e altezza, riduzione delle dimensioni, aumento delle dimensioni.



Il pulsante Disponi consente di ordinare più elementi sovrapposti secondo l'ordine z (profondità). È possibile portare un elemento in primo piano, mandarlo in secondo piano, portarlo un livello avanti o mandarlo un livello indietro.

3.14.8 HOME -> Tabelloni

A volte potrebbe essere necessario avere per ogni domanda una diapositiva precedente, con l'indicazione del numero della domanda ed il testo della domanda che seguirà. Questo può essere realizzato in QuizXpress Studio utilizzando il comando “Tabelloni” che si trova nel menu “HOME -> Strumenti”. Il comando “Genera Tabelloni” genera automaticamente una diapositiva quiz di tipo 'Tabellone' prima di ogni diapositiva quiz di tipo 'Domanda'. Ogni

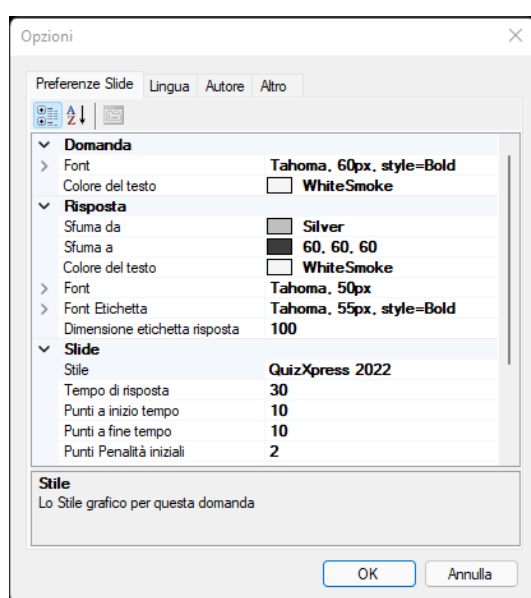
diapositiva 'Tabellone' generata, conterrà il seguente testo: Domanda <Numero Domanda - della domanda successiva> : <Testo della Domanda - della domanda successiva>.

3.14.9 HOME -> Mescola

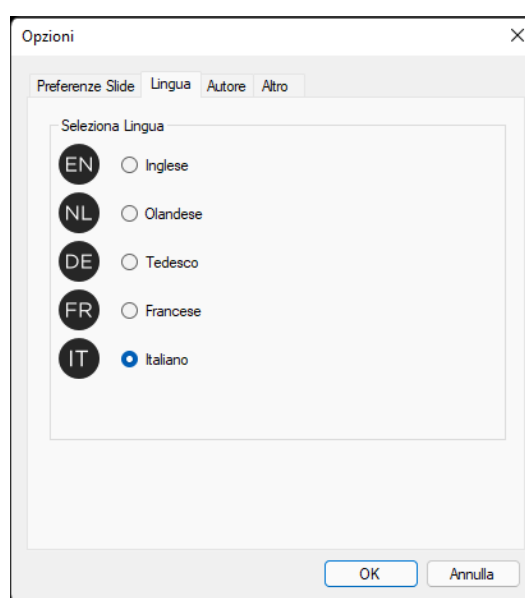
Il comando 'Mescola', presente nel menu "HOME -> Strumenti", mischia tutte le diapositive del quiz in modo casuale. Questo processo prende in considerazione le singole impostazioni della modalità Mescola di ogni diapositiva. Quindi, se una diapositiva è stata configurata in modo da rimanere insieme alla diapositiva successiva, sarà considerato durante il processo di riordino.

3.14.10 HOME -> Opzioni

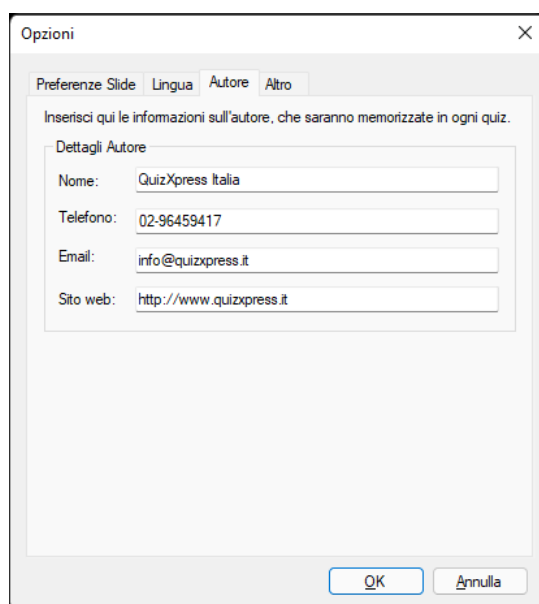
La finestra di dialogo *Opzioni*, in QuizXpress Studio, si trova sotto HOME-> Strumenti. La finestra di dialogo presenta quattro schede:



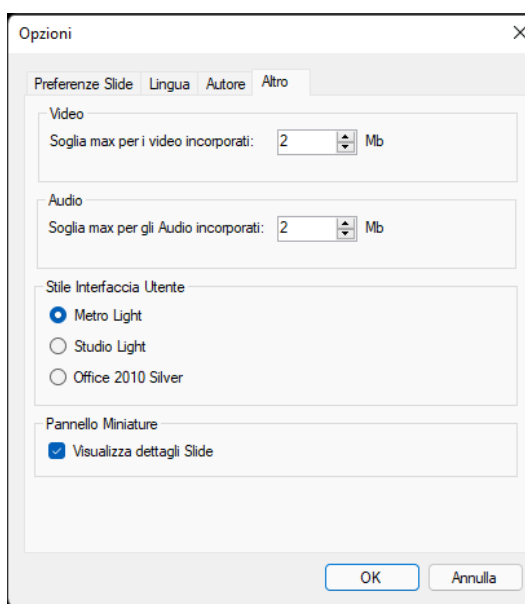
Preferenze Slides



Lingua



Autore



Altro

Scheda Preferenze Slide:

Questa scheda consente di impostare diverse proprietà che saranno utilizzate come impostazione predefinita per ogni nuova diapositiva che si creerà. Per esempio impostando *'tempo di risposta'* a 40 secondi, farà in modo che il tempo di risposta in ogni nuova diapositiva verrà impostato a 40 secondi. Nota: le modifiche apportate in questa scheda si applicheranno solo alle nuove diapositive e non alle diapositive esistenti!

Scheda Lingua:

Questa scheda consente di impostare la lingua dell'interfaccia utente di QuizXpress Studio e di tutti gli altri strumenti QuizXpress (memorizzati nel file delle impostazioni di QuizXpress).

Scheda Autore:

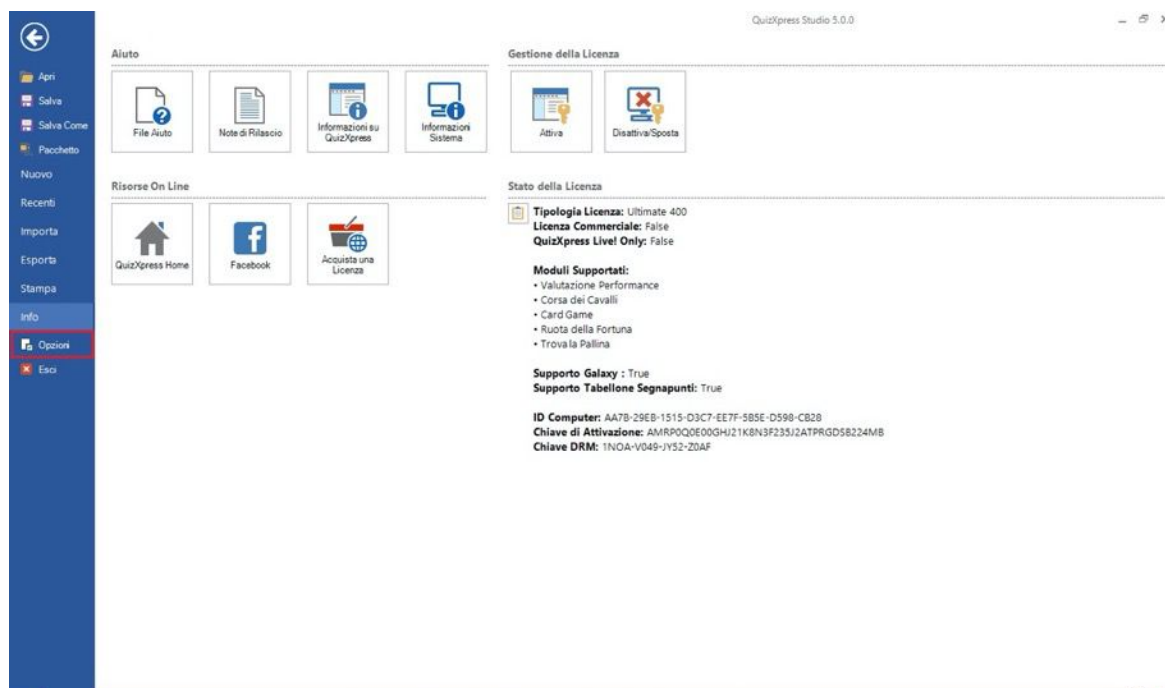
Questa scheda consente di impostare le informazioni sull'autore del quiz, che saranno memorizzate in ogni quiz.

Scheda Altro:

Questa scheda consente di impostare le soglie per l'incorporamento / collegamento dei contenuti audio e video, è possibile commutare tra tre diversi stili di interfaccia utente ed impostare un'opzione per il pannello delle miniature per mostrare alcune informazioni aggiuntive come il numero di domanda mostrato in QuizXpress Live.

3.14.11 FILE -> Opzioni

La voce di questa finestra di dialogo può essere trovata nel menu backstage FILE:



La scheda *'Dispositivo di destinazione'* di questa finestra di dialogo, consente di impostare il formato dello schermo di destinazione e la qualità dell'immagine del quiz.

Questa opzione, viene utilizzata per configurare il rapporto larghezza / altezza delle diapositive in base al dispositivo che si utilizzerà per presentare il quiz:



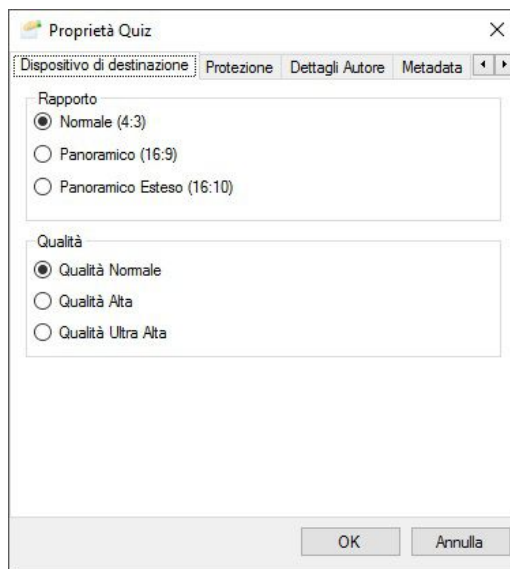
4:3



16:9



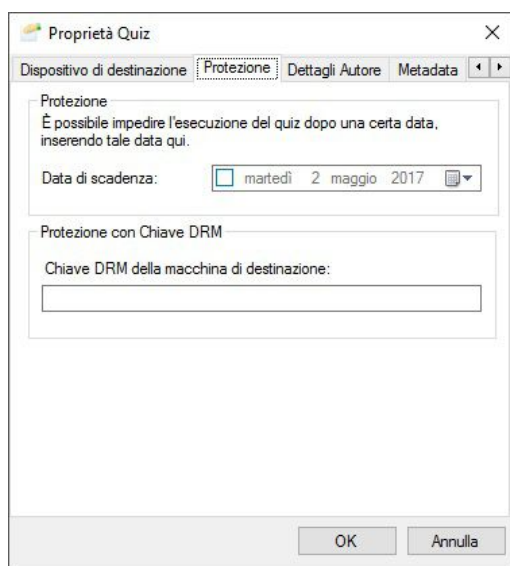
16:10



Così, per esempio, se si intende eseguire il quiz su un monitor Widescreen, utilizzare il rapporto 16:9. Per un normale proiettore è possibile utilizzare il rapporto 4:3 di default.

A partire dalla versione 5, è possibile modificare il rapporto dopo aver creato il quiz e il sistema ridimensionerà automaticamente tutte le diapositive.

L'opzione "*Qualità*" controlla la risoluzione dell'immagine usata internamente da QuizXpress durante il rendering di una diapositiva in un Quiz Show. È possibile impostare questo valore in '*alta qualità*' se si sta presentando il quiz su un dispositivo di risoluzione molto alta (come uno schermo full HD LCD) e si dispone di un PC dotato di una scheda video potente e con sufficiente memoria.



Nella scheda '*Protezione*', può essere impostata una data di scadenza per il quiz. Dopo questa data, il quiz non può più essere riprodotto da QuizXpress Live!

È inoltre possibile proteggere il quiz con la chiave di licenza DRM (Digital Rights Management) della macchina di destinazione. Facendo ciò, il contenuto quiz non può essere copiato/eseguito su un'altra macchina. La chiave DRM della macchina di destinazione può essere ottenuta attraverso la scheda 'Info' nel menu backstage del PC di destinazione (nella sezione Stato della Licenza).

Proprietà Quiz

Dispositivo di destinazione Protezione **Dettagli Autore** Metadata

Scheda Autore del quiz

Nome:

Telefono:

Email:

Sito web:

Ultima modifica a cura di

Nome:

Telefono:

Email:

Sito web:

OK Annulla

La scheda 'Dettagli Autore' del quiz, contiene la storia del quiz file. Essa mostra i dati di colui che ha creato il quiz e di colui che ha modificato il quiz l'ultima volta. Questi dati vengono utilizzati per esempio, quando un quiz file è scaduto e il vostro utente finale è presentato con i dettagli di contatto per ottenere un aggiornamento.

I vostri dettagli come autore del quiz possono essere inseriti nella finestra di dialogo 'Opzioni' (disponibile nella scheda HOME della barra multifunzione).

Infine la scheda Avanzate consente di impostare le proprietà avanzate per il quiz.

Il rendering video 'compatibile QX3' indica che il sistema utilizzerà il sistema di video che era presente in QuizXpress Versione 3. La ragione per cui si consiglia di utilizzare questa opzione è che funziona meglio su PC di fascia bassa come i netbook. Lo svantaggio è che supporta solo il formato AVI e non è possibile utilizzare gli effetti video. Questa impostazione si applica a tutto il quiz quindi fare attenzione a non utilizzare altri formati video nel quiz (in tal caso, un avviso viene generato all'avvio QuizXpress Live). Raramente si avrà la necessità di attivare questa funzionalità.

3.14.12 Impacchettare e Scompattare un Quiz

Quando si creano grandi quiz con tanti contenuti multimediali come video e frammenti audio, il file del quiz può facilmente diventare abbastanza grande e lento durante la fase di lavorazione e modifica e può portare ad esaurire la memoria interna del PC. Per far fronte a questa problematica, QuizXpress supporta il mantenimento dei file multimediali esternamente al file del quiz. Questo può andare bene durante la fase di sviluppo, tuttavia, quando il file del quiz deve essere spostato su un altro pc o distribuito al vostro cliente finale, è necessario assicurarsi di includere tutti i file collegati esternamente e che, se non eseguito correttamente, può portare a problemi. La funzione 'Pacchetto' rende le cose un po' più semplici, impacchettando in un unico grande file tutti i file media collegati insieme alle diapositive del quiz. Questo file può quindi essere caricato da QuizXpress Live come un file quiz normale (come in realtà è) e può essere comodamente distribuito come singola unità. È quindi possibile sviluppare in modo efficiente il quiz con tutti i file multimediali esterni collegati, mantenendo i tempi di salvataggio e di caricamento quanto più bassi possibile.

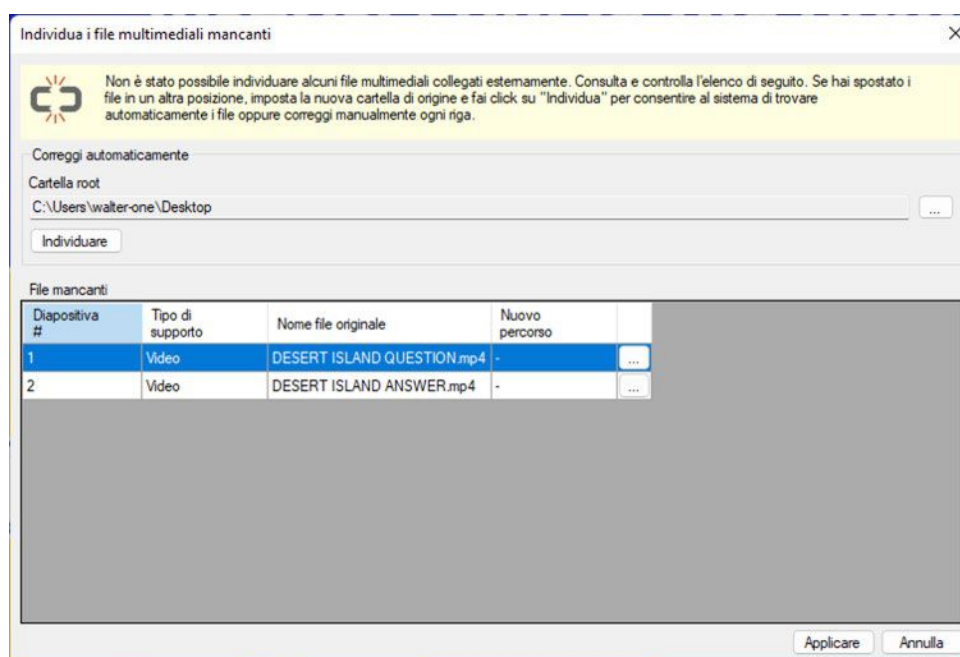
Per creare un pacchetto quiz, premere il tasto F1 per andare al menu backstage e fare clic su 'Pacchetto'. QuizXpress Studio chiederà di specificare un nome per il file e creerà il quiz impacchettato. Si noti che, malgrado il file 'confezionato' sia un file QuizXpress a tutti gli effetti, non è destinato ad essere modificato in Studio in quanto può comportare i problemi di collegamento di cui sopra.

È anche possibile scompattare un file quiz precedentemente impacchettato. Questa

operazione estrae tutti i file multimediali (audio/video) in una cartella locale e collega gli elementi multimediali nel quiz ai file locali. In questo modo si ottiene un caricamento più rapido del quiz e un minore utilizzo di memoria nel quiz player. La funzione è pensata principalmente per evitare problemi con file quiz di grandi dimensioni (circa 1,5 GB o superiori). Per scompattare un quiz, premere F1 per accedere al menu Backstage, quindi fare clic su "Scompatta Pacchetto".

3.14.13 Correzione dei collegamenti interrotti

Quando si collegano contenuti audio e video, il quiz conterrà solo il percorso del file esterno. Se si sposta il file esterno, QuizXpress non sarà in grado di localizzarlo di nuovo e ciò comporterà la rottura dei collegamenti. Dopo il caricamento di un quiz, Studio esegue un'attività in background per verificare che tutti i file multimediali di riferimento siano ancora presenti. Quando rileva almeno un collegamento interrotto, visualizzerà una finestra con tutti i collegamenti mancanti:



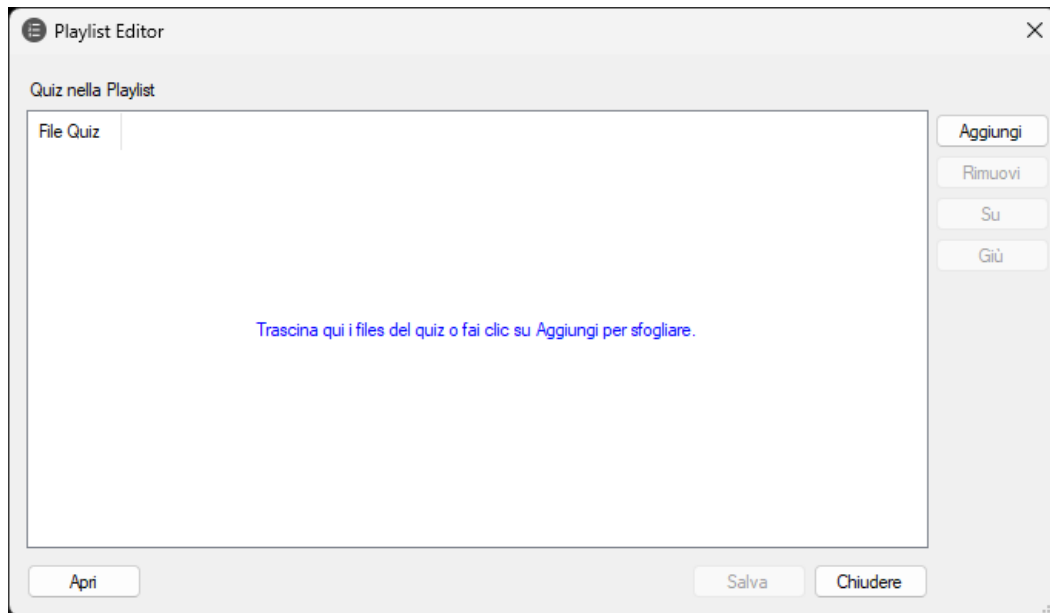
In questo modo sarà possibile risolvere rapidamente il problema (naturalmente i file collegati devono essere ancora disponibili da qualche parte sul computer). Se tutti i file sono ancora disponibili in una cartella principale, potete lasciare che il sistema li cerchi per voi con il pulsante Individua.

Se i file sono sparsi nel disco, è necessario individuarli manualmente per ogni voce dell'elenco. Quando tutti i percorsi sono stati corretti, è possibile fare clic su Applica per apportare le modifiche effettive alle diapositive.

3.14.14 Creazione di Playlist Quiz

È possibile creare e salvare playlist contenenti più quiz. Utilizzando le playlist, è possibile creare diversi quiz più piccoli e combinarli in un unico quiz più grande.

Per creare una playlist, fare clic sul pulsante *Esterni* della barra multifunzione HOME e scegliere "Crea Playlist".



Facendo clic sul pulsante "Aggiungi" è possibile aggiungere più quiz all'elenco. Dopo aver aggiunto i quiz, è possibile modificarne l'ordine selezionando un quiz nell'elenco e premendo i pulsanti "Su" e "Giù".

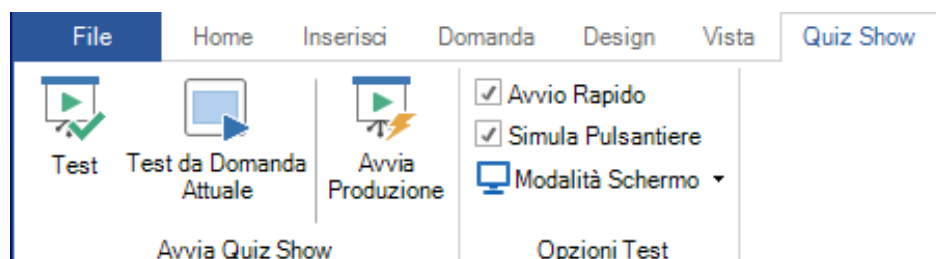
Premendo il pulsante "Salva", la playlist viene salvata su disco.
Le playlist hanno estensione .qxp.

Quando si avvia QuizXpress Live, il riproduttore del quiz, è possibile selezionare un file quiz (estensione .qx) o una playlist (estensione .qxp). Quando si seleziona una playlist, tutti i quiz presenti nella playlist vengono riprodotti uno dopo l'altro come se si trattasse di un unico grande quiz. I punteggi vengono mantenuti tra un quiz e l'altro.

In alternativa, è possibile selezionare una playlist in Esplora risorse, cliccare con il tasto destro del mouse e scegliere "Modifica playlist" per modificarla con l'editor delle playlist, oppure scegliere "Apri con > QuizXpress Live" per avviare il riproduttore del quiz con la playlist.

3.15 Test del Quiz

Al termine della progettazione del contenuto del quiz, è possibile iniziare a testarlo. Per avviare il riproduttore del quiz da Studio, attivare la scheda QUIZ SHOW della barra multifunzione:



Esistono poi tre opzioni per avviare il quiz player:

Test:

Esegue l'intero quiz in modalità test, utilizzando le opzioni impostate nella sezione Opzioni test

Test da domanda attuale:

Avvia il quiz in modalità test, a partire dalla domanda attualmente selezionata.

Avvia Produzione:

Avvia il quiz in modalità produzione. In questa modalità le opzioni di test saranno ignorate, mentre saranno utilizzate le impostazioni come configurate globalmente in Quiz Setup.

Quando si esegue il quiz in modalità test, è possibile guadagnare tempo saltando la schermata di benvenuto e il video del conto alla rovescia (3-2-1 Start) selezionando la casella di controllo Avvio Rapido. E se si desidera testare il quiz automaticamente come se ci fosse un pubblico e un quizmaster è possibile utilizzare la funzionalità Simula Pulsantiere. Tutto quello che dovrete fare è sedervi dietro lo schermo e controllare che ogni diapositiva quiz appaia e si comporti nel modo in cui l'avete pensata.

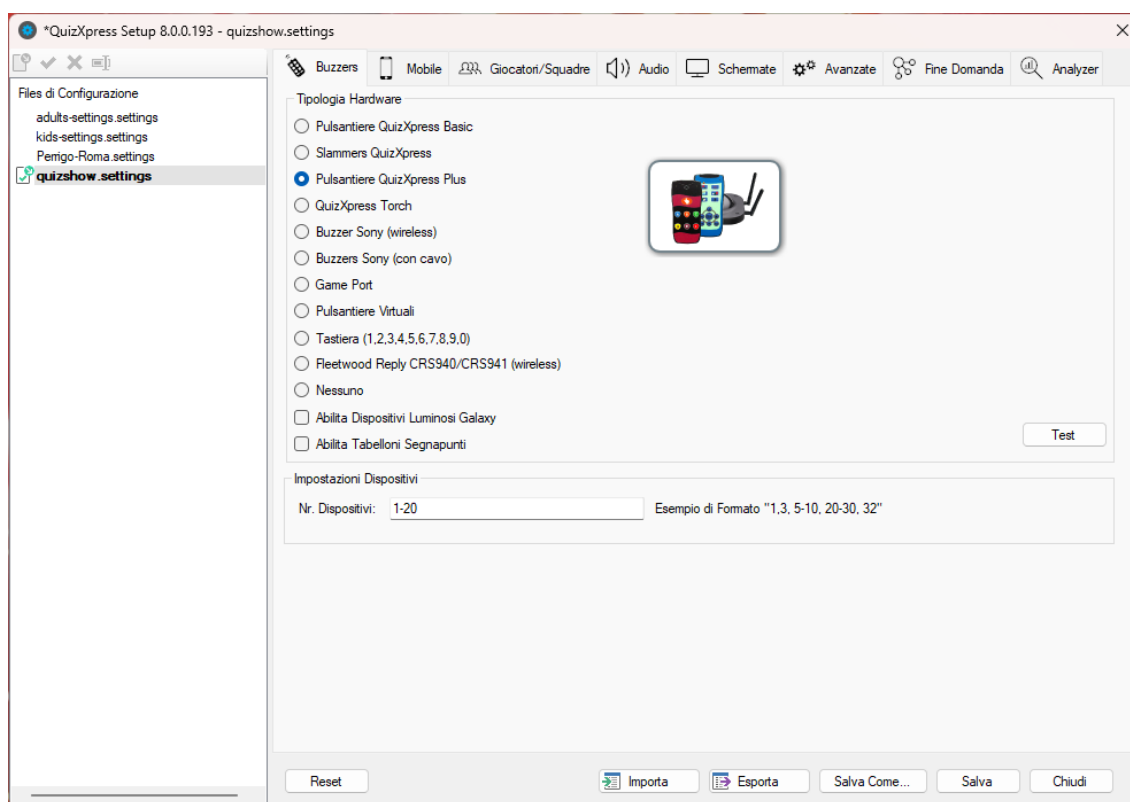
Nota; Non eseguire mai il tuo quiz di produzione utilizzando le opzioni di Test. Solo in modalità di produzione il quiz player utilizza una speciale funzione di salvataggio per ripristinare il tuo quiz fino al momento in cui possa accadere qualcosa di inaspettato, come un crash del computer o del programma.

4. Impostazioni del game show con QuizXpress Setup

Il capitolo precedente ha descritto come progettare un quiz in QuizXpress Studio. Il passo successivo è quello di 'eseguire' il quiz in QuizXpress Live! Prima di fare questo però, ci sono alcuni aspetti del game show che possono essere configurati. Alcuni esempi sono: il tipo di hardware da utilizzare, i nomi della squadra, il suono delle pulsantiere/buzzers, le didascalie della schermata di benvenuto, le immagini di presentazione ecc.

Il programma 'Quiz Setup' può essere trovato nel menu 'Start' di Windows o nel menu 'Strumenti -> Esterni' di QuizXpress Studio (disponibile nella scheda HOME della barra multifunzione).

Quiz Setup consente di gestire più file di configurazione. Nella visualizzazione ad elenco sulla sinistra dell'interfaccia utente è possibile visualizzare i file di configurazione disponibili. Quello evidenziato in grassetto è il file attivo, ovvero queste sono le impostazioni che verranno utilizzate quando si esegue la produzione di un quiz. È possibile modificare il file attivo cliccando su un'altra configurazione col tasto destro e selezionando 'Attiva' dal menu contestuale. Per caricare un file da modificare, fare doppio clic su di esso oppure cliccarlo con il tasto destro e selezionare 'Carica' dal menu contestuale.



Premendo il tasto 'Reset', il sistema ritorna alla configurazione predefinita. Si noti che dovrete sempre selezionare un sistema di devices prima di poter utilizzare qualsiasi funzionalità.

Premendo il pulsante 'Salva', il file delle impostazioni viene salvato su disco.

Premendo il tasto 'Salva Come ...', la configurazione corrente può essere salvata con un altro nome.

I pulsanti Importa ed Esporta consentono di esportare (salvare) le impostazioni attualmente caricate in un file. Questo file può quindi essere importato in QuizXpress Setup su un altro computer, consentendo un trasferimento facile e sicuro delle impostazioni. Si prega di notare che tutte le cartelle a cui si fa riferimento nel file delle impostazioni devono essere presenti sul computer che importa le impostazioni (altrimenti gli avvisi saranno mostrati all'avvio di un quiz show con le impostazioni importate).

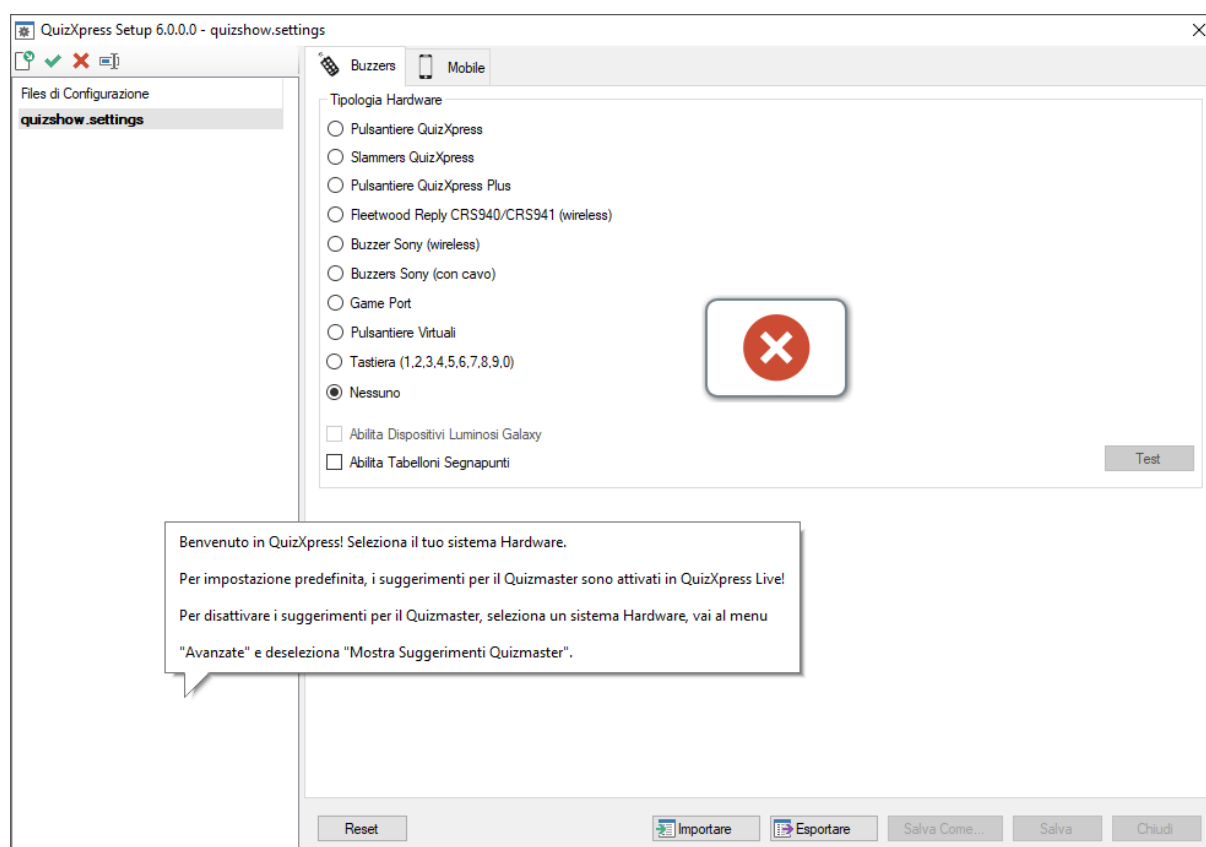
In Quiz Setup sono presenti diverse schede sulle quali possono essere modificate le varie impostazioni. Nei prossimi capitoli verranno descritte le singole schede e le relative impostazioni.

4.1 Configurazione dell'hardware – Scheda “Buzzer” (licenze Start - Ultimate - Full)

QuizXpress è progettato per funzionare con differenti tipi di dispositivi hardware. Qui di seguito troverete una descrizione dei modelli di dispositivi compatibili, che possono essere configurati nella scheda “Buzzers” di Quiz Setup.

A partire da QuizXpress 6 è anche possibile utilizzare i dispositivi mobili. I dispositivi mobili possono essere utilizzati come estensione del vostro sistema di Pulsantiere o Slammers esistenti. Per ulteriori informazioni sul supporto dei dispositivi mobili, consultare la sezione [4.2](#).

Quando si avvia per la prima volta Quiz Setup dopo l'installazione di QuizXpress, il sistema hardware selezionato di default è “Nessuno”. Prima di eseguire un quiz con QuizXpress Live! deve essere selezionato un sistema hardware in Quiz Setup. Un suggerimento di aiuto, sarà visualizzato al primo avvio di Quiz Setup, come indicato di seguito.



Il suggerimento di aiuto precisa inoltre che, per impostazione predefinita, saranno visualizzati i suggerimenti per il Quizmaster durante l'esecuzione di un quiz in QuizXpress Live! Questa è una funzionalità di apprendimento e che dovrebbe essere disattivata durante l'esecuzione di uno spettacolo dal vivo.

Nota: Dopo aver selezionato la configurazione hardware preferita, è possibile fare clic sul pulsante 'Test' per verificare la connettività dei dispositivi collegati. Se la connessione ha esito positivo, sarà visualizzato un segno di spunta verde per ciascun dispositivo collegato correttamente.

4.1.1 Pulsantiera a scelta multipla

QuizXpress supporta due sistemi di pulsantiera/buzzer, elencati di seguito in questa sezione. La disponibilità di pulsantiera/buzzer a scelta multipla abilita due funzionalità in QuizXpress:

- L'opzione che consente ai partecipanti di rispondere a domande a scelta multipla (di tipo 'Domanda' o 'Audience Response')
- L'opzione che consente a QuizXpress di valutare automaticamente le risposte a scelta multipla quando si adottano domande del tipo 'Dito più veloce'. Questo tipo di scelta è opzionale. È possibile lasciare al Quizmaster la facoltà di valutare le risposte a scelta multipla. Questo può essere indicato in QuizXpress Studio, impostando il comando 'Giudica Automaticamente' in una diapositiva quiz.

4.1.1.1 Pulsantiera QuizXpress Basic



Le pulsantiere di questo sistema prevedono sei pulsanti a scelta multipla e un pulsante 'Dito più veloce'. La base rice-trasmittente è collegata al PC tramite un cavo USB, ha una portata di 100 metri ca. e può raccogliere fino a 100 pulsantiere al secondo. Con questo sistema, QuizXpress può essere giocato fino a 400 pulsantiere contemporaneamente. Il sistema QuizXpress prevede inoltre una particolare pulsantiera per il Quizmaster che può essere utilizzata per controllare il quiz. Ogni pulsantiera QuizXpress ha un ID univoco programmato. Quando si utilizzano le

pulsantiere QuizXpress, bisogna inserire i numeri di ID delle pulsantiere utilizzate per il quiz nel campo di immissione 'Nr. Pulsantiera.'. Se per esempio, si intende utilizzare le pulsantiere dal numero 1 al numero 10, immettere l'intervallo "1-10". Se si intende utilizzare le pulsantiere numero 1 2 4 e 6 inserire il testo "1-2,4,6". La base rice-trasmittente non deve essere configurata.

Consultare l'Appendice A per ulteriori informazioni sull'installazione del sistema di pulsantiera QuizXpress.

Nota: Durante la riproduzione del quiz, non necessariamente tutte le pulsantiere indicate in QuizXpress Setup devono essere utilizzate. Prima dell'inizio del quiz, sarà visualizzata una schermata di login. Saranno i giocatori stessi ad abilitare la propria pulsantiera premendone un tasto durante la schermata di login.

4.1.1.2 Pulsantiere QuizXpress Plus



Il sistema di pulsantiere QuizXpress Plus è simile alle tastiere QuizXpress Basic, ma ha una portata superiore, è quattro volte più veloce ed ogni base rice-trasmittente è in grado di gestire fino a 2.000 pulsantiere contemporaneamente. Con il sistema Plus si dispone di una portata di circa 350 metri grazie alle 4 antenne di cui è dotata la base rice-trasmittente e una velocità di polling di 400 pulsantiere al secondo (il sistema Basic raccoglie 100 pulsantiere al secondo).

4.1.1.3 Slammers QuizXpress



Gli Slammers QuizXpress offrono la combinazione di un grande pulsante slammer e di 4 pulsanti a scelta multipla. Il pulsante principale ha una luce che si accende quando il buzzer è il primo ad essere premuto. È un dispositivo wireless che ben si presta per format basati sulla velocità di risposta e domande aperte. Hanno una portata di 60 metri. Sono alimentati da 2 batterie tipo D.

4.1.1.4 Buzzers QuizXpress Galaxy RGB



I buzzer QuizXpress Galaxy RGB sono dispositivi interattivi, ricaricabili e wireless, dotati di un grande pulsante per il “Dito più Veloce” e di 4 pulsanti per risposte a scelta multipla, con 64 colori RGB disponibili.

I Buzzer Galaxy forniscono un feedback visivo per diverse azioni che avvengono durante il quiz, ad esempio:

- Indicano chi ha risposto correttamente (verde) o sbagliato (rosso) al termine di una domanda
- Mostrano la risposta scelta illuminando il pulsante corrispondente con il relativo colore
- Il partecipante che preme per primo lampeggia e blocca gli altri (i colori sono personalizzabili)
- È possibile selezionare casualmente uno o più buzzer (la luce si muove tra il pubblico – ad esempio per scegliere un vincitore o estrarre un partecipante)
- Si può assegnare un colore a ciascun buzzer durante le pause o farli lampeggiare

I Buzzer Galaxy sono un dispositivo Galaxy (vedi sezione [4.1.3](#)) e un buzzer in un unico dispositivo wireless. È possibile configurare le varie opzioni per le torce nella scheda Galaxy di QuizXpress Director (vedi sezione [5.7.9](#)).

4.1.15 Torches QuizXpress



Illumina il tuo pubblico con il nuovo buzzer QuizXpress Torch! Il buzzer a torcia ricaricabile è dotato di un pulsante “Dito più Veloce”, 4 pulsanti a scelta multipla e luci LED interne che supportano ben 128 colori. È possibile utilizzare fino a 3.000 torce contemporaneamente.

I Buzzer Torch possono:

- fornire un feedback: chi ha risposto correttamente, chi ha sbagliato, chi non ha risposto
- mostrare le scelte fatte dal pubblico
- mostrare chi ha risposto per primo a una domanda “Dito più Veloce”
- cambiare colore una volta effettuata una scelta
- visualizzare luci casuali (fisse o a ritmo di musica) - utile durante le pause!
- estrarre qualcuno dalla platea o scegliere un vincitore fortunato (Lucky Winner).

In pratica, le torce sono un dispositivo Galaxy (vedi sezione [4.1.3](#)) e un buzzer in un unico dispositivo wireless. È possibile configurare le varie opzioni per le torce nella scheda Galaxy di QuizXpress Director (vedi sezione [5.7.9](#)).

4.1.16 Pulsantiere Fleetwood Reply

QuizXpress supporta i modelli Reply® Mini-CRS5000 e WW e le basi rice-trasmittente modelli CRS940 e CRS941. La base rice-trasmittente ha una portata di 100 metri ed è collegata al PC tramite un cavo USB. Con questo sistema, QuizXpress può essere giocato fino a un massimo di 250 pulsantiere contemporaneamente.



Ogni pulsantiera Reply ha un ID univoco programmato (a differenza dei buzzer Sony). Quando si utilizzano le pulsantiere Reply, bisogna inserire i numeri di ID delle pulsantiere utilizzate per il quiz nel campo di immissione ‘Tastiere:’. Se per esempio, si intende utilizzare le pulsantiere dal numero 1 al numero 10, immettere l'intervallo “1-10”. Se si intende utilizzare le pulsantiere numero 1 2 4 e 6 inserire il testo “1-2,4,6”. Il canale della base rice-trasmittente deve

essere configurato attraverso il menu a discesa ‘Canale’. Consultare l'Appendice B per ulteriori informazioni sull'installazione del sistema di pulsantiere QuizXpress.

Nota: Durante la riproduzione del quiz, non necessariamente tutte le pulsantiere indicate in QuizXpress Setup devono essere utilizzate. Prima di iniziare il quiz, sarà visualizzata una

schermata di login. Saranno i giocatori stessi ad abilitare la propria pulsantiera premendone un tasto durante la schermata di login.

4.1.1.7 Pulsantiere Virtuali

QuizXpress viene fornito con un sistema di pulsantiere software virtuali che è possibile eseguire sulla stessa macchina o su altre macchine della rete. Si collega a QuizXpress Live tramite una connessione TCP / IP. Ogni tastiera virtuale ha un ID univoco che è possibile cambiare istantaneamente



Nota: quando si inizia una sessione Live con le pulsantiere virtuali configurate, Windows potrebbe richiedere una conferma per aprire una porta sul firewall locale.

Con le pulsantiere virtuali è molto semplice eseguire un test del vostro quiz, anche se non si dispone di alcun hardware reale.

4.1.1.8 Buzzers Sony Buzz™



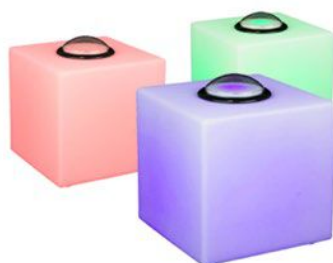
QuizXpress è compatibile anche con i buzzer Sony Buzz. Il sistema supporta sia la versione con cavo sia la versione wireless. La versione wireless di questi buzzers è stata progettata per funzionare ad una distanza approssimativa massima di circa 10 metri. QuizXpress Edizione Home funziona con un massimo di 12 unità wireless Sony Buzz. QuizXpress Edizione Pro non ha limiti quantitativi, anche se, è difficile usare più di 16 buzzers contemporaneamente a causa di limitazioni pratiche (un ricevitore ogni 4 buzzer, limitazione di distanza). Ogni ricevitore USB supporta max. 4 buzzer wireless Sony. Verificate pertanto di avere abbastanza porte USB disponibili. Inoltre, a causa della portata limitata dei buzzers, si prega di assicurarsi di distribuire i ricevitori strategicamente all'interno dell'arena quiz, se possibile. Questo tipo di dispositivo non è più in produzione ed è disponibile solo nel mercato dell'usato.

4.1.2 Altri Sistemi Slammers

QuizXpress supporta anche devices composti da un solo pulsante (noti come 'Slammers' o 'Buzzers'). Con questi mono-pulsanti, l'aspetto più intrigante del quiz game è basato sulla velocità di prenotazione da parte dei concorrenti: il primo che preme, ha diritto di rispondere.

In questo format di gioco, sarà sempre il Quizmaster a giudicare la risposta manualmente (L'opzione 'Giudica Automaticamente' non è possibile in quanto non sono presenti i tasti di scelta multipla).

4.1.2.1 Slammers QuizXpress Kube



Gli Slammers QuizXpress Kube sono dei dispositivi ricaricabili dotati di una fonte luminosa LED RGB e di un singolo pulsante. Con questo tipo di Slammer è possibile eseguire solo domande di tipo "Dito più Veloce" in quanto non è dotato di pulsanti a scelta multipla. Molto adatto per i rounds finali. Per utilizzare questo tipo di dispositivo, è sufficiente selezionare 'Slammers QuizXpress' in Tipologia Hardware.

Gli Slammers Kube presentano tre colori diversi. La seguente tabella elenca i colori dei Kube e il significato dei colori.

Colore	Significato
Verde	Pronto, Lo Slammer può essere premuto
Rosso	Fuori dal gioco\domanda
Blu (lampeggiante)	Giocatore più veloce a prenotare
Verde (lampeggiante)	Risposta data è Corretta
Rosso (lampeggiante)	Risposta data è Errata

4.1.2.2 Game Port

QuizXpress supporta anche dispositivi Game Port standard (joystick o altri controller). Ogni pulsante presente su un controller Game Port standard può agire come buzzer. Questa interfaccia è particolarmente utile quando si costruiscono allestimenti interattivi personalizzati da utilizzare, ad esempio, in un museo.

4.1.2.3 Tastiera



Oltre ai sistemi buzzer descritti sopra, è anche possibile utilizzare la tastiera come buzzer. I tasti 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0 corrispondono a 10 buzzer che possono giocare insieme. Quando non sono disponibili dei veri buzzers, l'utilizzo della tastiera è una valida alternativa. È inoltre possibile utilizzare questa opzione per altri dispositivi buzzer che inviano sequenze di tasti all'applicazione.

4.1.3 Dispositivi RGB QuizXpress Galaxy

I dispositivi RGB wireless Galaxy (i Buzzer RGB o le Torches RGB, entrambi ricaricabili) sono completamente supportati da QuizXpress e migliorano l'esperienza complessiva del game show. Quando vengono abilitati, QuizXpress fornisce un feedback in tempo reale ai giocatori come ad esempio se la loro risposta è stata ricevuta dal sistema, se la loro ultima

risposta è stata corretta o errata, se sono ancora in gioco con la modalità Ultimo Uomo ecc. Per abilitare il supporto Galaxy, collegare il ricevitore supplementare Galaxy ad una porta USB del PC e selezionare la casella di controllo 'Abilita Dispositivi Luminosi Galaxy' in Quiz Setup.



I dispositivi Galaxy contengono Luci RGB LED che possono avere qualsiasi colore. Di seguito trovate una panoramica dei colori utilizzati durante un quiz show.

Evento	Colore
Schermata di avvio di QuizXpress	Sono mostrati colori casuali
Schermata Registrazione - accesso non effettuato	Blu
Schermata Registrazione - accesso effettuato	Verde
Domanda – Il Timer Inizia il countdown	Blu
Domanda – voto ricevuto	Viola
Domanda – risposta errata	Rosso
Domanda – risposta corretta	Verde
Ultimo Uomo - fuori dal gioco	Rosso, fino a quando il round Ultimo uomo è concluso.
Schermata Punteggi Finale	Vincitore: Oro ; 2° posto: Argento ; 3° posto: Bronzo

4.14 Tabelloni Segnapunti QuizXpress

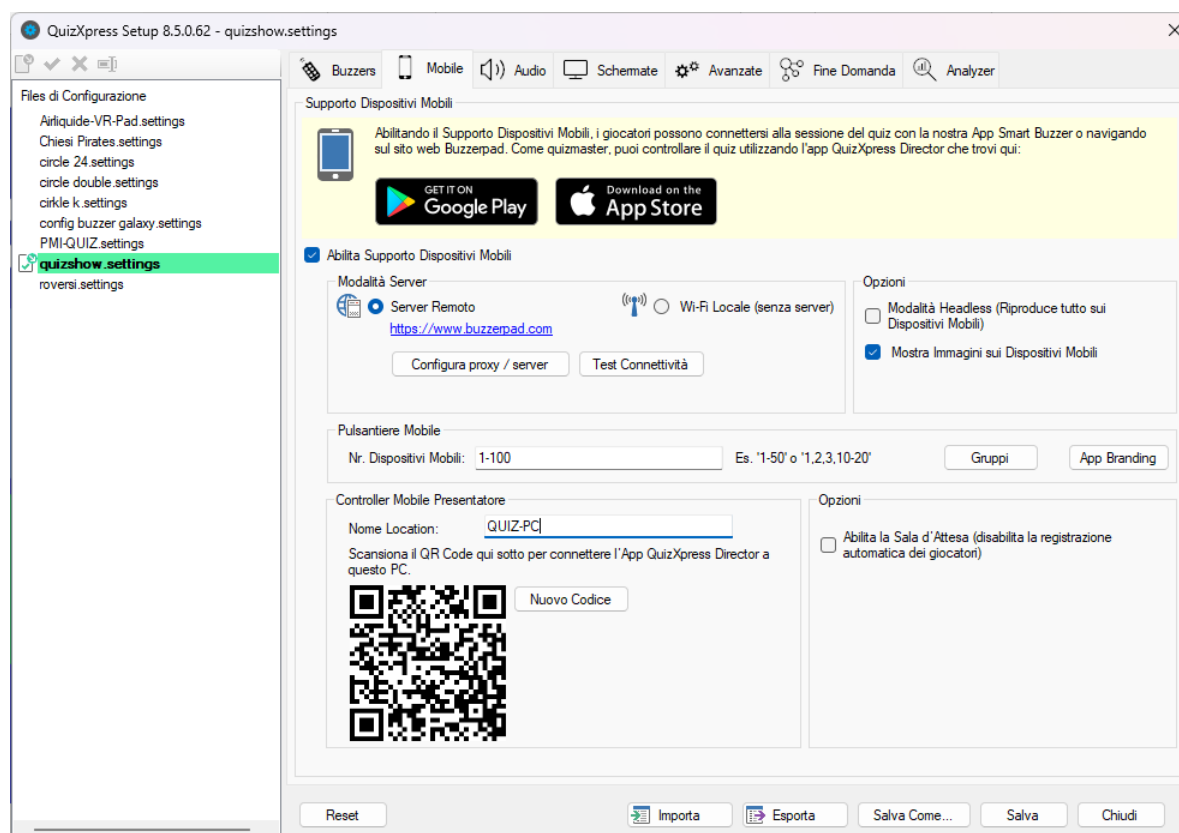


Con i tabelloni segnapunti ricaricabili wireless QuizXpress, i giocatori ottengono un feedback immediato del loro punteggio attuale. Il tabellone può visualizzare valori che vanno da -99 a 999. Per abilitare i tabelloni, collegare il ricevitore dei tabelloni ad una porta USB del PC e selezionare la casella di controllo 'Abilita Tabelloni Segnapunti' in Quiz Setup.

4.2 Supporto Dispositivi Mobili – Scheda “Mobile” (Licenze Start – Mobile – Full)

QuizXpress supporta l'utilizzo di telefoni cellulari e tablet come dispositivi di input. I giocatori possono connettersi utilizzando un browser web standard o possono utilizzare la nostra applicazione Smart Buzzer per Android e iOS. È necessario possedere una licenza che supporti i dispositivi mobili prima di poter attivare questa funzionalità.

L'opzione di configurazione dei Dispositivi Mobili si trova nella scheda Mobile di QuizXpress Setup.



Per abilitare il supporto dei Dispositivi Mobili, selezionare innanzitutto la casella "Abilita supporto dispositivi Mobili". Vengono visualizzate tre sezioni che possono essere configurate:

4.2.1 Sezione Modalità Server

Esistono due modi per far funzionare il sistema con le pulsantieri mobili:

- 1) Utilizzando uno dei nostri server cloud (internet necessario per la macchina del quiz e per i giocatori che possono partecipare da tutto il mondo)
- 2) Utilizzando un router Wi-Fi locale collegato al computer (non è necessaria la connessione a Internet, ma tutti i giocatori devono essere in un unico luogo fisico per potersi connettere al router)

Sono disponibili due opzioni aggiuntive per l'utilizzo con dispositivi mobili:

- *Modalità "Headless"* - Da utilizzare quando non è disponibile uno schermo esterno o un proiettore e si desidera che i partecipanti giochino esclusivamente tramite il proprio dispositivo mobile. *Nota: in questa modalità, i Moduli Gioco e le domande video non sono supportati.*
Durante il gioco in modalità headless, sul computer verrà mostrata solo la schermata di Director, integrata con il quiz player. (Per maggiori informazioni su Director, vedere la sezione [5.7](#))
- *Mostra Immagini sul Dispositivo Mobile* - Indica se le immagini devono essere inviate all'app Smart Buzzer o alla pulsantiera web buzzerpad.

Quando si utilizza la modalità *Server Remoto*, è possibile selezionare il server che verrà adottato per ospitare la sessione del quiz facendo clic sul pulsante *Configura Proxy / Server*. Il server predefinito è www.buzzerpad.com. Questo server si trova negli Stati Uniti centro-meridionali. Se si è basati in Europa, si può passare a www.buzzerpad.eu per una minore latenza.

4.2.2 Sezione Pulsantiera Mobile

Qui è possibile configurare l'estensione delle pulsantiere che possono essere collegate al quiz. Per impostazione predefinita, quando si abilita il supporto dei Dispositivi Mobili, il campo "Nr. Dispositivi Mobili" è riempito con ID 1 fino al numero massimo di giocatori consentito dalla propria licenza.

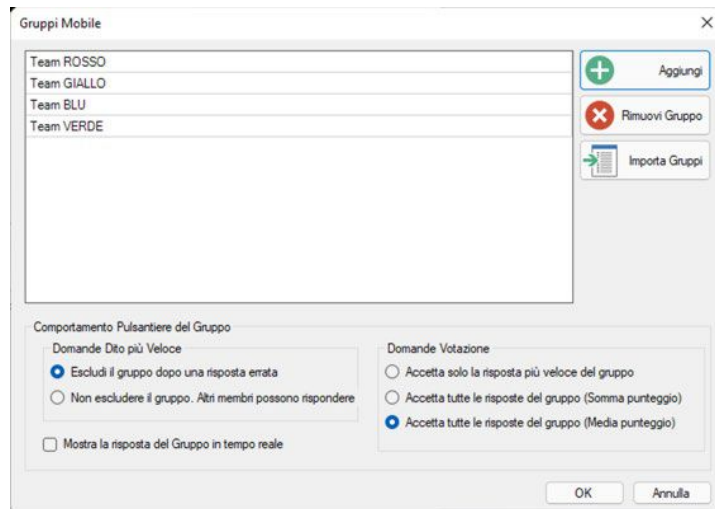
Se si dispone di un kit hardware di Pulsantiera o Slammers (e di una licenza Full), è possibile estenderlo con i giocatori che giocano con Pulsantiera Mobili. In questo caso, quando si abilita il supporto per i Dispositivi Mobili, appare un "Nr. Dispositivi Mobili" che inizia con l'ID della Pulsantiera o Slammer più alto, così come impostati nella scheda Buzzers. Anche in questo caso, il numero massimo di giocatori (Hardware + Mobile) è quello consentito dalla propria licenza.

Esempio: nella scheda Buzzers, si indica che si sta giocando con le Pulsantiere QuizXpress numero 1-20. Nella scheda Mobile, si attiva il supporto per i Dispositivi Mobili. Quando si dispone di una licenza Full 50 (che consente di giocare fino ad un massimo di 50 giocatori) il campo 'Gamma dispositivi mobili' sarà riempito con 21-50

4.2.2.1 Giocare in Gruppi

Quando si vuole che il pubblico gareggi in gruppi mentre si utilizzano i dispositivi mobili, è necessario predefinire una lista di gruppi. Quando un giocatore si connette al quiz, gli viene chiesto sul suo dispositivo di selezionare il gruppo per cui giocare.

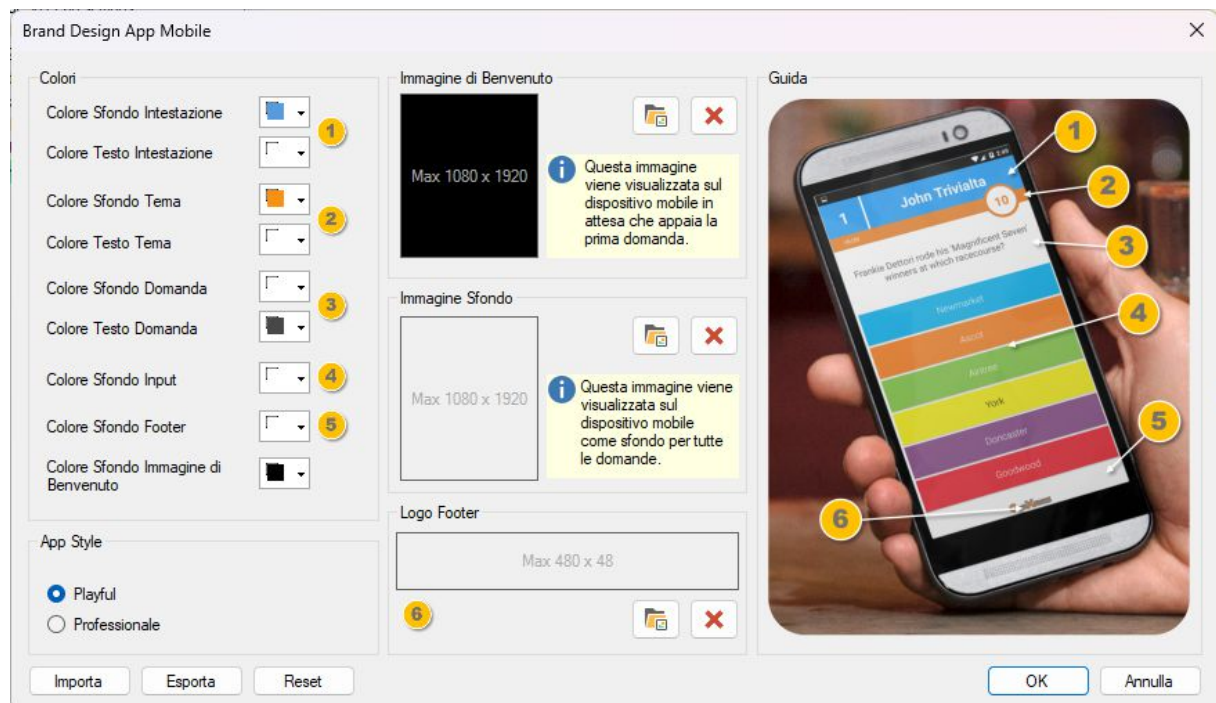
Cliccando il pulsante 'Gruppi' appare un modulo dove è possibile configurare i gruppi e il comportamento del gruppo:



Nella sezione inferiore si definisce il comportamento per le domande di voto e “Dito più Veloce”.

4.2.2.2 Branding app Mobile

Quando si gioca con l'app QuizXpress Smart Buzzer, è possibile impostare la propria immagine coordinata con App Branding e cambiare i colori, il logo e l'immagine di benvenuto per l'app:



Sezione Telecomando Mobile

In questa sezione viene presentato il codice QR utilizzato per collegare l'applicazione di controllo remoto al computer.

L'applicazione QuizXpress Director Mobile per controllare il quiz in esecuzione è disponibile per Android e iOS. È possibile scaricarla qui:

Director Android	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gameshowcrew.quizxpressdirector
Director iOS	https://apps.apple.com/us/app/quizxpress-director/id1493187163

Nell'applicazione QuizXpress Director è possibile avere più computer registrati che è possibile controllare. Questi computer vengono visualizzati con il loro "Nome Location". Il 'Nome Location' può essere compilato nella sezione Telecomando Mobile. Il nome predefinito è il nome del computer.

Per collegare il Telecomando Mobile del presentatore al computer, scaricare ed aprire l'applicazione QuizXpress Director Mobile e fare clic sul pulsante "più" (Android) o sull'icona QRCode (iOS). Si aprirà uno scanner di codici QR sul dispositivo mobile adottato. Scansionare ora il codice QR mostrato nella sezione Telecomando Mobile e il nome inserito nel campo 'Nome Location' verrà aggiunto all'elenco dei computer dell'applicazione Telecomando Mobile.

Importante: l'app ha un'impostazione server che deve corrispondere al server selezionato in Quiz Setup. Se si utilizza il Wi-Fi, è necessario cambiare l'impostazione dell'applicazione su 'Wi-Fi'.



4.2.3 Altre Opzioni – Sala d'Attesa

Se si esegue un quiz con QuizXpress Mobile e si desidera avere un maggiore controllo su chi entra nel gioco, è possibile utilizzare l'impostazione 'Sala d'Attesa'. Quando questa impostazione è attiva, i giocatori che entrano nel gioco sono inattivi per impostazione predefinita.

Per far accedere i giocatori al gioco, è necessario abilitarli esplicitamente nella scheda Squadre di QuizXpress Director. Un esempio è quello di un pub quiz in cui i giocatori devono pagare una piccola quota per partecipare. Una volta ricevuto il pagamento da un giocatore, l'organizzatore può abilitarlo.

4.3 Configurazione delle Squadre – Scheda “Squadre”

Esistono due diversi "look" della scheda “Squadre”: uno quando nella scheda "Buzzers" sono selezionati i buzzers Sony Buzz, un altro quando sono selezionate le pulsantiere QuizXpress o Reply Mini / WW (dispositivi numerati).

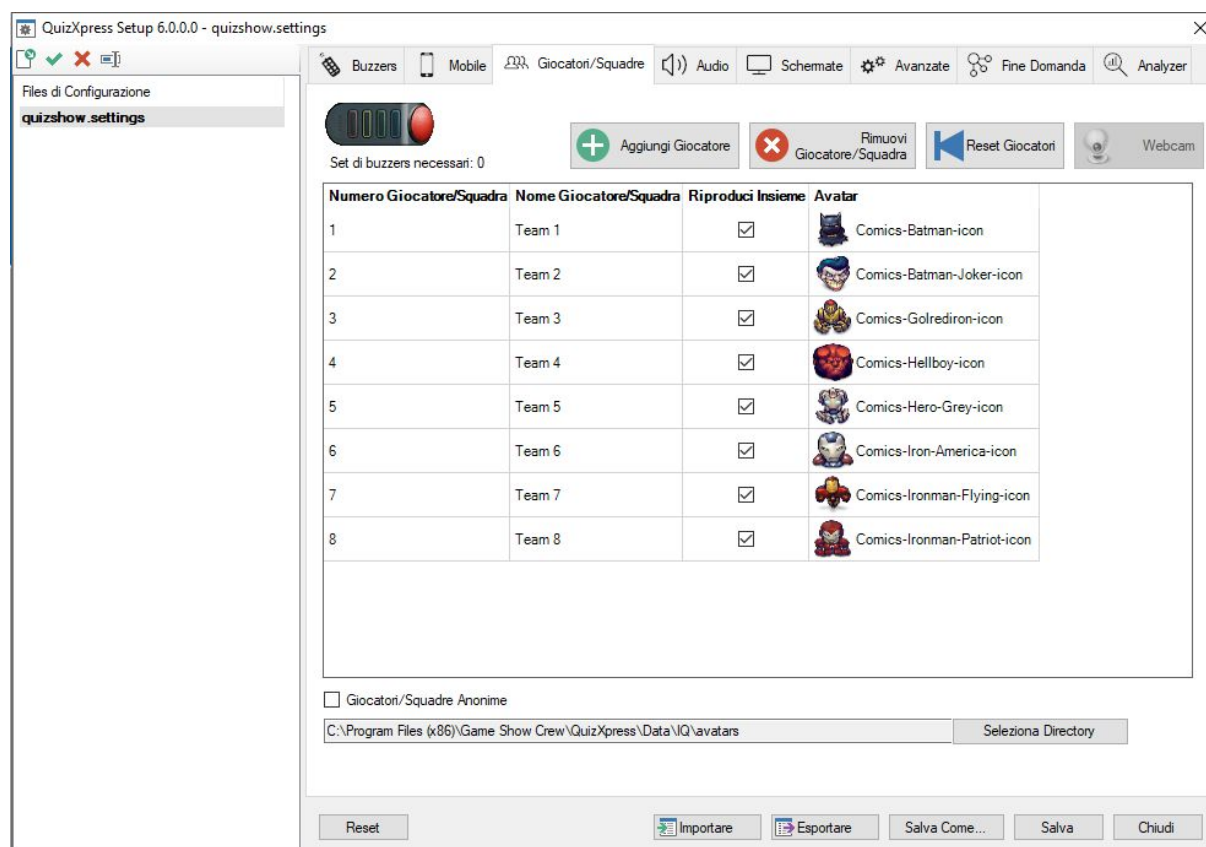
4.3.1 Tabella “Squadre” – Buzzers Sony

La tabella “Squadre” visualizzata quando sono selezionati i buzzers Sony, è rappresentata nella figura sotto. Le funzionalità includono:

- Aggiunta e rimozione delle squadre
- Indicazione se la squadra partecipa al quiz
- Assegnazione di immagini 'avatars' alle squadre. Nella parte inferiore della tabella impostazioni Squadre è possibile indicare la cartella in cui sono archiviati gli avatars utilizzati.

Nella parte superiore della pagina è possibile visualizzare il numero di buzzer set necessari per fare partecipare tutte le squadre inserite.

Un'altra funzionalità è la possibilità di utilizzare squadre anonime. In questo caso, l'elenco delle squadre / avatar sarà ignorato. Il processo di login sarà simile a quello delle pulsantiere QuizXpress o Reply. Questa funzionalità è in genere adottata quando vengono utilizzati grandi quantità di buzzers Sony. In questo caso, la normale procedura di login per i buzzer Sony, che associa alle squadre un buzzer alla volta, sarebbe troppo lunga.



4.3.2 Tabella "Squadre" – Pulsantiera QuizXpress/Reply - Slammers

Nella scheda Squadre è possibile definire i nomi dei giocatori e definire i gruppi. Questa scheda non è disponibile se si usa solo la versione Mobile. Quando il cellulare è usato in combinazione con pulsantiera o buzzers, la pagina viene mostrata comunque.

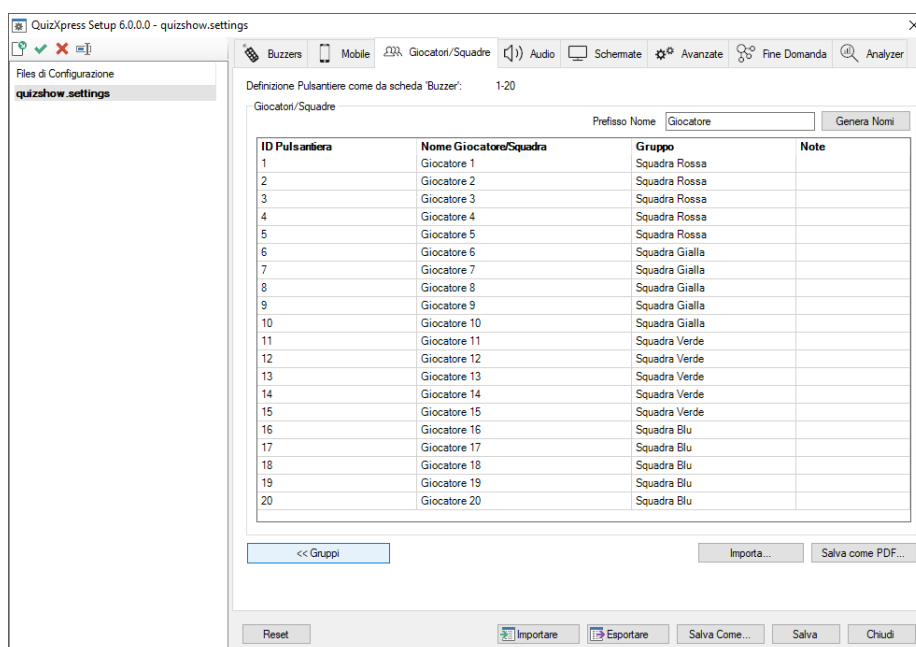
Il numero di squadre, al momento di scegliere il modello di pulsantiera (ad eccezione dei buzzer Sony), è ricavato dalla stringa 'Nr. Pulsantiera' come inserito nella tabella "Buzzers". Per esempio, quando viene inserita la stringa 1-50, la tabella "Squadre" mostra un elenco di pulsantiera da 1 a 50 ed i nomi predefiniti delle squadre saranno *Squadra 1 ... Squadra 50*. I nomi delle squadre possono essere comunque modificati secondo le proprie esigenze.

Facendo riferimento a quanto sopra, se si desidera modificare il numero di squadre partecipanti, modificare la stringa 'Nr. Pulsantiera' nella tabella "Buzzers".

Nota: è possibile utilizzare degli avatar in combinazione con le pulsantiera QuizXpress/Reply. Per fare ciò, creare delle immagini (.jpg or .gif) nella cartella predefinita degli avatar (c:\programmi\Game Show Crew\QuizXpress\Data\IQ\Avatars) con i nomi delle squadre. Ad esempio: per la squadra A, creare un'immagine "Team A.jpg"

Come si può vedere nella figura, sono disponibili vari altri comandi:

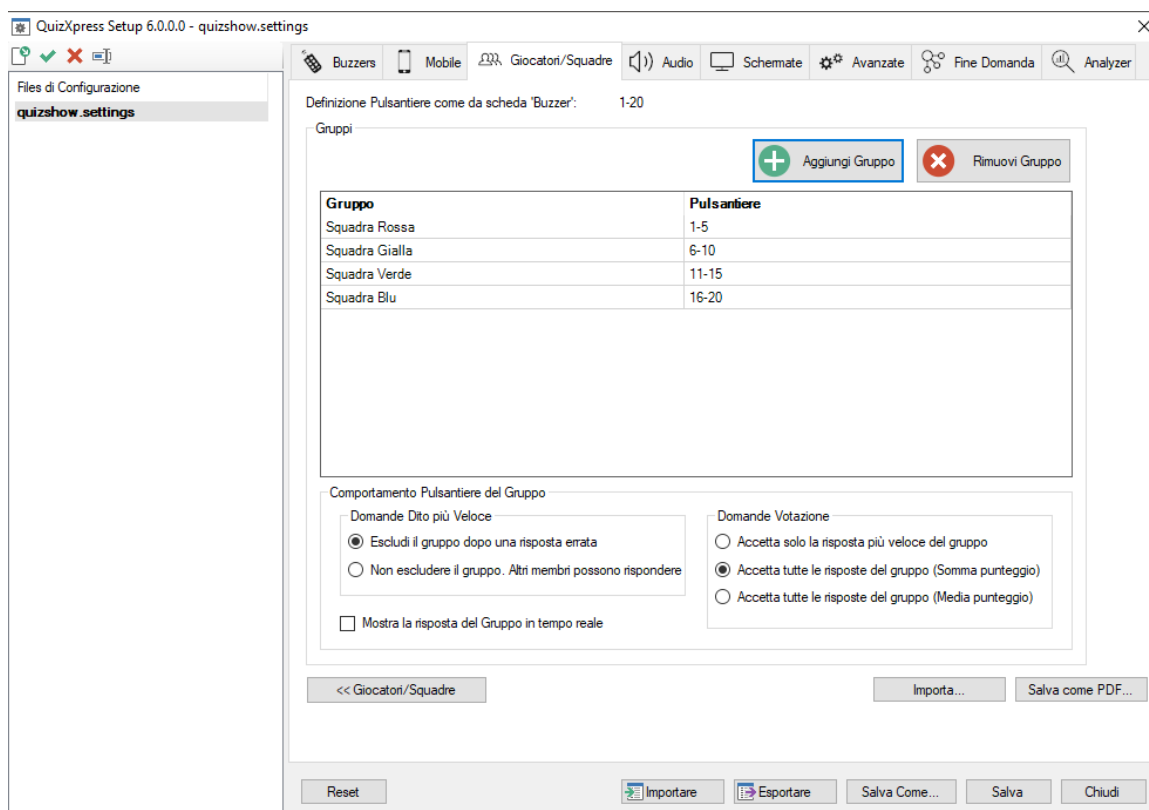
- **Genera Nomi:** questo comando consente di generare rapidamente i nomi delle squadre utilizzando un determinato prefisso, seguito da un indice. Ad esempio, è possibile generare nomi tipo: Squadra 1...Squadra 50, Giocatore 1...Giocatore 50.
- **Importa:** questo comando consente di importare i nomi delle squadre da un elenco in formato Excel o da un file di testo. Con Excel, basta inserire i nomi nella prima colonna del primo foglio, con un file di testo, inserire tutti i nomi su una nuova riga.
- **Salva come PDF:** per avere una panoramica delle squadre assegnate a ogni tastiera, la lista può essere esportata in formato PDF premendo il pulsante 'Salva come PDF'
- **Gruppi:** questo comando consente di suddividere le squadre in gruppi. Maggiori informazioni su questo argomento nella prossima sezione.



4.3.2.1 Gruppi di Pulsantiera

In Quiz Setup è possibile suddividere le squadre in gruppi. In alternativa, è possibile suddividere le squadre in gruppi durante l'esecuzione di un quiz. Fare riferimento alla sezione [5.4.5.5](#) (diapositive quiz demografiche) per ulteriori informazioni di questa funzionalità.

Quando si preme il pulsante 'Gruppi', viene mostrata una lista che vi permette di inserire i nomi dei gruppi e delle loro pulsantiere di riferimento. Si veda la foto di seguito.



Premendo il pulsante 'Aggiungi Gruppo', appare una finestra che consente di inserire sia il nome del gruppo sia le tastiere di riferimento (inserendo una stringa di tastiere). È possibile anche rimuovere i gruppi premendo il pulsante 'Rimuovi Gruppo'.

Quando si immette la stringa tastiere per un gruppo, QuizXpress effettuerà un controllo se il campo tastiera rientra nell'intervallo tastiere previsto nella tabella "Buzzers". Qualora non rientrasse, verrà restituito un messaggio di errore.

Le altre impostazioni che si possono configurare sono i comportamenti delle pulsantiere di gruppo nel caso di domande "dito più veloce" o "Votazione".

Le opzioni per domande di tipo "dito più veloce" sono:

Escludi	Con questa opzione abilitata, solo il giocatore più veloce del gruppo può rispondere alla domanda. Se la risposta fornita è errata, l'intero gruppo viene escluso.
Non Escludere	Se il giocatore più veloce del gruppo fornisce una risposta errata, un altro membro del gruppo può provare a rispondere.

Le opzioni per domande di tipo "Votazione" sono:

Accetta solo risposta più veloce	Con questa opzione abilitata, sarà accettata solo la risposta del giocatore più veloce del gruppo corretta o errata che sia
Somma Punteggio	Sono accettate tutte le risposte del gruppo ed i punti assegnati saranno la somma del punteggio raccolto dal gruppo
Media Punteggio	Sono accettate tutte le risposte del gruppo ed i punti assegnati saranno la media del punteggio raccolto dal gruppo

4.3.2.1.1 Risposte in tempo reale dei gruppi

Quando si attiva l'impostazione 'Mostra Risposte Gruppo in tempo reale', durante il quiz show le risposte di ogni gruppo verranno visualizzate sullo schermo in tempo reale.



Mentre scorre il tempo del countdown, per ogni gruppo si vedrà il numero di giocatori che fanno parte del gruppo ed il numero di giocatori che hanno fornito una risposta. Per esempio, nell'immagine sopra, il gruppo HR è formato da 15 giocatori di cui 3 hanno già risposto.

Alla fine del conto alla rovescia, vengono visualizzati il numero di persone che hanno dato una risposta corretta, il numero di persone che hanno dato una risposta errata e la percentuale di risposte corrette per gruppo.



4.3.2.2 Assegnazione dei Dispositivi Galaxy e dei Tabelloni segnapunti

Quando la licenza QuizXpress include il supporto per i dispositivi Galaxy o per i tabelloni segnapunti, saranno visibili le seguenti opzioni nella scheda Buzzer di QuizXpress Setup.

- ☒ Abilita Dispositivi Luminosi Galaxy
- ☒ Abilita Tabelloni Segnapunti

Quando si abilita il supporto Galaxy o Tabelloni, alcune colonne extra appariranno nella lista nella scheda squadre.

QuizXpress Setup 6.0.0.0 - quizshow.settings

Files di Configurazione
quizshow.settings

Buzzers Mobile Giocatori/Squadre Audio Schemate Avanzate Fine Domanda Analyzer

Definizione Pulsantiera come da scheda 'Buzzer': 1-20

Giocatori/Squadre

Prefisso Nome: Giocatore/Squadra Genera Nomi

ID Pulsantiera	Nome Giocatore/Squadra	Note	Dispositivo Galaxy	Tabellone Segnapunti
1	Giocatore/Squadra 1		1	1
2	Giocatore/Squadra 2		2	2
3	Giocatore/Squadra 3		3	3
4	Giocatore/Squadra 4		4	4
5	Giocatore/Squadra 5		5	5
6	Giocatore/Squadra 6		6	6
7	Giocatore/Squadra 7		7	7
8	Giocatore/Squadra 8		8	8
9	Giocatore/Squadra 9		9	9
10	Giocatore/Squadra 10		10	10
11	Giocatore/Squadra 11		11	11
12	Giocatore/Squadra 12		12	12
13	Giocatore/Squadra 13		13	13
14	Giocatore/Squadra 14		14	14
15	Giocatore/Squadra 15		15	15
16	Giocatore/Squadra 16		16	16
17	Giocatore/Squadra 17		17	17
18	Giocatore/Squadra 18		18	18
19	Giocatore/Squadra 19		19	19
20	Giocatore/Squadra 20		20	20

<< Gruppi Importa... Salva come PDF...

Reset Importa Esporta Salva Come... Salva Chiudi

Ogni dispositivo Galaxy o tabellone ha un ID univoco. In questa lista è possibile indicare per ogni giocatore quale ID del dispositivo Galaxy e/o del tabellone segnapunti viene utilizzato.

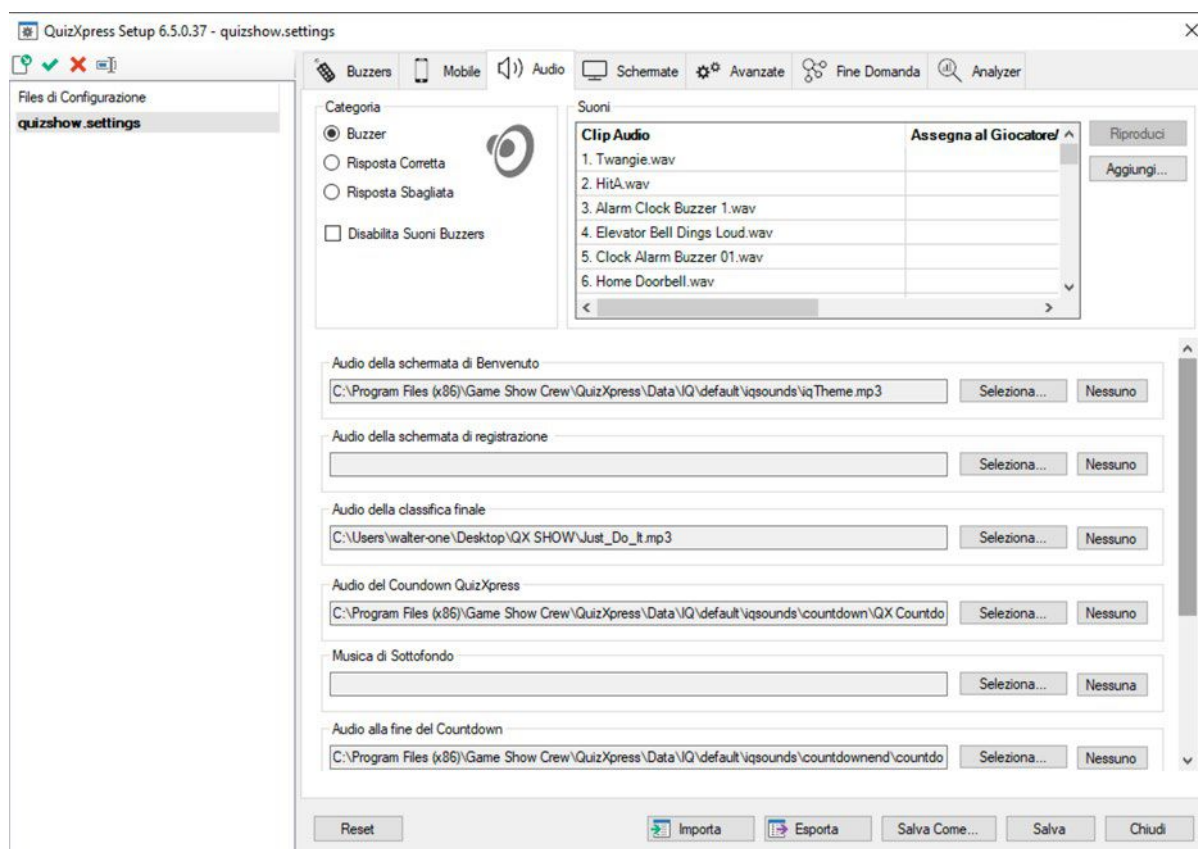
4.4 Configurazione Audio – Scheda “Audio”

Nella tabella delle impostazioni “Audio” è possibile inserire le varie impostazioni applicabili ai file audio riprodotti durante un quiz. In alto a sinistra, nella casella di gruppo ‘Categoria’, selezionare prima una categoria di suoni che si desidera modificare. Di conseguenza, la lista dei “Suoni” sulla destra mostrerà i suoni della categoria scelta.

Quando si seleziona la categoria ‘Buzzer’, è possibile assegnare un suono specifico alla pulsantiera di ogni giocatore/squadra. È inoltre possibile aggiungere i propri suoni e assegnarli ai vari giocatori/squadre. Questo però non è applicabile quando si usano i telefoni cellulari. In questo caso, si applicherà il meccanismo dei ‘jingle’, che sarà spiegato più avanti.

Quando si seleziona la categoria '*Risposta Corretta*', l'elenco sulla destra mostrerà i suoni che saranno riprodotti in modo casuale durante il quiz quando una squadra dà una risposta giusta. È possibile includere / escludere un suono impostando / rimuovendo il segno di spunta dopo di esso. Lo stesso vale per i suoni della categoria '*Risposta Sbagliata*'.

Durante l'installazione di QuizXpress, viene installato un set di suoni predefiniti per le 3 categorie.



Oltre ai suoni delle pulsantiere, è possibile impostare anche i seguenti file audio:

- *Audio della schermata di benvenuto* – Il file audio riprodotto all'inizio del quiz
- *Audio della schermata di registrazione* – Il file Audio riprodotto durante la fase di registrazione delle pulsantiere
- *Audio della classifica finale* – il file audio riprodotto durante la schermata della classifica finale.
- *Audio del Countdown QuizXpress* – Il file audio riprodotto durante il countdown delle domande.
- *Musica di Sottofondo* – Il file audio per riempire tutti i momenti del quiz altrimenti silenziosi.
- *Audio alla fine del Countdown* – il file audio riprodotto allo scadere del tempo del countdown.

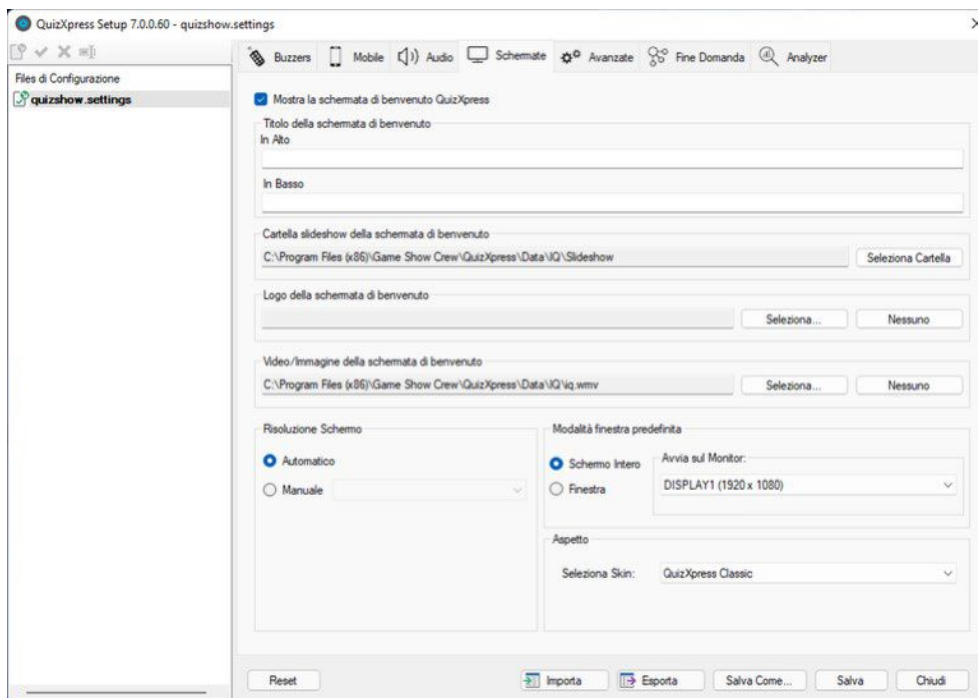
- *Cartella Principale jingles* - la cartella contenente i file audio che possono essere selezionati dai giocatori una volta connessi al quiz, consentendo ad ogni giocatore di avere il proprio 'jingle'. I jingle sono utilizzati per:
 - o Punti bonus - il suono del giocatore che per primo fornisce la risposta corretta, viene riprodotto quando viene mostrata la schermata dei punti bonus.
 - o Dito più veloce - il suono del giocatore che preme per primo, viene riprodotto insieme al proprio nome che apparirà sullo schermo del quiz.
 - o Punteggi intermedi - Il suono del giocatore al primo posto in classifica, viene riprodotto quando si mostra la classifica.
- *Cartella Principale Jingle Sound Pad* (per l'app QuizXpress Director) - la cartella contenente musica o frammenti sonori che verrà mostrata nella scheda 'Sound Pad' del telecomando Director. Questo permette al presentatore di riprodurre musica o frammenti audio in qualsiasi momento.
- *Audio durante il sondaggio "Pollice Su/Pollice Giù"* - Dopo che un giocatore ha risposto a una domanda del tipo "Dito più Veloce", il presentatore può chiedere agli altri giocatori se sono d'accordo o meno con la risposta data, dando loro la possibilità di vincere (o perdere) anche il 50% dei punti in palio nella domanda. Il suono scelto, viene riprodotto durante la votazione. La votazione può essere avviata dall'app QuizXpress Director o da Director sul computer.

Per ulteriori informazioni sull'app QuizXpress Director consultare la sezione [5.7](#)

Ognuno di questi file Audio può essere 'deselezionato' premendo il tasto 'Nessuno'. In questo caso, non sarà riprodotto alcun suono.

4.5 Personalizzazione dell'Aspetto – Scheda "Schermate"

La scheda "Schermate" contiene diverse impostazioni utilizzate per personalizzare la schermata di benvenuto. Essa contiene anche le impostazioni relative alle diverse risoluzioni \ modalità di riproduzione di QuizXpress Live!



Alla schermata di benvenuto possono essere applicate le seguenti impostazioni:

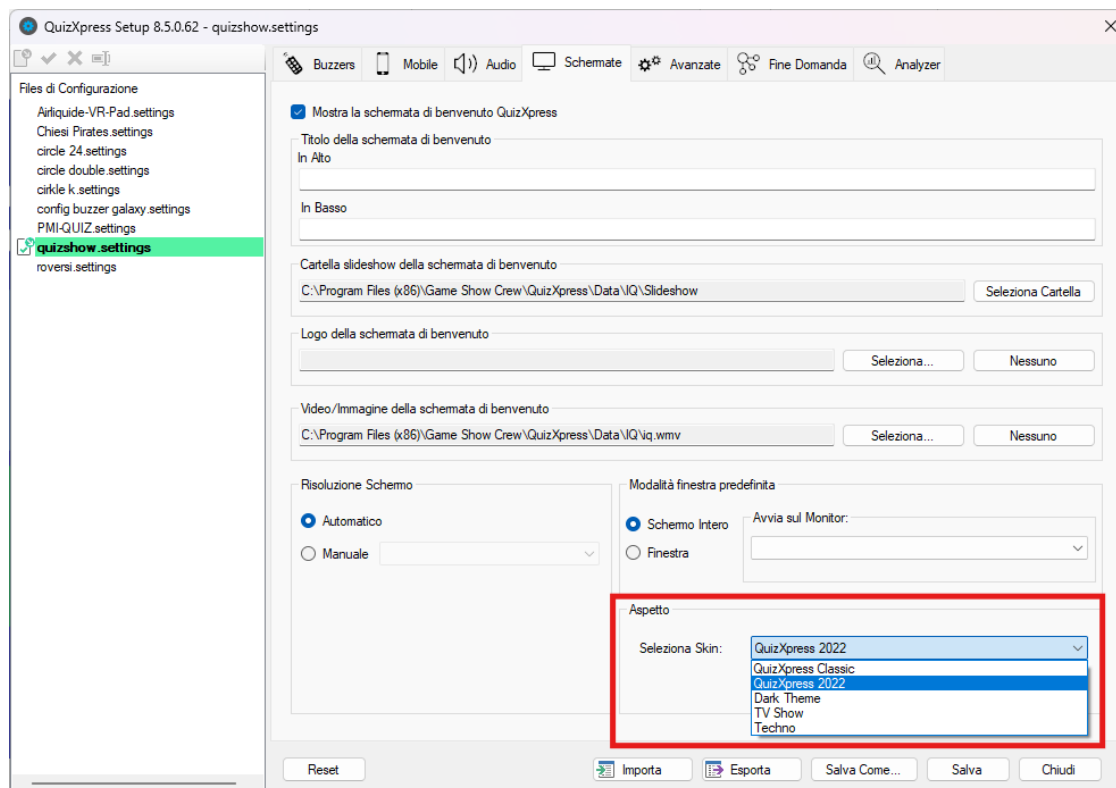
- *Titolo della schermata di benvenuto, in alto ed in basso*: campi di testo personalizzabili mostrati nella parte superiore e/o nella parte inferiore della schermata.
- *Cartella slideshow della schermata di benvenuto*: cartella contenente le immagini che verranno mostrate nella presentazione riprodotta nella schermata di benvenuto. Quando si installa QuizXpress, viene installato un set di immagini predefinito per la presentazione.
- *Logo della schermata di benvenuto*: logo che viene visualizzato nella parte superiore dello schermo. Questo logo è visualizzato accanto al titolo della schermata di benvenuto 'in Alto' (opzionale; premendo il pulsante 'Nessuno' non verrà mostrato alcun logo)
- *Video/Immagine della schermata di benvenuto*: video o immagine presentata a fianco dello slideshow (opzionale; premendo il pulsante 'Nessuno' non verrà mostrato alcun video o immagine a fianco dello slideshow-presentazione).

Fare riferimento alla sezione [5.4.1](#) per visionare le impostazioni della schermata iniziale in azione.

La sezione '*Risoluzione Schermo*' permette di specificare la risoluzione con la quale il sistema si avvia. Normalmente si può impostare su Automatico, ma in casi specifici potrebbe essere necessario impostare la risoluzione manualmente.

Nella sezione '*Modalità Finestra Predefinita*' si specifica come e dove il programma si avvierà. Può avviarsi in modalità Schermo Intero o in modalità Finestra (nota: è sempre possibile cambiare questa modalità con il tasto M o cliccando il pulsante nell'angolo in alto a destra del modulo del lettore del quiz. E' possibile inoltre specificare il monitor su cui avviare il programma.

Il lettore del quiz viene fornito con più 'skin' (aspetti o temi). Ogni tema ha i suoi colori, immagini musicali, ecc. per adattarsi al meglio allo spettacolo. È possibile passare da una skin all'altra nella sezione Aspetto.



Schermata di Benvenuto "QuizXpress 2022"



Schermata di Benvenuto 'Dark Theme'



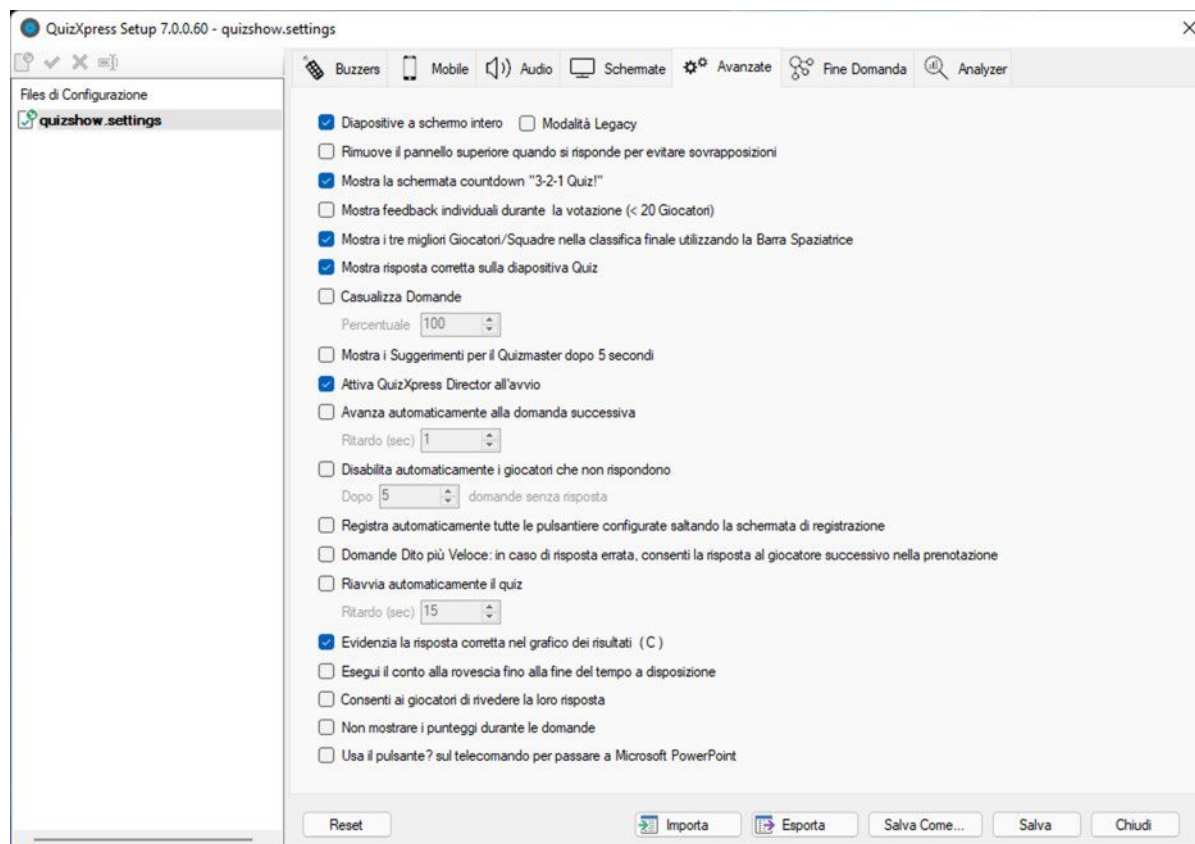
Schermata di Benvenuto 'TV Show'



Schermata di Benvenuto 'Techno'

4.6 Altre Configurazioni – Scheda “Avanzate”

La tabella “Avanzate” contiene diverse impostazioni avanzate.



Diapositive a schermo intero

Questa impostazione mostra ciascuna diapositiva in modalità schermo intero. Per impostazione predefinita, le diapositive 'galleggiano' sullo schermo, con margini su tutti i lati.

Facendo clic sull'opzione a schermo intero, le diapositive verranno visualizzate a schermo intero. Lo sfondo sarà esteso per adattarsi all'intero desktop ed anche le dimensioni degli elementi della diapositiva (domande, risposte) saranno leggermente aumentate.

Nota: quando si sceglie l'opzione Diapositive a Schermo Intero, appare una seconda opzione chiamata 'Modalità Legacy'. Questa opzione supporta la vecchia impostazione a schermo intero che funzionava in modo leggermente diverso. In precedenza, l'opzione di scorrimento a schermo intero faceva sì che la barra dell'orologio si sovrapponesse al testo della domanda. Per risolvere questo problema, gli elementi delle diapositive (il testo della domanda e le risposte) dovevano essere spostati verso il basso per consentire la visualizzazione a schermo intero. Se si possiedono dei quiz con il layout che utilizzavano la vecchia opzione a schermo intero, selezionare la casella "Modalità Legacy".

Rimuovi il pannello superiore quando si risponde per evitare sovrapposizioni

In determinate situazioni (domanda aperta, votando con feedback individuale) la diapositiva scivola verso l'alto quando un giocatore preme un pulsante, causando la sovrapposizione della diapositiva con il pannello superiore. Questa impostazione fa sì che il pannello superiore scompaia temporaneamente, per evitare la sovrapposizione.

Mostra schermata countdown “3-2-1 Quiz!”

Indica se l'animazione countdown “3-2-1 Quiz!” viene visualizzata prima dell'inizio del quiz.

Mostra feedback individuali durante la votazione (<20 giocatori)

Selezionando questa opzione, ogni singolo voto verrà mostrato nelle domande in cui è la proprietà “Votazione” è impostata su 'Sì'. Se invece questa opzione non è selezionata, viene visualizzato solamente un contatore con il numero totale dei voti ricevuti. A titolo di esempio, si vedano le immagini mostrate alla fine della sezione 5.3.5. Questa impostazione si può attivare solo quando ci sono meno di 20 giocatori.

Mostra le tre migliori Squadre nella classifica finale

Quando è impostata, la schermata finale con i punteggi non mostra i primi 3 giocatori automaticamente, ma attende che la barra spaziatrice venga premuta. Premendo la barra spaziatrice più volte di seguito, mostra il 3°, il 2° e 1° posto. Successivamente viene mostrata la classifica completa.

Usa Controllo Remoto

Indica se viene utilizzato un telecomando remoto per il quizmaster (con il sistema di pulsantiere QuizXpress, questa opzione è sempre attiva in quanto tale sistema include un'apposita pulsantiera).

Mostra risposta corretta

Se selezionata (impostazione predefinita), viene visualizzata la risposta corretta (indicata da un segno di spunta verde) quando viene valutata una domanda a scelta multipla. Se non è selezionata, la risposta corretta non viene visualizzata. Questo consente al quizmaster di svelare personalmente al pubblico quale sia la risposta corretta. In alternativa, è possibile utilizzare una Forma per sovrascrivere il comportamento predefinito di mostrare la risposta corretta, indicandola verbalmente (Per esempio mostrando una grande freccia rossa che indica la risposta giusta).

Casualizza le Domande

Se selezionata, le domande di un quiz verranno mostrate in ordine casuale. Quando sono presenti dei round, le domande all'interno di ogni round saranno mescolate. Fornendo un valore percentuale, QuizXpress mostrerà solo una parte delle domande (in ordine casuale). La modalità con la quale le diapositive vengono mescolate è controllato dall'opzione 'Modalità Mescola' che è possibile impostare per ogni diapositiva.

Mostra i suggerimenti per il Quizmaster

Durante l'esecuzione di un quiz show con QuizXpress Live!, sono disponibili più comandi nelle diverse fasi: mostrare grafici, avanzare alla diapositiva successiva, mostrare classifiche punteggio o giudicare le domande. Tutti questi comandi possono essere attivati attraverso tasti di scelta rapida dalla tastiera del PC, oppure possono essere attivati da un telecomando/pulsantiera direttamente dal Quizmaster.

Al fine di guidare gli utenti principianti, è possibile visualizzare i suggerimenti per il Quizmaster durante un quiz, mostrando tutti i comandi disponibili, se applicabili. Una volta che il Quizmaster diventa padrone del funzionamento del sistema, può disabilitare questa impostazione, in modo che il pubblico non visualizzi più tali suggerimenti.

Per impostazione predefinita, i suggerimenti Quizmaster sono abilitati.

Attiva QuizXpress Director

Se selezionata, questa opzione apre la finestra di controllo Director immediatamente all'inizio di una sessione QX Live. Se questa opzione non è selezionata, è possibile aprire Director in qualsiasi momento del quiz show con il tasto 'D'. (Nota: disponibile solo nelle versioni Ultimate, Mobile e Full)

Avanza automaticamente alla domanda successiva

Questa opzione, consente a QX Live di passare alla domanda successiva senza interferenze. Quindi, se volete proporre al pubblico una serie di domande a risposta multipla senza essere presenti, attivare questa opzione. È possibile inoltre impostare il tempo tra una domanda e la successiva.

Disabilita automaticamente i giocatori che non rispondono

Se abilitato, il sistema disabiliterà automaticamente i giocatori quando non hanno risposto per un certo numero di domande (il che significa che probabilmente hanno lasciato il quiz).

Registra Automaticamente tutte le pulsantiere

Normalmente il pubblico deve registrarsi all'inizio di una sessione. In questo modo il sistema è in grado di conoscere quali tastiere parteciperanno e può quindi terminare una domanda non appena sono state ricevute tutte le risposte. Se questo processo di registrazione risultasse scomodo, è possibile attivare questa impostazione di modo che il sistema salti la schermata di registrazione e registri automaticamente tutte le tastiere configurate. Così, per esempio, quando è stata impostata la configurazione dei devices a "1-100", le pulsantiere da 1-100 saranno tutte registrate.

Consenti la risposta alla prenotazione successiva

Quando abilitata, il sistema consentirà in sequenza a tutti giocatori che si sono prenotati per una domanda aperta (entro 2 secondi dalla prima di risposta) di fornire una risposta sino a quando una risposta corretta non verrà fornita. Se non è abilitata, solo il primo giocatore potrà rispondere, ed in caso di errore, il sistema consentirà nuovamente di prenotarsi a tutti gli altri giocatori (ad eccezione di coloro che hanno già fornito una risposta sbagliata).

Riavvia automaticamente il quiz

Questa opzione consente di riavviare automaticamente il quiz una volta che è giunto sulla schermata finale dei punteggi, dopo un certo numero di secondi. Ciò consente di creare un quiz autonomo che non necessita di alcun intervento da parte del quizmaster.

Evidenzia la risposta corretta nel grafico dei risultati

Quando non si desidera che la risposta corretta sia evidenziata nel grafico con le risposte (C), disattivare questa impostazione. Questa funzionalità può essere utilizzata ad esempio quando si desidera verificare prima con il pubblico quante sono state le scelte ad ogni singola risposta senza evidenziare quella corretta.

Esegui il conto alla rovescia fino alla fine del tempo a disposizione

Quando si desidera far funzionare il timer per tutta la durata del tempo specificato, a prescindere dal fatto che tutti abbiano risposto, selezionare questa opzione (quando l'opzione è disattivata, il timer si ferma non appena tutti hanno risposto). Se si preferisce un conto alla rovescia costante, selezionare quindi questa opzione.

Consenti ai giocatori di rivedere la loro risposta

Quando si seleziona questa opzione, i giocatori sono autorizzati a poter rivedere la loro risposta fino a quando il conto alla rovescia è in funzione.

Non mostrare i punteggi durante le domande

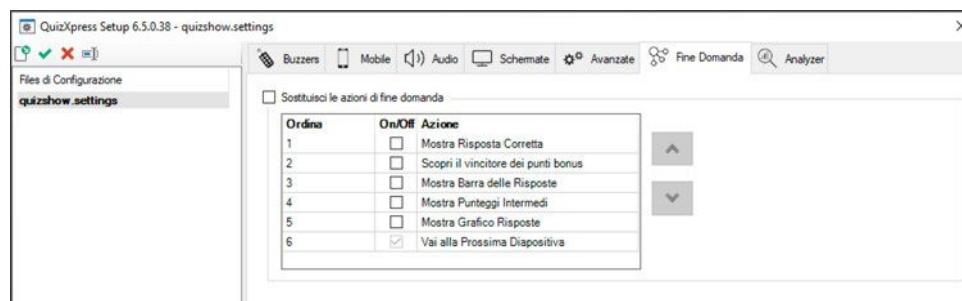
Per impostazione predefinita, il sistema mostra i punti guadagnati o persi durante le domande 'dito più veloce'. Per creare maggiore suspense, è possibile selezionare questa funzionalità in modo che i punti del giocatore non siano noti fino alla visualizzazione della classifica.

Utilizza il pulsante '?' sul telecomando per passare a Microsoft PowerPoint

Per gli utenti che desiderano combinare QuizXpress con presentazioni PowerPoint, questa funzione consente di passare dalla schermata PowerPoint a QuizXpress utilizzando il pulsante '?' sul telecomando del presentatore.

4.7 Azioni di Fine Domanda

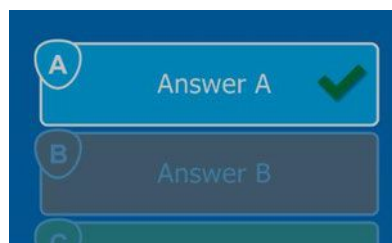
In questa scheda è possibile definire le azioni (ed il loro ordine) da eseguire a conclusione di una domanda (tutte le risposte sono state ricevute / una risposta corretta è stata fornita su una domanda aperta)



Normalmente, se le azioni non vengono sovrascritte, una serie di azioni standard viene eseguita in modo sequenziale, come evidenziare la risposta corretta, mostrare le statistiche nella barra delle informazioni ecc. Quando si esegue la sostituzione delle azioni standard, le azioni configurate vengono eseguite una ad una con l'ordine impostato ogni volta che si preme il pulsante OK sul telecomando del quizmaster oppure quando si preme la barra spaziatrice in Live o si fa clic sul pulsante 'Prossimo' in Director.

È possibile configurare le seguenti azioni:

Mostra Risposta Corretta



Questa azione mette in evidenza la risposta corretta sulla diapositiva e mostra un indicatore, di solito un segno di spunta, ma potrebbe essere diverso se si utilizza un altro stile per la diapositiva. È possibile saltare questa azione se si desidera mostrare la risposta corretta in altro modo (per esempio con una forma o un elemento di testo nella diapositiva).

Scopri il Vincitore dei Punti Bonus

Mostra coloro che hanno vinto i Punti Bonus in una domanda.

Mostra Barra delle Risposte

Mostra il grafico delle risposte nella barra delle informazioni in alto.



Mostra Punteggi Intermedi

Mostra la schermata della classifica (top 20 generale, normalmente apribile con tasto 'S')

Mostra Grafico Risposte

Mostra la schermata con il grafico a barre delle risposte

Vai alla Prossima Diapositiva

Avanza alla diapositiva successiva (questa azione è sempre attiva e viene sempre eseguita per ultima)

4.8 Verifica della configurazione pulsantiere con QuizXpress Buzzer Test

Per verificare se le Pulsantiere/Slammers sono collegate e configurate correttamente, utilizzare l'applicazione "QuizXpress Buzzer Test", che potete trovare nel menu di avvio di Windows sotto QuizXpress. Questa applicazione visualizza una griglia, che rappresenta i numeri di ID dei dispositivi. Quando viene ricevuto un evento dalla pulsantiera, visualizza le informazioni in merito al tasto premuto. L'applicazione è utile anche per testare la portata delle pulsantiere in un grande ambiente.

B	2	3	A	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208
209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256

Per uscire dall'applicazione "QuizXpress Buzzer Test", premere il tasto *ESC* oppure utilizzare la combinazione di tasti *Alt + F4*.

"QuizXpress Buzzer Test" è disponibile anche nel menu *Strumenti* in QuizXpress Studio. Quando si avvia il Buzzer Test, lo sfondo della schermata è grigio scuro prima della connessione con l'antenna, quando la connessione va a buon fine lo sfondo diventa bianco, se c'è un problema con l'hardware, lo sfondo diventa rosso.

5. Esecuzione del quiz show con QuizXpress Live!

Per eseguire un quiz show con QuizXpress, è possibile utilizzare dispositivi hardware come le Pulsantiere o gli Slammers QuizXpress, oppure utilizzare i Dispositivi Mobili per far giocare i partecipanti attraverso il WiFi locale o attraverso internet. Se si gioca attraverso internet con i partecipanti che si trovano in luoghi remoti, è possibile trasmettere il quiz attraverso un servizio di diretta streaming (come ad esempio YouTube o Zoom). Per saperne di più sui quiz in streaming, è possibile consultare la “Guida allo streaming online QuizXpress”, disponibile sul nostro sito web.

È anche possibile adottare una soluzione ibrida con Pulsantiere/Slammers/Buzzers fisici e l'applicazione QuizXpress Smart Buzzer.

5.1 Configurazione dell'Hardware

Una configurazione in piena regola del sistema QuizXpress potrebbe apparire come segue



In questa configurazione di esempio, sono stati utilizzati tutti gli elementi hardware QuizXpress supportati; Pulsantiere/Slammers, braccialetti Galaxy e tabelloni segnapunti. Come si può notare, viene utilizzato un ricevitore dedicato per ogni tipo di dispositivo.

Prima di descrivere il software QuizXpress Live! in dettaglio, diamo prima uno sguardo ai tipi di pulsantiera/buzzer supportati e come usarli.

5.1.1 Uso dell'hardware dedicato QuizXpress

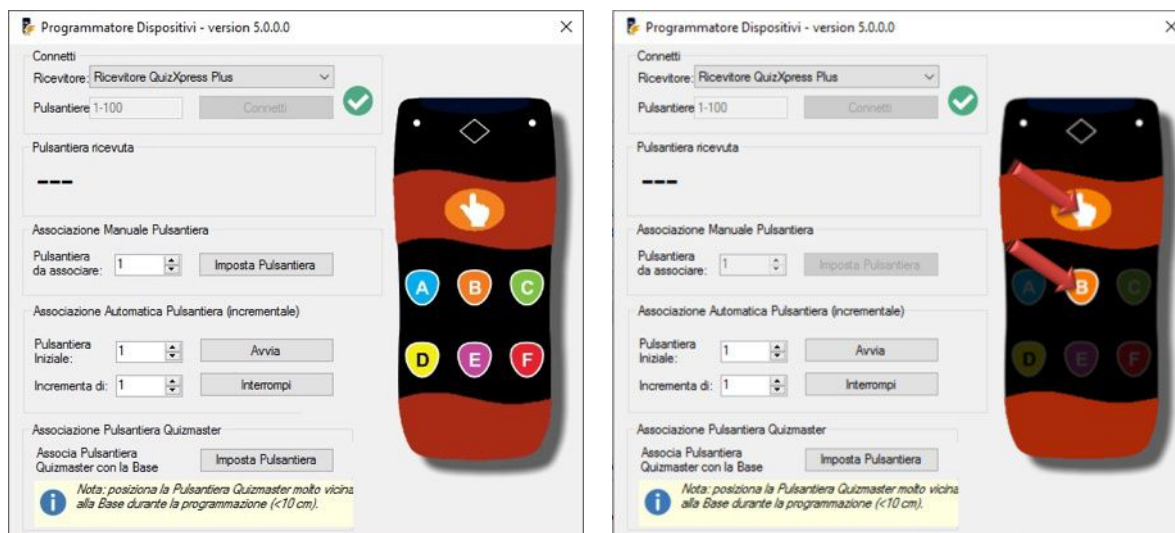


Entrambi i modelli di pulsantiera QuizXpress, Basic e Plus, hanno sei pulsanti e un pulsante “Dito più veloce”. Quando viene presentata una domanda, premendo uno dei pulsanti, l'indicatore di trasmissione in alto a destra della pulsantiera si illumina di rosso, il che significa che sta inviando la sua scelta al ricevitore wireless collegato al computer. Quando l'indicatore di trasmissione in alto a sinistra lampeggia una luce verde, significa che il segnale è stato elaborato correttamente. Se la trasmissione non ha avuto successo, il led rosso lampeggia un

paio di volte.

Le pulsantiere QuizXpress sono associate ad una singola base rice-trasmittente e ogni base ha un numero di serie univoco (se volete quindi ordinare un base di backup, assicuratevi di fornire il numero di serie).

QuizXpress è dotato di un pratico strumento per poter associare una pulsantiera alla base rice-trasmittente collegata e per assegnare un numero di ID alla pulsantiera. Lo strumento “*Programmatore Dispositivi*” si trova alla voce *QuizXpress* nel menu *Start* di Windows, o nel menu *Strumenti* -> *Esterni* in QuizXpress Studio.



Per iniziare la programmazione di un keypad o buzzer QuizXpress, collegare il ricevitore al computer e selezionare il tipo di ricevitore dal menu a tendina. Inserire l'intervallo di keypad da programmare e premere Connetti. Se la connessione con il ricevitore è andata a buon fine, verrà visualizzato un segno di spunta verde.

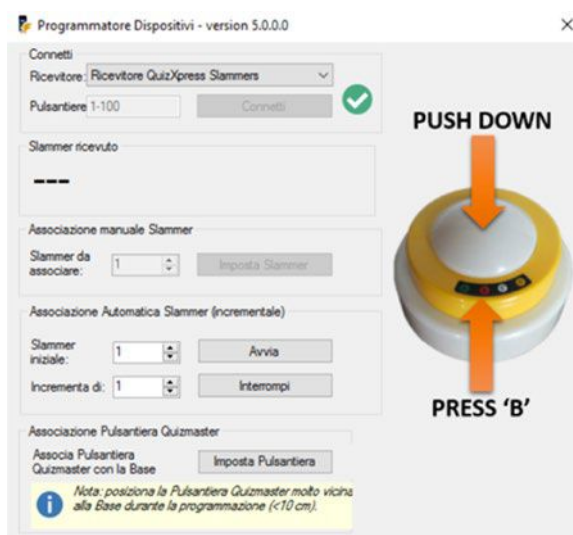
Questo strumento consente di programmare manualmente il numero ID di una singola pulsantiera o semi-automaticamente l'intero insieme di pulsantiere (è comunque necessario premere il tasto 'mano' e il pulsante 'B' su ogni tastiera). Per programmare una singola pulsantiera, impostare il numero desiderato nel campo “*Pulsantiera da associare*”, fare clic su 'Imposta Pulsantiera' e premere per circa 4 secondi contemporaneamente sia il tasto 'mano' sia il pulsante 'B' della pulsantiera (vedi foto a destra).

Le pulsantiere hanno un'associazione univoca con la base rice-trasmittente, quindi innanzitutto dovranno essere associate con la propria base.

Quando si imposta l'ID, la pulsantiera sarà anche immediatamente associata alla base rice-trasmittente connessa.

Per associare la pulsantiera del Quizmaster (controllo remoto), è sufficiente premere il tasto *'Imposta Pulsantiera'* nel Device Programmer e successivamente premere contemporaneamente i pulsanti di *'Accensione'* e *'Freccia in alto'* sulla pulsantiera.

Per programmare gli Slammers QuizXpress, fare clic sul pulsante *'Imposta Slammer'* sullo strumento Device Programmer. A questo punto si accende la luce gialla del ricevitore. Premere il pulsante B e poi il pulsante grande. Tenere premuto il pulsante grande finché non inizia a lampeggiare. Dopo il lampeggio, attendere che la luce gialla si spenga, quindi premere il buzzer. Il numero dello Slammer apparirà ora nello strumento di programmazione.



Per programmare i buzzer Galaxy RGB, seguire gli stessi passaggi indicati sopra, ma invece di premere B e il pulsante grande, premere C e il pulsante grande, tenendolo premuto finché il buzzer non lampeggia.

Anche i pulsantoni Kube e le colonnine Sparkle possono essere programmati con il Device Programmer, in quanto adottano lo stesso ricevitore degli Slammers QuizXpress.



Per programmare i Buzzers luminosi Kube/Sparkle:

- Spegner il dispositivo.
- Premere il pulsante 'Imposta Slammer' nel Device Programmer.
- A questo punto premere il pulsante grande del dispositivo ed accendere nuovamente il dispositivo.
- Il dispositivo lampeggerà, indicando l'avvenuta programmazione con l'ID indicato nel Device Programmer.

5.12 Uso delle pulsantiere Reply Mini



Le pulsantiere Reply Mini hanno 5 pulsanti.

Quando viene presentata una domanda, premendo uno dei pulsanti, l'indicatore di trasmissione nella parte superiore della pulsantiera si illumina di rosso, il che significa che sta inviando la sua scelta al ricevitore wireless collegato al computer. Quando l'indicatore di trasmissione lampeggia una luce verde, significa che il segnale è stato elaborato correttamente. Se la trasmissione non ha avuto successo, il led presenterà una luce rossa continua.

5.13 Uso dei Buzzers Sony

I buzzers Sony sono disponibili in due varianti: con cavo e wireless. Hanno quattro pulsanti colorati, che rappresentano le risposte a scelta multipla A (blu), B (arancione), C (verde) e D (giallo) e un grosso pulsante rosso che si può illuminare.

Le risposte a scelta multipla preimpostate in QuizXpress Studio, hanno lo stesso colore dei quattro tasti colorati a scelta multipla presenti sul buzzer.



Una volta che una domanda comparirà in QuizXpress Live!, i pulsanti rossi di tutti i buzzer (tranne i buzzer dei giocatori che sono stati eliminati dal gioco) si accendono, vale a dire che i buzzers sono in attesa di input.

Quando una domanda è a scelta multipla (di tipo "Dito più veloce" o "Votazione"), il giocatore deve premere uno dei pulsanti a scelta multipla per rispondere alla domanda. Quando una domanda è di tipo 'aperto' (il che implica che è sempre "Dito più veloce"), deve essere premuto il pulsante rosso per rispondere.

In una domanda di tipo "Dito più veloce", al giocatore più veloce a premere, inizierà a lampeggiare la luce rossa del proprio buzzer.

In caso di 'domanda aperta', il giocatore darà la sua risposta direttamente al quizmaster che la giudicherà. In caso di risposta sbagliata, il conto alla rovescia procederà. Il giocatore che ha risposto in modo errato non può partecipare nuovamente alla domanda attuale ed il suo buzzer non si accenderà più fino alla domanda successiva.

Se la domanda invece è a scelta multipla, il giocatore darà la sua risposta premendo uno dei quattro pulsanti a scelta multipla del buzzer. In questo caso, QuizXpress Live! giudicherà automaticamente la risposta ed assegnerà / decurerà i punti.

5.2 Uso dei Dispositivi Mobili

In questo capitolo verrà descritto come eseguire un quiz utilizzando dispositivi mobili come pulsante di risposta. Esistono diversi modi per utilizzare i telefoni cellulari come buzzer.

5.2.1 Panoramica

QuizXpress Mobile consente ai giocatori di utilizzare i dispositivi mobili come dispositivo di input. I giocatori possono partecipare a un quiz navigando sul nostro sito web buzzerpad (è necessaria la connessione a Internet) e inserendo il codice PIN visualizzato sullo schermo per connettersi.

QuizXpress Mobile offre anche un modo per giocare con i dispositivi mobili senza che sia disponibile una connessione a Internet. Con questa soluzione, i giocatori scaricheranno l'applicazione QuizXpress Smart Buzzer, disponibile per iOS e Android. Al computer viene collegato un router WiFi a cui tutti i giocatori si collegano con il proprio dispositivo. Dopo aver avviato un quiz, i giocatori possono connettersi attraverso l'app Smart Buzzer premendo il pulsante JOIN WiFi. L'app Smart Buzzer supporta comunque il gioco via Internet, inserendo un codice pin.

QuizXpress Mobile supporta:

Scenario		Connessione Internet	Router Wi-Fi	Dispositivi Mobili	App Smart Buzzer
1	Pulsantiera Hardware Wireless RF	NO	NO	NO	NO
2	Dispositivi Mobili su buzzerpad tramite browser web	SI	NO	SI	NO
4	Dispositivi Mobili con app Smart Buzzer su buzzerpad.com utilizzando il PIN	SI	NO	SI	SI
3	Dispositivi Mobili con app Smart Buzzer su Wi-Fi locale	NO	SI	SI	SI

Tutti gli scenari hanno differenti pro e contro e la soluzione preferibile da utilizzare dipende dalle vostre specifiche esigenze.

Scenario		Pro	Contro
1	Pulsantiere Wireless RF 	• Nessuna dipendenza esterna da internet, Wi-Fi o dispositivi mobili. • Semplice da usare per i giocatori.	• Nessuna capacità di input esteso (solo ABCDEF e dito più veloce). • Organizzazione per fornire ai giocatori le pulsantiere e recuperarle in seguito.
2	Browser su buzzerpad.com 	• Non è necessario chiedere ai giocatori di installare un'app. • Per grandi gruppi di giocatori (fino a 4000). • Capacità di input Semplificato o Esteso	• Connessione internet necessaria.
4	App Smart Buzzer con internet 	• Supporto di grandi gruppi. • Capacità di input esteso. • Non è necessaria alcuna configurazione Wi-Fi locale	• Connessione internet necessaria.
3	App Smart Buzzer con Wi-Fi locale 	• Comunicazione veloce a bassa latenza. • Possibilità di visualizzare le immagini sul dispositivo mobile. • Supporto per la modalità Headless (senza schermo di visualizzazione). • Capacità di input esteso	• Con un'infrastruttura di base (router Wi-Fi standard) sono supportati solo piccoli gruppi di 50 giocatori circa. Nota: se non è disponibile una connessione Internet o ai dati mobili, assicurarsi che i giocatori scarichino l'applicazione in anticipo.

La pulsantiera mobile (sia buzzerpad sia l'app Smart Buzzer) è dotata di alcune notevoli caratteristiche:

- Le domande sono presentate in modo completo sul dispositivo mobile, comprese le immagini e gli effetti.
- Vari tipi di domande che riguardano specificamente l'uso del telefono cellulare:
 - o *Domande Numeriche* per esempio per chiedere il risultato di una formula, o un anno storico.
 - o *Domande Testuali (Risposta singola o multipla)*
 - o *Domande Lettera Iniziale (A-Z)*
- Punti bonus personalizzabili per le prime 3 squadre più veloci a rispondere correttamente.
- Esperienza migliorata per le domande ordinate e le domande con più risposte corrette. I giocatori possono ora ordinare prima le risposte sul loro dispositivo e poi inviare il risultato a QuizXpress in una sola volta.
- Funzionalità di controllo remoto tramite l'applicazione Mobile QuizXpress Director disponibile per iOS e Android. Per ulteriori informazioni, consultare il paragrafo [5.2.4.4](#).

Oltre alle caratteristiche sopra descritte, l'app Smart Buzzer offre alcune funzioni aggiuntive:

- App Branding per personalizzare l'applicazione mobile con loghi e colori.
- Supporto della modalità "Headless" per presentare un quiz senza la necessità di uno schermo di proiezione.
- Jingle di squadra selezionabili dall'utente. Se si è configurato l'uso di Jingles attraverso la cartella Jingles in Quiz Setup (fare riferimento alla sezione [4.4](#)), ai giocatori verrà mostrato un elenco di tutti i files audio disponibili. Ogni giocatore può scegliere un jingle che verrà utilizzato durante la partita nelle seguenti situazioni:
 - o *Punti Bonus* - Viene riprodotto il file audio del giocatore che per primo fornisce la risposta corretta, quando viene mostrata la schermata dei punti bonus.
 - o *Dito più Veloce* - Viene riprodotto il file audio del giocatore che ha premuto per primo, insieme al suo nome che appare sullo schermo del quiz.
 - o *Punteggi Intermedi* - Viene riprodotto il file audio del giocatore al primo posto, quando si mostra la classifica.

Alcuni esempi di scenari supportati sono:

- Un DJ che presenta un quiz in un pub locale senza copertura 4G. I visitatori scaricano l'applicazione Smart Buzzer e si collegano a un router Wi-Fi locale per giocare. Il pub non ha un Tv o un Monitor, quindi il presentatore utilizza la modalità Headless. Il DJ ha personalizzato l'app utilizzando QuizXpress App Branding.
- Un'agenzia di eventi che presenta un quiz per un grande gruppo. L'azienda non vuole che il pubblico installi un'app, quindi utilizza il server buzzerpad e un codice PIN per far partecipare le persone. Il quiz viene presentato su un grande schermo che mostra video, suoni e immagini.
- Un'agenzia di eventi che trasmette un quiz in streaming su internet a migliaia di giocatori utilizzando un codice PIN in modalità server. La società ha venduto i biglietti

ai giocatori anticipatamente. I biglietti vengono convalidati quando il giocatore si connette alla partita e inserisce il proprio codice nel popup che appare.

5.2.2 Configurazione del sistema

Esistono diverse possibilità di configurazione del sistema per gestire diversi scenari. Per ulteriori informazioni sulla configurazione di QuizXpress per l'uso con i dispositivi mobili, consultare la sezione [4.2](#).

Modalità server

Quando si utilizza il sistema in modalità server, è necessaria una connessione internet affidabile con una velocità decorosa. Il traffico dati non è molto elevato per QuizXpress rispetto ad esempio ad un flusso video, ma una connessione inaffidabile o gravi cali di velocità avranno un impatto importante sul sistema e sull'esperienza complessiva. Naturalmente, quando si trasmette il quiz in streaming su internet, ci possono essere ulteriori requisiti per il flusso video. È sempre consigliabile collegare il computer al router utilizzando un cavo per ottenere una connessione più costante e affidabile. Esistono due modi con cui il pubblico può partecipare al quiz: utilizzando il sito web buzzerpad (.com o .eu) o utilizzando l'applicazione Smart Buzzer. Si vedano i prossimi capitoli per maggiori dettagli. Nel capitolo [4.2](#) è possibile leggere altre informazioni su come configurare il sistema per la modalità server in Quiz Setup.

Modalità Wi-Fi

In una configurazione Wi-Fi autonoma, bisogna collegare il laptop al router tramite un cavo di rete. Il router funge da punto di accesso Wi-Fi locale per i dispositivi mobili dei vostri giocatori, il vostro dispositivo che esegue l'app di controllo remoto Director ed il vostro laptop. Di seguito un'immagine di tale configurazione:



Il laptop otterrà un indirizzo IP dal router locale e non necessita di alcuna connessione a Internet. Un router standard (decente) supporta fino a circa 50 giocatori. Sono disponibili sul

mercato anche router che gestiscono più connessioni.

I cellulari/tablet devono connettersi allo stesso router e avviando l'applicazione Smart Buzzer, quando il dispositivo troverà il quiz in corso, sarà abilitata la voce ACCEDI con WI-FI.

Attenzione: esistono diversi pacchetti antivirus che hanno firewall integrati molto rigorosi e che necessitano di una configurazione speciale per consentire il traffico di rete di QuizXpress. Per aggiungere e fare eccezione per QuizXpress, bisogna consentire tutto il traffico del programma qxserver.exe, che si trova nella cartella di installazione di QuizXpress. Questa operazione non è necessaria con il firewall standard di Windows.

5.2.3 Utilizzo della Pulsantiera Mobile web based

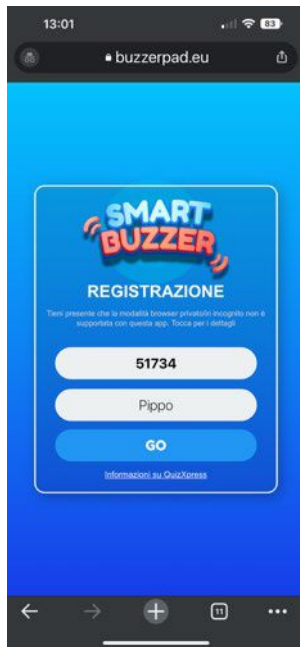
La pulsantiera web based può essere utilizzata nelle situazioni in cui si ha a disposizione internet e non si desidera che i giocatori scarichino l'applicazione Smart Buzzer. I giocatori possono partecipare al quiz semplicemente attraverso un browser web standard seguendo i seguenti passi:

- In Quiz Setup, nella scheda Mobile, indicare il server utilizzato. Ad esempio www.buzzerpad.com
- Il nome del server e il PIN a 5 cifre vengono visualizzati sullo schermo di QuizXpress Live!
- I giocatori navigano manualmente su www.buzzerpad.com e inseriscono il codice PIN indicato e il proprio nome di giocatore.
- In alternativa, premere il tasto "Q" quando viene avviato un quiz per visualizzare sullo schermo un codice QR che può essere scansionato dai giocatori. La scansione del codice QR li porterà automaticamente al sito web buzzerpad e inserirà anche il codice PIN. È necessario inserire solo il nome univoco del giocatore.



- Premere GO sul dispositivo per collegarsi al quiz.

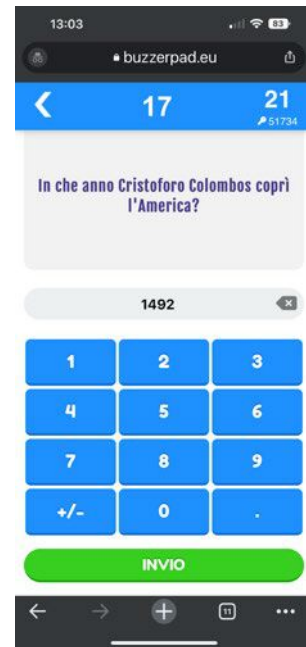
Alcune schermate della pulsantiera web buzzerpad:



Schermata Login



Pulsantiera Semplice



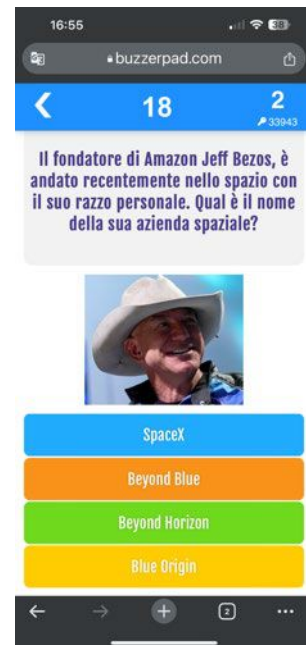
Domanda Numerica



Schermata Promo



Risposte Ordinate



Domanda Immagine



Effetto Immagine



Testuale con Immagine



Scelta multipla Immagini

Una volta connessi, in alto a destra della pulsantiera viene visualizzato l'ID della pulsantiera. Sotto l'ID viene mostrato il codice PIN del quiz.

Attualmente sono disponibili due server: uno in Europa occidentale (buzzerpad.eu) e uno negli Stati Uniti (buzzerpad.com). Si consiglia di utilizzare il server più vicino alla propria posizione/fuso orario per la velocità e le finestre di manutenzione del server. È possibile configurare il server da utilizzare nella scheda Mobile in Quiz Setup.

Nota: offriamo un servizio per ospitare l'app sul vostro dominio con il marchio della vostra azienda. Contattateci per maggiori informazioni.

5.2.4 Utilizzo delle apps Mobili QuizXpress

QuizXpress Mobile offre anche due applicazioni, entrambe disponibili per Android e iOS.

QuizXpress Smart Buzzer app

Questa è l'app utilizzata dai giocatori del quiz. Prima di iniziare il vostro quiz, è necessario istruire i giocatori a scaricare l'app gratuita QuizXpress Smart buzzer dall'App Store preferito. Basterà cercare *QuizXpress Smart Buzzer*, installare e sono pronti a iniziare.



QuizXpress Director app

Per il presentatore del quiz è a disposizione un'app separata chiamata *QuizXpress Director*. Questa app permette al conduttore di controllare il quiz (mostrare la domanda successiva, svelare la risposta, mostrare i punteggi intermedi o le classifiche), gestire le squadre (cambiare i punteggi o i nomi delle squadre), avviare i moduli gioco aggiuntivi, riprodurre suoni attraverso un Sound Pad e fare molto altro!

Le sezioni seguenti descriveranno le apps in modo più dettagliato.

5.2.4.1 QuizXpress Smart Buzzer App

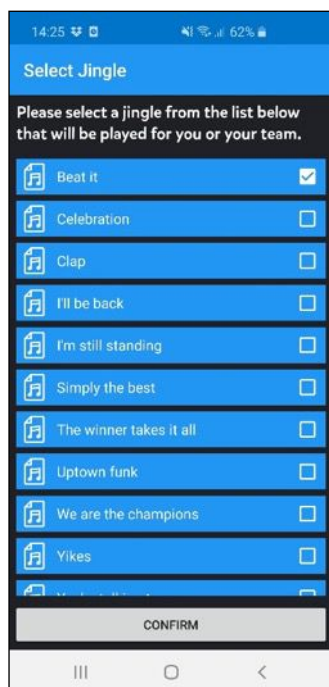
All'avvio dell'applicazione, i giocatori vedranno l'opzione per partecipare ad un quiz tramite WiFi locale o Pin.



Quando si esegue il gioco con un router WiFi collegato al computer, il pulsante 'ACCEDI con WiFi' si evidenzia. Premendo il pulsante si collega il dispositivo al gioco.

Quando si gioca senza un router WiFi e quindi ci si connette in remoto/tramite internet, il riproduttore del quiz mostrerà un codice Pin sullo schermo. I giocatori potranno inserire questo codice pin premendo 'ACCEDI con PIN' che li porterà alla schermata successiva dove potranno inserire il PIN seguito da un clic su 'CONFERMA PIN'.

Una volta effettuato il login, viene visualizzata la schermata di benvenuto come configurata nella sezione App Branding delle impostazioni (si veda la sezione [4.2](#)).



Qualora si fosse configurato l'uso di Jingles impostando la cartella Jingles nelle impostazioni, ai partecipanti verrà mostrato un elenco di tutti i files audio disponibili. Ogni giocatore può scegliere un jingle che verrà utilizzato durante il gioco nelle seguenti situazioni:

- Punti bonus - il suono del giocatore che per primo ha dato la risposta corretta viene riprodotto quando viene mostrata la schermata dei punti bonus
- Dito più veloce - Viene riprodotto il suono del giocatore che ha premuto per primo, insieme al nome del giocatore che appare sullo schermo nel lettore del quiz.
- Punteggi intermedi - Il suono del giocatore classificato al primo posto viene riprodotto quando si mostra la classifica.

A sinistra un esempio di domanda di tipo 'lettera iniziale'.

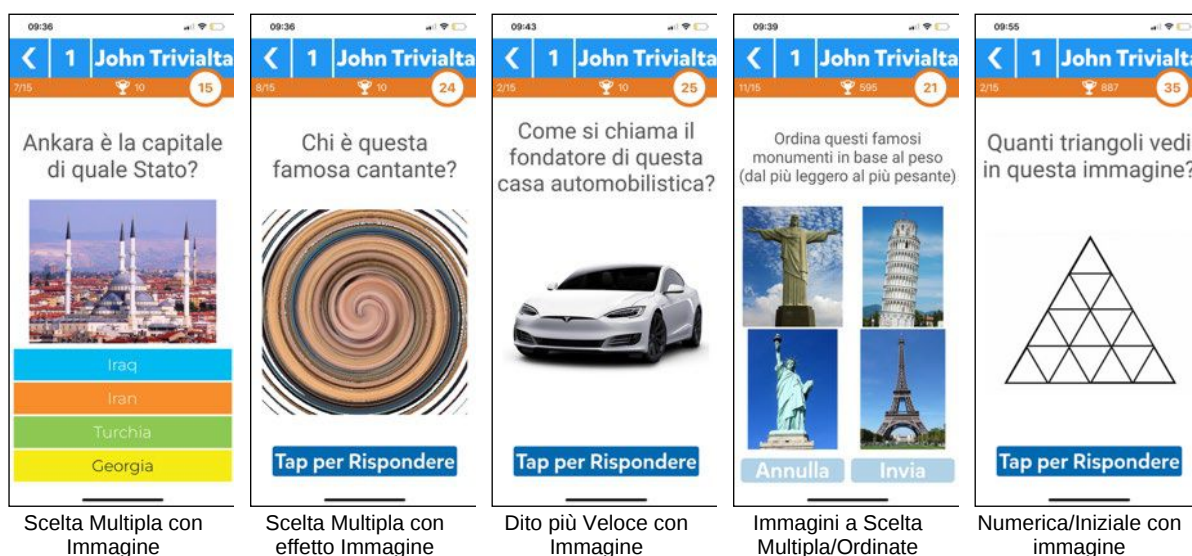


Sullo schermo è possibile visualizzare diversi elementi:

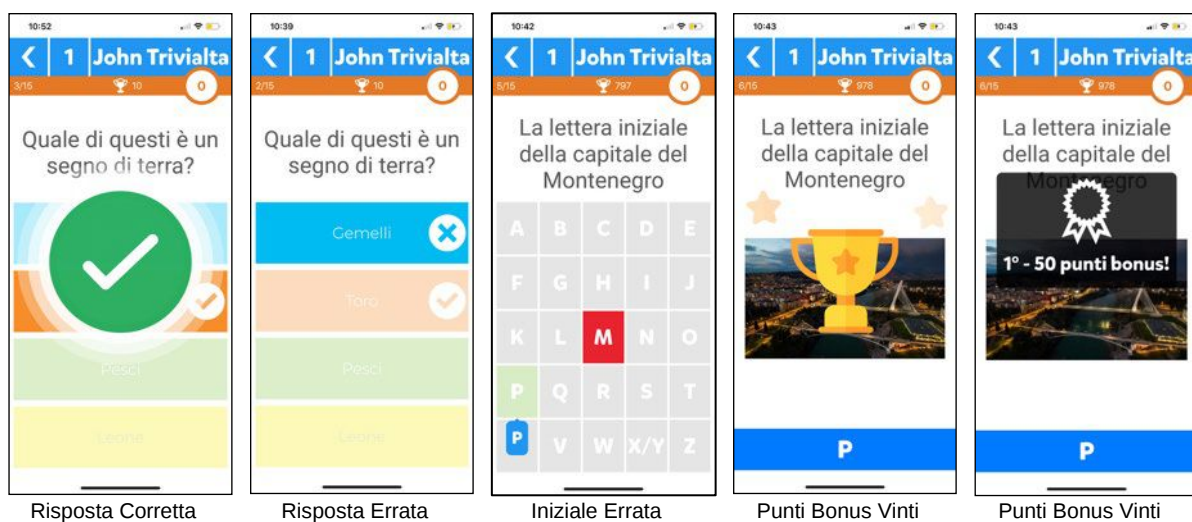
- In alto a sinistra è visibile il numero assegnato alla pulsantiera mobile.
- In alto a destra viene visualizzato il nome del giocatore.
- La barra arancione contiene:
 - L'indice della domanda attuale (in questo caso la domanda 1 su 21)
 - Un trofeo con il numero di punti in palio. Se i punti decrementano nel tempo, saranno visibili qui.
 - Un orologio di countdown, che visualizzerà il numero di secondi rimasti. Durante gli ultimi 5 secondi, l'orologio lampeggerà per indicare che il tempo sta per scadere.
- La griglia delle lettere utilizzata per rispondere alla domanda.

Come conduttore del quiz è sempre possibile attivare manualmente la selezione jingle per un dispositivo specifico nella scheda Mobile di Director.

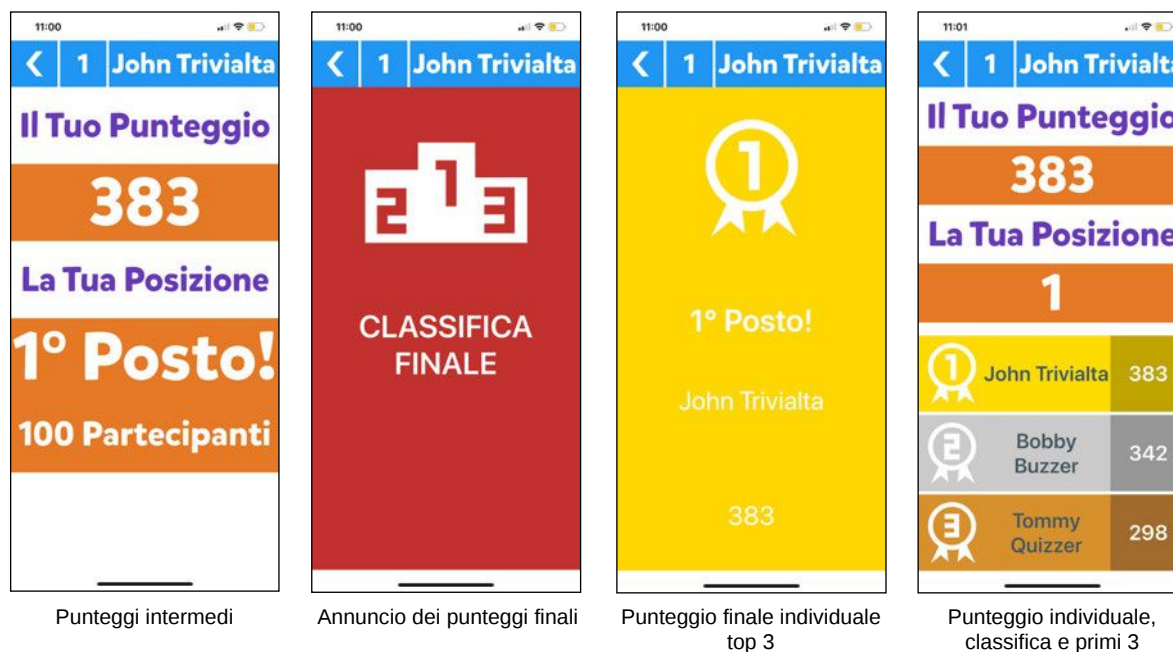
QuizXpress Smart Buzzer supporta una vasta gamma di tipologie di domanda:



Fornisce un feedback su ogni domanda (Risposta Corretta o Errata, eventuali punti Bonus):



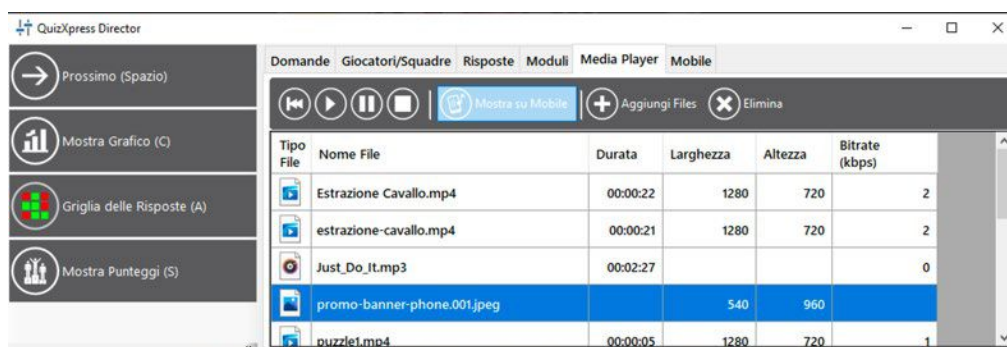
I punteggi vengono visualizzati anche sul dispositivo mobile. I punteggi finali vengono mostrati in due o tre fasi: prima un annuncio, poi la classifica dei primi 3 classificati (se si è tra i primi 3) e infine il proprio punteggio individuale e la posizione in classifica.



L'utilizzo dell'app è obbligatorio se si intende utilizzare il Wi-Fi autonomo. A partire da QuizXpress 8, la pulsantiera web su buzzerpad offre le stesse funzionalità dell'app Smart Buzzer, ad eccezione dell'opzione WiFi locale e della selezione dei jingle.

5.2.4.2 Promozioni

L'applicazione Smart Buzzer supporta la visualizzazione di immagini "promozionali" durante il quiz o durante una pausa. Le immagini possono essere inviate dalla schermata QuizXpress Director - Media Player. L'immagine promozionale deve prima essere aggiunta all'elenco dei media disponibili. Per presentare l'immagine sull'app Smart Buzzer, selezionare l'immagine dall'elenco e cliccare su *Mostra su Mobile* dalla barra degli strumenti.



5.2.4.3 Pollice Su/Pollice Giù

Con questa modalità di gioco, i giocatori possono guadagnare punti extra dando la propria opinione sulla correttezza di una risposta data verbalmente da un altro giocatore ad una domanda aperta. Questo vale per le situazioni in cui è possibile un'interazione diretta con i giocatori (quindi non adatto per un evento in streaming). Funziona nel modo seguente:

- Una domanda aperta (giudicata manualmente) viene presentata ai giocatori, i buzzer appaiono su tutte le app Smart Buzzer.
- Un giocatore pensa di sapere la risposta e colpisce il buzzer. Tutti gli altri sono esclusi.
- Sulla schermata Director del PC o dell'app Director, appare un popup con un nuovo pulsante Pollice Su/Pollice Giù.



- Il conduttore si confronta con il giocatore per ascoltarne la risposta verbale e può interrogare il resto dei giocatori per sapere se ritengono che la risposta data sia giusta o sbagliata, toccando il pulsante Pollice su/giù dell'app Director.
- Su tutti i dispositivi degli altri giocatori, apparirà un popup di sondaggio Pollice su/giù per 10 secondi e i giocatori possono dare il proprio voto (o astenersi senza perdere punti).



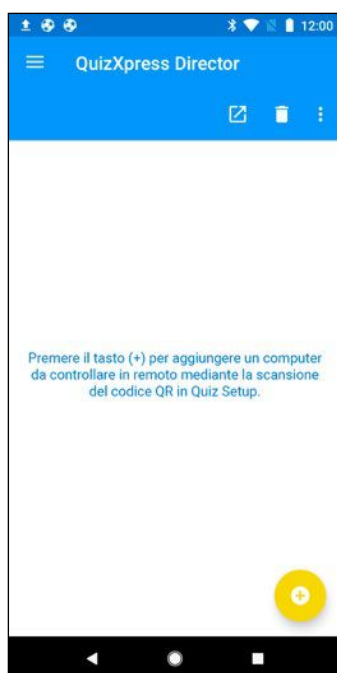
- Il quizmaster giudicherà quindi la risposta che è stata data dal giocatore più veloce premendo il tasto “Corretta” o “Errata” sull'app QuizXpress Director. Di conseguenza, il più veloce a premere vince o perde punti (a seconda delle impostazioni della domanda). Gli altri giocatori vincono o perdono il 50% dei punti della domanda a seconda della correttezza del loro giudizio sulla risposta data dal giocatore più veloce.

Questa nuova modalità mantiene tutti i giocatori ingaggiati in un round Dito più Veloce in quanto non solo il singolo giocatore più veloce può vincere punti, ma offre la possibilità di vincere punti a tutti i partecipanti.

5.2.4.4 QuizXpress Director App

Per controllare il quiz, è possibile utilizzare l'app QuizXpress Director. Per poter controllare il riproduttore del quiz, è necessario impostare il device per connettersi ad esso.

Dopo l'installazione e l'avvio dell'app, si vedrà la seguente schermata:



È possibile selezionare il computer che si desidera controllare tramite l'app QuizXpress Director premendo il pulsante giallo '+' in basso a destra sullo schermo del dispositivo.

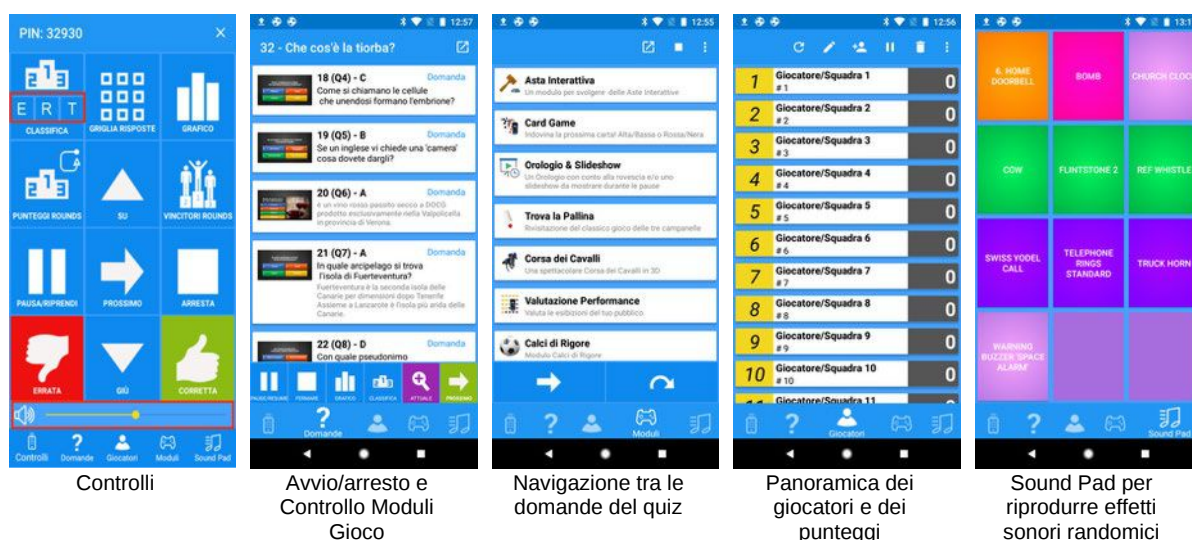
Una volta premuto il pulsante, verrà visualizzato uno scanner di codici QR. Il codice QR da scansionare viene visualizzato nella scheda Mobile in QuizXpress Setup (fare riferimento alla sezione 4.2). Scansionare il codice visualizzato e il nome del computer verrà mostrato nell'app QuizXpress Director. È necessario seguire questa procedura solo una volta per registrare il computer nell'app.

Dopo aver avviato un quiz, selezionare il computer che si desidera controllare nella lista e cliccare su . Ora l'app QuizXpress Director sarà collegata alla sessione del quiz.

Nota: Assicurarsi che il server selezionato nell'app QuizXpress Director sia lo stesso server selezionato in QuizXpress Setup. Cliccare il pulsante del menu in alto a sinistra dell'app . Cliccare su "Impostazioni" e selezionate l'impostazione "Server a cui connettersi". Questa impostazione dovrebbe corrispondere a quella impostata in QuizXpress Setup (fare riferimento alla sezione 4.2 per informazioni su come impostare il server - o il WiFi locale - utilizzato dal riproduttore del quiz).

Server a cui connettersi	Impostazioni Server
Central US	www.buzzerpad.com
Western Europe	www.buzzerpad.eu
Local WiFi	WiFi locale

Dopo essersi collegati al quiz in corso, si vedrà l'app QuizXpress Director che avrà 5 schede:



1. La scheda Controlli permette di gestire il quiz. Sono disponibili i seguenti pulsanti:

- Classifica - mostra la classifica attuale. Inizialmente vengono visualizzati i primi 22 partecipanti. Premendo i pulsanti Su e Giù è possibile scorrere tra i punteggi. Premendo i tasti E, R e T si accede alle schermate estese dei punteggi (vedi sezione [5.4.7](#)).
- Griglia Risposte - mostra una griglia che indica per ogni giocatore se ha indovinato, se ha sbagliato o se non ha risposto alla domanda a scelta multipla attuale.
- Grafico - mostra un grafico con il numero di voti per ogni risposta.
- Punteggi Round - mostra i punteggi del round in corso.
- Vincitori Round - mostra il vincitore di ogni round.
- Pausa/Riprendi – mette in pausa e fa ripartire il conto alla rovescia.
- Arresta - conclude la domanda attuale quando il countdown è in pausa.
- Su/Giù - fa scorrere la classifica su e giù quando ci sono più di 22 giocatori.
- Prossimo - va alla diapositiva successiva / al passo successivo di un modulo gioco / alla fase successiva delle azioni di fine domanda (per le azioni di fine domanda fare riferimento alla sezione [4.7](#)).
- Corretta / Errata – per giudicare la risposta data verbalmente a una domanda di tipo Dito più Veloce.
- Controllo volume - consente di modificare in tempo reale il volume di riproduzione del quiz player da remoto
- Filtraggio quiz - quando si utilizza il telecomando per connettersi al Quiz Center, è ora possibile filtrare rapidamente l'elenco dei quiz disponibili

Nota: i pulsanti ERT e il controllo volume sono attualmente disponibili solo su Android. La versione per iOS sarà resa disponibile prossimamente.

2. La scheda Moduli Gioco consente di avviare al volo moduli aggiuntivi. Selezionare un modulo gioco e premere il pulsante . Avanzare nel modulo gioco cliccando sul

tasto freccia.

3. La scheda Domande mostra tutte le domande, le risposte corrette, le note e una miniatura delle diapositive. In basso sono disponibili i seguenti pulsanti:

- Pulsante Pausa – mette in pausa e riprende il conto alla rovescia.
- Pulsante Arresta - conclude una domanda quando il countdown è in pausa.
- Pulsante Grafico - mostra un grafico delle risposte della domanda attuale.
- Pulsante Classifica - mostra i punteggi intermedi attuali
- Pulsante Lente - mostra i dettagli della domanda attuale a schermo intero sull'app.
- Pulsante Freccia – fa avanzare alla diapositiva successiva.

Le diapositive che sono state già svolte sono colorate di giallo, la domanda attuale è colorata di verde.

Dopo ogni domanda del tipo "Tutti possono Rispondere" il telecomando del conduttore mostrerà il numero di giocatori che hanno risposto correttamente (in verde), il numero di giocatori che hanno risposto in modo errato (in rosso) e il numero di giocatori che non hanno risposto affatto (in blu).



4. La scheda Giocatori mostra tutti i partecipanti e i loro punteggi. In alto, sono disponibili i seguenti pulsanti:

- Aggiorna la pagina
- Modifica Giocatore – per cambiare nome, punteggio, numero di pulsantiera (se si utilizza hardware fisico)

- Aggiungi Giocatore - nome, punteggio, numero di pulsantiera (se si utilizza hardware fisico)
 - Disabilita Giocatore
 - Elimina Giocatore
5. La scheda Sound Pad consente di riprodurre fino a 12 diversi effetti sonori nel riproduttore del quiz. Gli effetti sonori vengono caricati in una cartella definita dall'utente che è possibile configurare in QuizXpress Setup (fare riferimento alla sezione [4.4](#) per maggiori informazioni).

5.2.5 Monetizzare vendendo tickets

È possibile utilizzare tickets elettronici con l'applicazione Smart Buzzer e il sito web buzzerpad per generare entrate durante l'hosting (online) dei quiz. La vendita dei tickets digitali al vostro pubblico resta comunque di vostra competenza.

Esistono diversi plugin CMS che permettono di vendere i biglietti sul vostro negozio web oppure è possibile utilizzare piattaforme di biglietteria online come <https://www.tickettailor.com/>. Per QuizXpress, tutto ciò che serve è un semplice file di testo in chiaro con tutti i codici dei tickets venduti (un codice/ticket per riga, non sensibile alle maiuscole). Questo file di testo deve essere chiamato *ticket.txt* e deve essere memorizzato nella stessa cartella del quiz. Quando si lancia il quiz, i ticket vengono inviati al server e quando un giocatore si connette al quiz, gli viene richiesto un codice ticket che deve corrispondere ad una riga di tickets.txt. Ogni ticket può essere utilizzato una sola volta, in modo che le persone non possano condividere i tickets. E' possibile aggiornare i tickets anche durante il quiz. Per fare questo, aprire la schermata di Director sul PC, attivare la scheda Mobile e individuare il pulsante Aggiorna Biglietti'. Assicurati di aver salvato una nuova versione di tickets.txt e clicca sul pulsante per caricare gli ultimi aggiornamenti.

5.3 Uso delle Pulsantiere Virtuali

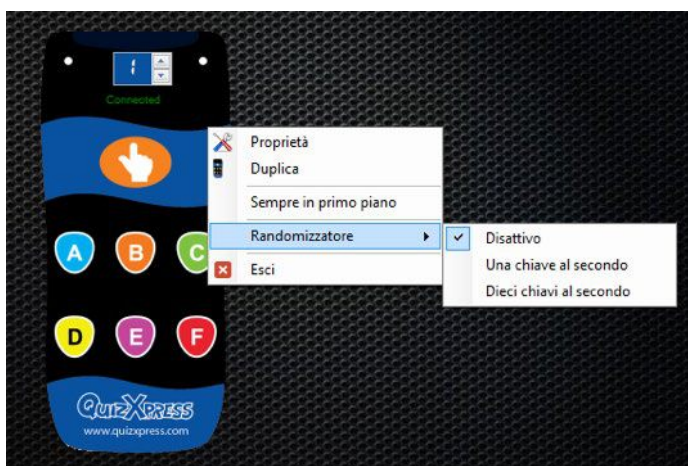
È possibile avviare una nuova pulsantiera virtuale (VK) dal menu a discesa 'Strumenti -> Esterni' in Studio o dal menu Start di Windows, nella sezione QuizXpress. Una volta avviata una pulsantiera virtuale, inizierà tentando di connettersi a QuizXpress Live. Fino a quando non vi è riuscita, i pulsanti della pulsantiera sono disattivati (visualizzati in grigio).



Non Connessa



Connessa



Menu Contestuale Pulsantiera Virtuale

Una volta connessa, è possibile modificare l'ID della pulsantiera al volo attraverso l'apposito indicatore. Per aprire il menu contestuale, fare click con il tasto destro sulla pulsantiera. Il menu contestuale offre i seguenti comandi:

Menu	Descrizione
Proprietà	Apri la finestra di dialogo Proprietà dove è possibile vedere l'indirizzo IP del server e la porta utilizzata
Duplica	Duplica una nuova pulsantiera. L'ID pulsantiera incrementerà di 1
Sempre in primo piano	Assicura che la pulsantiera sia sempre in primo piano rispetto tutte le altre applicazioni
Randomizzatore	Abilita / disabilita la modalità con cui la pulsantiera invia chiavi di scelta casuali, molto utile in caso di test
Esci	Chiude l'applicazione Keypad Virtuale

5.4 Avvio di un quiz

Ci sono tre modi per eseguire il vostro quiz:

- 1) Avviando il quiz da QuizXpress Studio (*QUIZ SHOW -> Avvia Produzione*)
- 2) Avviando QuizXpress Live! facendo doppio clic sul file del quiz (files con estensione .qx, il formato dei files realizzati con QuizXpress Studio).
- 3) Cliccando sull'icona QuizXpress Live! nel menu Start di Windows al termine del quale vi verrà chiesto di selezionare un file quiz dal disco rigido.

All'interno di QuizXpress Live! sono presenti una serie di schermate meglio descritte nei seguenti capitoli.

5.4.1 Il controllo di avvio

Prima di avviare il vostro quiz show, QuizXpress Live! esegue dei controlli nei confronti di una serie di condizioni, per verificare per esempio se i video collegati al quiz sono ancora disponibili, se le varie directory sono accessibili, se tutti i files audio personalizzati sono stati trovati, ecc. Tale operazione previene spiacevoli inconvenienti di presentazione durante il quiz. Qualora venissero riscontrati problemi, apparirà la seguente finestra (i messaggi effettivi potrebbero essere diversi):



Sarete voi quindi decidere se continuare ad eseguire il quiz (facendo clic su '*Ignora*') o di fermarvi e risolvere i problemi (facendo clic su '*Esci*'). Continuare ad eseguire il gioco, mentre ci sono avvisi o errori può causare problemi o comportamenti imprevisti durante il quiz.

5.4.2 La schermata di "Benvenuto"

Quando l'applicazione viene avviata, la prima schermata ad apparire è la schermata di benvenuto. Si veda qui sotto uno screenshot della schermata di benvenuto. Diversi elementi della schermata di benvenuto possono essere personalizzati utilizzando l'applicazione *Quiz Setup*. Gli elementi personalizzabili sono visivamente contrassegnati nello screenshot.

1. Il testo della banda superiore (intestazione)
2. Il logo visualizzato accanto al testo dell'intestazione
3. Il video (o lo slide-show) di immagini introduttive
4. Le immagini riportate nella presentazione (Slide show)
5. Il testo della banda inferiore (piè di pagina) Se inserito, sarà visualizzato sopra una banda blu.



Per passare alla schermata successiva (schermata di assegnazione delle pulsantiere/buzzers) premere il tasto giallo 'Play' nella parte inferiore dello schermo o premere la barra spaziatrice sulla tastiera.

Nota: Qualora venisse visualizzata una pulsantiera lampeggiante nella parte inferiore dello schermo, significa che il sistema non ha trovato il ricevitore wireless. In questo caso controllare che l'hardware sia effettivamente collegato e la configurazione nella scheda Buzzer sia impostata correttamente in Quiz Setup.

5.4.3 La schermata di assegnazione delle pulsantiere

Lo scopo della schermata di registrazione è quello di verificare quali pulsantiere/buzzers partecipano all'evento quiz. Registrando esplicitamente i dispositivi, il software consentirà di sapere quanti dispositivi sono presenti. Esistono tre diverse tipologie di schermata di assegnazione:

- Schermata di assegnazione per i Buzzer Sony
- Schermata di assegnazione fino a 100 partecipanti
- Schermata di assegnazione con più di 100 partecipanti

5.4.3.1 Schermata di assegnazione buzzer Sony

Quando si utilizzano i buzzers Sony, i nomi di ogni partecipante / Squadra possono essere inseriti con l'applicazione *Quiz Setup*. Dato che i buzzers Sony non hanno un numero di identificazione univoco, non è possibile collegare il nome della squadra ad un buzzer

specifico in QuizXpress Setup. La schermata di Assegnazione Buzzer risolve esattamente questo. Essa mostra i nomi delle squadre uno per volta. Quando una squadra vede comparire il proprio nome sul fronte del 'Carosello di assegnazione', deve premere il proprio buzzer per registrarsi ed avere diritto di partecipare al quiz. Qui sotto è possibile vedere uno screenshot della schermata di Assegnazione Buzzer Sony.



In basso sono visibili due pulsanti: quello a sinistra (freccia circolare) resetta l'assegnazione dai buzzers consentendo di ripetere l'operazione di assegnazione da capo. Può accadere infatti che qualche partecipante prema erroneamente il buzzer durante l'assegnazione mentre non è il proprio turno. Il pulsante più a destra invece, è il tasto 'Start', che avvia il quiz.

5.4.3.2 La schermata di assegnazione fino a 100 partecipanti

Ogni pulsantiera QuizXpress / Reply è dotata di un identificatore numerico univoco, utilizzato anche dall'applicazione QuizXpress Live! per identificare un partecipante (per esempio, La pulsantiera con ID 1 = Team 1). Quando partecipano al quiz meno di 100 pulsantiere (che viene identificato, verificando l'impostazione inserita nel campo '*Nr. Pulsantiera*' in Quiz Setup), viene mostrata una griglia con tutti i numeri identificativi delle pulsantiere. Quando un tasto della pulsantiera viene premuto, la pulsantiera sarà registrata come attiva in QuizXpress Live!. Un segno di spunta viene visualizzato nella griglia in posizione corrispondente al numero di ID della pulsantiera attiva.

Non è strettamente necessario registrare le pulsantiere in modo esplicito. Tuttavia, l'applicazione QuizXpress Live! necessita di sapere esattamente quante squadre partecipano in modo da verificare quando tutte le squadre hanno risposto ad una domanda ed il countdown può arrestarsi.

Il pulsante visualizzato nella parte inferiore destra dello schermo è il pulsante 'Start', che avvia il quiz. Qui di seguito potete vedere due immagini: quella a sinistra mostra la

schermata prima che i partecipanti effettuino la registrazione, a destra mostra lo stato dello schermo una volta che tutti i partecipanti hanno eseguito la registrazione.



Nota: In alternativa, è possibile assegnare 100 pulsantiere in una sola volta premendo il tasto F1 o tutte le pulsantiere configurate in Quiz Setup con il tasto F2

5.4.3.3 La schermata di assegnazione con più di 100 partecipanti

Quando si supera il numero di 100 pulsantiere, l'utilizzo di una griglia comprometterebbe la sua buona visione e la sua lettura. In questo caso, QuizXpress Live! propone un'altra schermata di assegnazione pulsantiere. Si veda sotto uno screenshot della schermata.



Il pulsante visualizzato nella parte inferiore destra dello schermo è il pulsante 'Start', che avvia il quiz.

Nota: nessuna schermata di assegnazione viene visualizzata quando si utilizza una Tastiera, o Pulsantiere tipo Game Port, in quanto questi sistemi hanno una assegnazione fissa.

5.4.4 La schermata Countdown

Dopo la schermata di assegnazione ed aver premuto il pulsante 'Start', verrà lanciato un video di Countdown per creare un po' di suspense. Se non si desidera visualizzare questa animazione prima dell'inizio di un quiz, deselezionare l'impostazione 'Mostra la schermata countdown 3-2-1 Quiz' nella scheda "Avanzate" dell'applicazione Quiz Setup. È anche possibile saltare l'animazione premendo la barra spaziatrice durante il video.



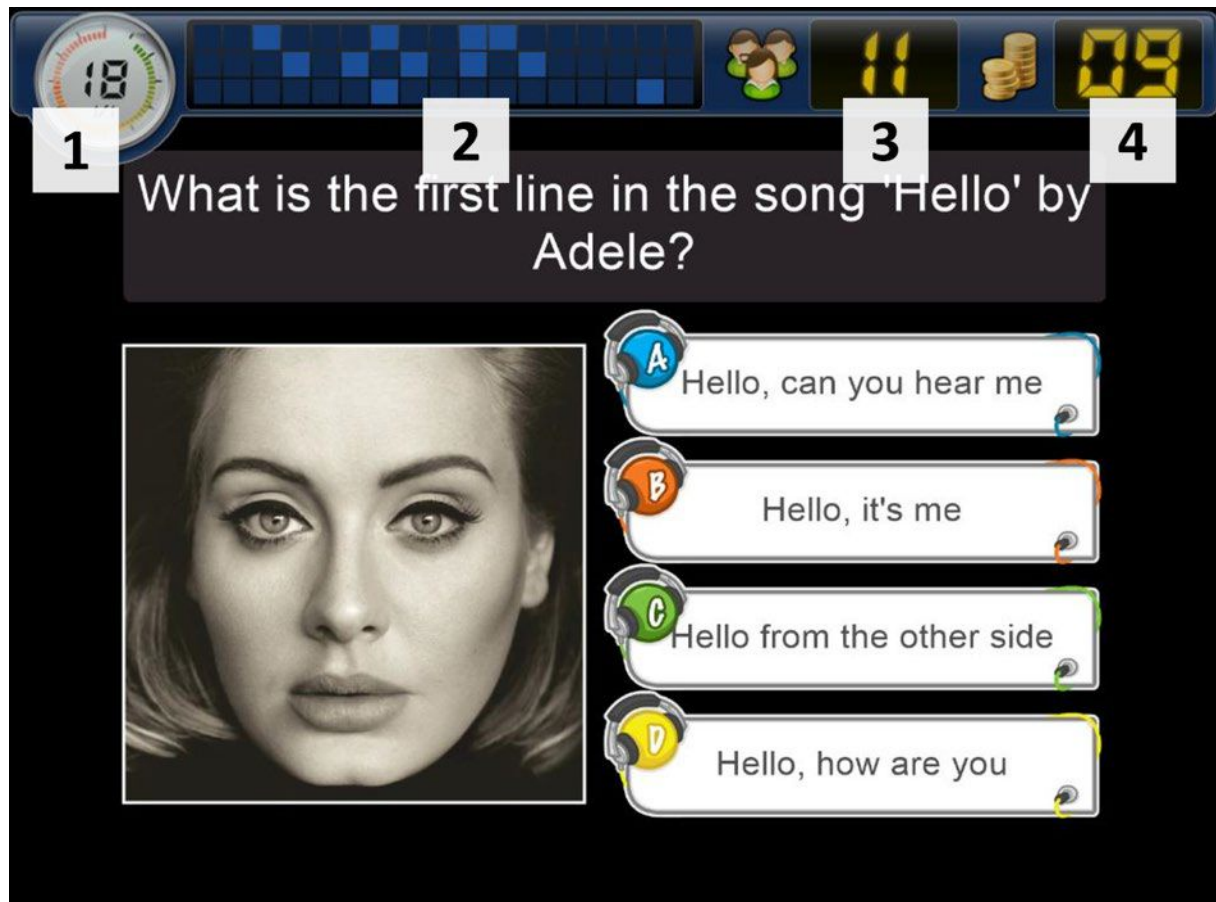
5.4.5 La schermata quiz: Votazione (tutti possono rispondere)

Quando premete il pulsante 'Start', il divertimento ha inizio! Nella pagina successiva è possibile vedere uno screenshot di una tipica schermata quiz.

Come si può vedere dallo screenshot, ci sono alcune aree che necessitano di una particolare attenzione, essendo tutte parte di ciò che chiameremo il 'Pannello informazioni':

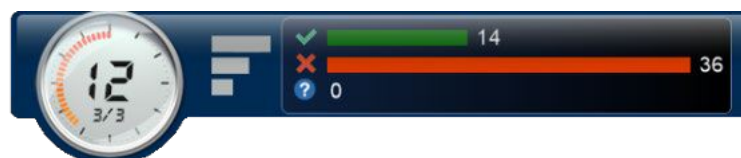
1. Il timer del countdown. Questo timer esegue il conto alla rovescia a partire dal momento indicato durante la creazione del quiz in QuizXpress Studio fino allo zero. Sotto l'indicatore dei secondi, si può vedere l'indicatore del numero di domanda all'interno del quiz <numero domanda attuale / numero totale di domande>
2. Le squadre (partecipanti) che hanno premuto la loro pulsantiera. Questo indicatore consta di tre fasi; Innanzitutto mostra una griglia di quadrati che indicano da quale pulsantiera è stata ricevuta una risposta per dare un'indicazione globale. Quando rimangono solo alcune pulsantiere, vengono visualizzati i singoli numeri di pulsantiera. Quando resteranno ancora meno pulsantiere, mostrerà i nomi dei giocatori/squadre come impostati in Quiz Setup. Questo aiuterà il quizmaster a identificare gli ultimi giocatori a dover dare la loro risposta.

3. Il numero totale di persone che hanno dato una risposta, premendo la propria pulsantiera
4. Il numero di punti in palio, rispondendo correttamente alla domanda. I punti possono diminuire nel tempo a seconda delle impostazioni della diapositiva come impostato in Studio.



Quando ogni squadra ha espresso la propria scelta, il sistema giudicherà automaticamente tutte le risposte ed aggiunge o decurta i punti in palio ai punteggi delle squadre. Inoltre, nella parte superiore dello schermo Quiz, apparirà un grafico che mostra:

- Il numero di squadre che hanno risposto correttamente
- Il numero di squadre che hanno risposto erratamente
- Il numero di squadre che non hanno fornito una risposta



Quando si utilizzano i buzzers Sony, QuizXpress Live! elabora una diapositiva di votazione leggermente diversa. Invece di avere un contatore nella parte superiore dello schermo che conta il numero di squadre che hanno risposto, per ogni squadra che risponde, apparirà in basso un segnalino con il nome della squadra ed il proprio avatar. Quando tutti hanno risposto (o il conto alla rovescia ha raggiunto lo zero), QuizXpress Live! mostra tutte le risposte scelte, giudica tutte le risposte e mostra i punteggi totali di tutte le squadre. Una rappresentazione visiva di questa sequenza è visualizzata qui sotto.

1 Le squadre scelgono una risposta

2 Tutte le squadre hanno votato, vengono mostrate le risposte

3 Le risposte vengono giudicate

4 Vengono mostrati i punteggi attuali

5 Vengono mostrati i punti vinti/persi

6 Viene mostrato il nuovo punteggio aggiornato

La “Votazione” è una delle possibili tipologie applicabili ad una diapositiva quiz. Esistono altre varianti, che verranno descritte di seguito.

5.4.5.1 “Dito più veloce”

La schermata quiz nella sezione precedente rappresenta una domanda di tipo ‘Votazione’, il che significa che tutti i giocatori possono partecipare alla domanda. In una domanda “dito più veloce”, solo chi preme per primo la sua pulsantiera, ha il diritto di rispondere alla domanda. Qualora rispondesse alla domanda in modo non corretto, i punti in palio verranno decurtati dal punteggio del partecipante ed il conto alla rovescia prosegue. Gli altri giocatori hanno quindi la facoltà di premere la propria pulsantiera (il giocatore che ha risposto in modo non corretto non può più rispondere alla domanda attuale).

Nella pagina seguente, si può vedere l'immagine di una tipica schermata “dito più veloce”. La differenza più importante rispetto ad una schermata “Votazione” è che in questa schermata apparirà in basso una grande barra con il nome della squadra (o giocatore) che ha premuto per prima la propria pulsantiera. Questa barra mostra anche la risposta data, l'avatar della squadra, ed i punti guadagnati / persi. In questo caso specifico, il Team 31 ha dato la risposta giusta, guadagnando 10 punti. Il grande segno di spunta verde indica che la domanda è stata risposta correttamente. In questo esempio, la risposta corretta è stata impostata per risposta 'A' in QuizXpress Studio e l'opzione 'Giudica Risposta' della diapositiva Quiz è stata impostata su “Automaticamente”. In questo caso, quando viene

premuto un pulsante a scelta multipla su una pulsantiera/slammer, QuizXpress giudicherà automaticamente la risposta. Quando lo slammer utilizzato non dispone di pulsanti di scelta multipla (es. la colonnina Sparkle), l'opzione 'Giudica Risposta Automaticamente' non verrà applicata. In questo caso, la squadra / giocatore dovrà rispondere verbalmente, dopo di che sarà il Quizmaster a giudicare la risposta attraverso la propria pulsantiera, la tastiera del PC o con Director. Per maggiori informazioni sui comandi del Quizmaster, si veda la sezione [5.5](#).

La conferma del giocatore che ha premuto per primo, può essere verificata osservando il 'Pannello Informazioni' nella parte superiore dello schermo. Questo pannello mostra in "box" individuali il tempo di risposta di ogni squadra che ha premuto. Ogni box contiene il nome della squadra ed il tempo impiegato a premere, ordinato da sinistra a destra, a partire dal team più veloce.



Si noti che il pannello informazioni nella parte superiore mostra il numero di punti che si possono ottenere (e che possono diminuire nel tempo, come spiegato in precedenza). Inoltre, non c'è nessun indicatore del numero di squadre che hanno risposto, poiché non è applicabile ad una domanda "dito più veloce".

Nota: Quando si utilizzano gli Slammers QuizXpress (che dispongono sia di pulsanti multifunzione ABCD sia di un grande pulsante luminoso) per domande a scelta multipla, si prega di notare queste due diverse opzioni:

- Quando l'opzione "Giudica Domanda" è impostata su 'automaticamente', i partecipanti devono utilizzare i pulsanti ABCD dello Slammer. QuizXpress valuterà automaticamente la risposta fornita.
 - Quando l'opzione "Giudica Domanda" è impostata su 'Manualmente', i partecipanti devono utilizzare il pulsante grande dello slammer per prenotare la risposta. Il giocatore che ha premuto più velocemente darà verbalmente la risposta e il quizmaster giudicherà la risposta.
-

5.4.5.2 Tabellone

Una diapositiva di tipo "Tabellone" è una diapositiva quiz dove non è possibile alcuna interazione da parte dei giocatori. È semplicemente una visualizzazione statica. È possibile progettare una diapositiva "Tabellone", esattamente come si progetta una diapositiva domanda normale, facendo uso di testi, colori, immagini, file audio e video.

Alcune efficaci applicazioni di una diapositiva Tabellone sono:

- Indicazione dei Round
- Visualizzazione della domanda (come anteprima) prima della diapositiva quiz di votazione
- Visualizzazione di informazioni di marketing, sotto forma di immagini, files audio o video

5.4.5.3 Fine Round

In QuizXpress si può impostare una diapositiva quiz affinché segnali la 'fine di un round'. A tale scopo, modificare in QuizXpress Studio l'impostazione “*Tipo*” della diapositiva quiz, scegliendo la tipologia “*Fine Round*”.

Quando nel corso di un quiz viene mostrata una diapositiva “*Fine Round*”, non avviene nessuna interazione con i partecipanti. Ad esempio, è possibile utilizzarla per mostrare il testo 'Fine del Round 3'. Anche in questo caso, è possibile progettare la diapositiva quiz come si desidera, facendo uso di testi, colori, immagini, file audio e video.

Quando si imposta una diapositiva di tipo “*Fine Round*”, si attiva un'altra opzione che può essere impostata, chiamata “*Azione di Fine Round*”. Questa opzione offre sei possibilità di scelta:

- *Nessuna Azione*: non verrà adottata nessuna azione al termine del round.
- *Escludi un giocatore*: esclude automaticamente il giocatore con il minor numero di punti. Qualora ci fossero più giocatori in fondo alla classifica intermedia con la stessa quantità di punti, il Quizmaster può scegliere quale giocatore escludere. Questa operazione può essere eseguita utilizzando i tasti freccia della tastiera o il controllo remoto del Quizmaster). La squadra/giocatore selezionato viene evidenziato con una luce rossa lampeggiante. Premendo la barra spaziatrice sulla tastiera o il pulsante in basso sulla pulsantiera del Quizmaster, si esclude il giocatore selezionato. La scelta di quale giocatore escludere nel caso in cui vi siano più squadre con lo stesso punteggio non rientra nelle facoltà automatiche di QuizXpress Live!: in casi del genere, il Quizmaster potrebbe ad esempio, fare verbalmente una domanda extra ai giocatori coinvolti. Sarà escluso il giocatore la cui risposta è più lontana da quella corretta.

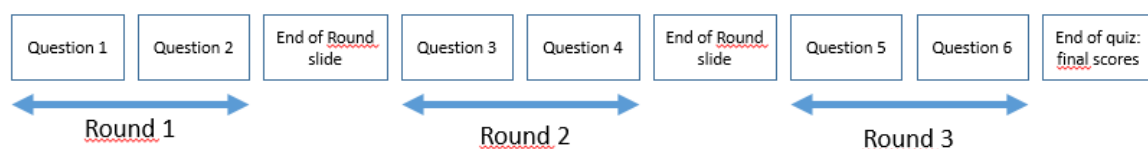


- *Escludi manualmente i giocatori*: il Quizmaster può selezionare qualsiasi numero di giocatori che saranno esclusi/eliminati, selezionandoli ad uno ad uno con la tastiera o con la pulsantiera Quizmaster. Un esempio di diapositiva 'Fine round – Escludi manualmente i giocatori' è mostrata sopra. Il pulsante "Play" nella parte inferiore dello schermo viene utilizzato una volta che il Quizmaster ha terminato di escludere/eliminare i giocatori. Dopo averlo premuto (tramite la barra spaziatrice della tastiera), il quiz continua. Il pulsante con la freccia rotante invece, viene usato per annullare il processo di eliminazione nel caso in cui il Quizmaster eliminasse qualcuno erroneamente. Dopo averlo premuto, il Quizmaster può riavviare il processo di eliminazione da capo.
- *Escludi automaticamente i giocatori*: Non esiste un feedback visivo per il pubblico per questa opzione in cui il sistema disattiverà automaticamente una certa quantità di giocatori (come configurato in Studio per la diapositiva)
- *Mostra la Classifica/ Mostra Punteggi Round*: Il sistema mostrerà la classifica dell'intero quiz o la classifica del round corrente.
- *Azzerare Punteggi*: azzerare tutti i punteggi alla fine del round.

Un round è definito come l'insieme di diapositive comprese tra:

- La prima diapositiva del quiz e la prima diapositiva "Fine Round" (round 1)
- Due diapositive "Fine Round"
- La diapositiva che segue l'ultima diapositiva "Fine Round" e l'ultima diapositiva del quiz.

Di seguito è riportato un esempio di un quiz composto da tre rounds.



Una diapositiva "Fine Round" può essere utilizzata anche per i rounds di tipo "Ultimo Uomo". Quando si usano domande del tipo 'Ultimo Uomo', i giocatori che si sbagliano vengono esclusi dal quiz e non possono più giocare. Quando viene mostrata una diapositiva "Fine

Round", tutti i giocatori esclusi dal gioco in precedenza dalle domande "Ultimo Uomo" possono giocare di nuovo.

Nota: i giocatori / Squadre possono anche essere attivati / disattivati da QuizXpress Director. In QuizXpress Director, è anche possibile aggiungere nuovi giocatori durante un quiz o modificare i punti di una squadra. Per ulteriori informazioni su QuizXpress Director, si veda la sezione [5.7](#).

5.4.5.4 Domanda Test

La diapositiva quiz "Domanda Test" si comporta esattamente come una diapositiva quiz normale, salvo che non vengono sommati / sottratti punti quando la domanda è stata risposta. Può essere utilizzata per illustrare il funzionamento del sistema ed è spesso utilizzata come domanda rompi-ghiaccio in un quiz per fare familiarizzare i giocatori con il sistema.

5.4.5.5 Demografica

La diapositiva quiz di tipo 'Demografica' consente di suddividere tutti i giocatori in gruppi diversi in competizione l'uno contro l'altro (esempi di questa tipologia di quiz possono essere "la battaglia dei sessi", "Amministrazione contro Venditori", ecc.).

Per utilizzare questa funzionalità, in QuizXpress Studio selezionare 'Demografica' nel campo 'Tipo' di diapositiva quiz. Verrà visualizzato un campo di immissione nella griglia delle proprietà chiamato 'Gruppo demografico'. Qui è possibile inserire un nome di gruppo demografico (ad esempio, "Maschi"). Il layout di questo tipo di diapositiva quiz, deve contenere una domanda e nessuna risposta. Immettere un testo della domanda che indichi ai giocatori del quiz che un certo gruppo di persone deve premere la propria pulsantiera per diventare membro di un gruppo specifico (per esempio: 'Per favore, tutti i giocatori maschi premano la propria pulsantiera').

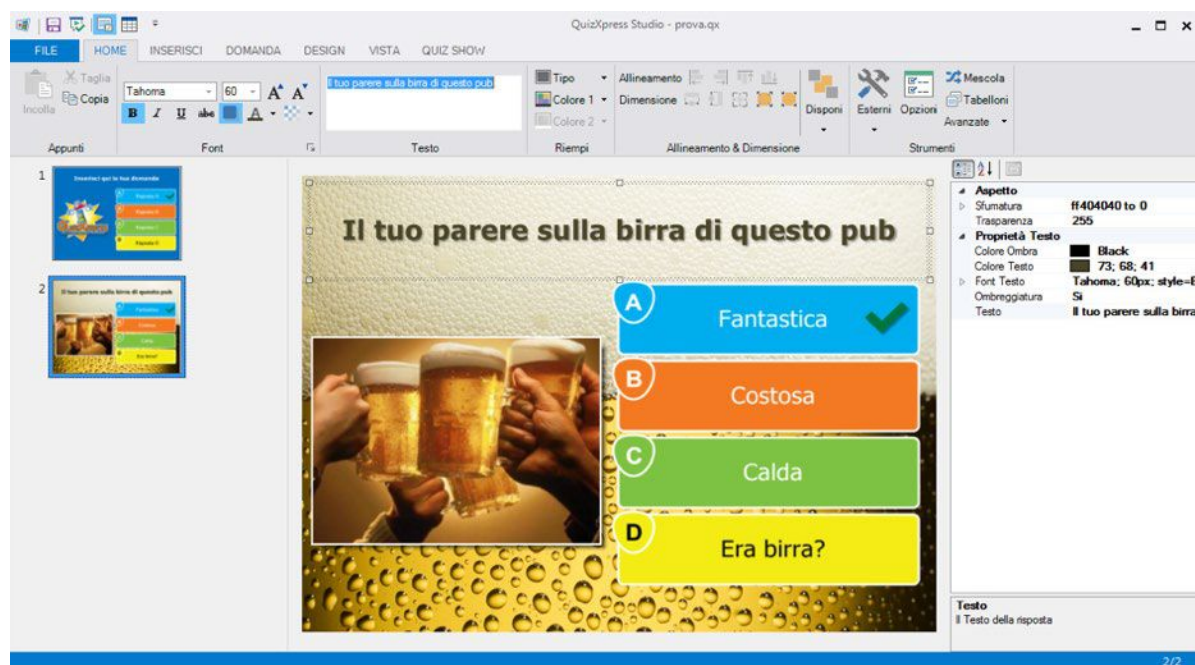
Nota: In alternativa, è possibile suddividere il pubblico in gruppi prima di avviare un quiz in Quiz Setup. Qui è possibile definire quali pulsantiere appartengono a quale gruppo. Per ulteriori informazioni consultare la sezione [4.3.2.1](#)

5.4.5.6 Ultimo Uomo

Una domanda di tipo "Ultimo Uomo" elimina da un round quiz tutti i giocatori/squadre che rispondono ad una domanda in modo errato. Quando resterà in gara un solo giocatore, questo giocatore sarà il vincitore del round ed il quiz avanzerà sino alla prossima diapositiva "Fine del Round" o sino alla fine del quiz qualora non ne trovasse. Nel caso tutti i giocatori rimasti rispondano ad una domanda in modo errato tuttavia, nessuno sarà eliminato.

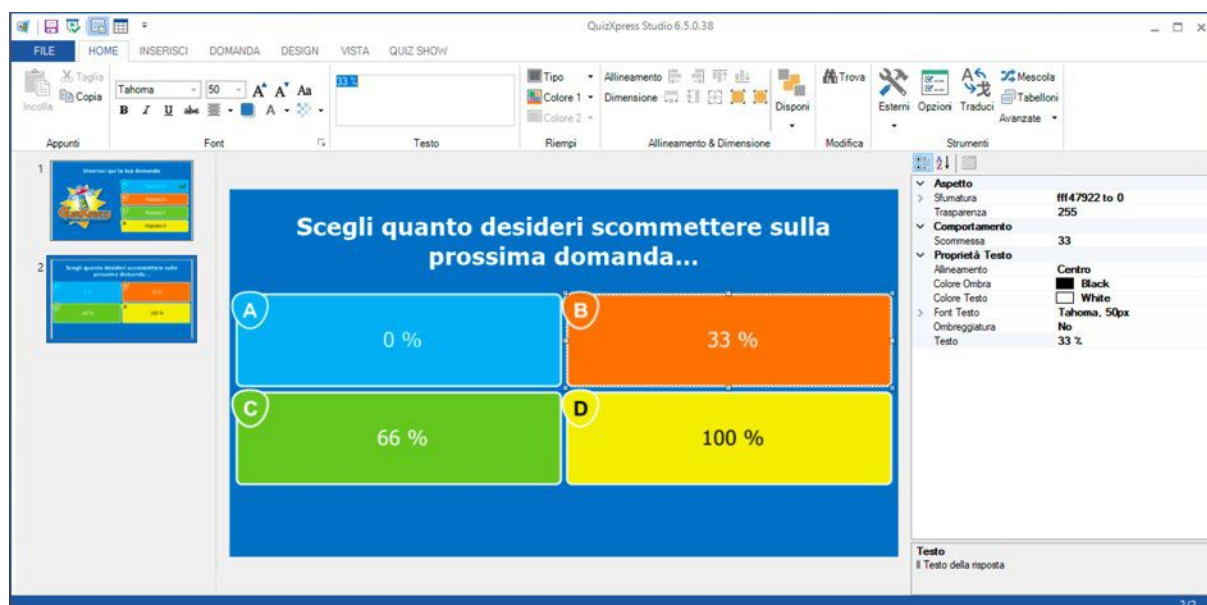
5.4.5.7 Audience Response

Questo tipo di domanda può essere utilizzato per raccogliere alcuni dati arbitrari o sondaggi dal vostro pubblico. Le risposte date ad una domanda di tipo “*Audience Response*” sono registrate ma non hanno alcun impatto sui punteggi. Dopo aver concluso una domanda “*Audience Response*”, premendo il tasto 'C' della tastiera è possibile visualizzare un grafico con la distribuzione delle risposte date.



5.4.5.8 Scommessa

La domanda di tipo “*Scommessa*” può essere usata per proporre ai partecipanti di scommettere sul risultato della domanda successiva. Permettono di creare "domande in stile Jeopardy" dove le persone scommettono punti in base a quanto pensano di saperne su un argomento. Quando si imposta una diapositiva quiz di tipo “*Scommessa*”, in QuizXpress Studio apparirà come segue:



Il testo predefinito della domanda è " *Scegli quanto desideri scommettere sulla prossima domanda...* " ma è possibile modificare il testo a proprio piacimento. Le risposte a questo tipo di domanda sono utilizzate per impostare la percentuale del proprio punteggio che il giocatore può vincere / perdere con la domanda successiva.

Per esempio, se il giocatore sceglie 'C' a questa domanda, significa che vuole scommettere il 66% del suo punteggio nella domanda successiva. Se risponde correttamente alla domanda successiva, il suo punteggio aumenterà del 66%. In caso di risposta errata, perderà il 66% del proprio punteggio. Chiaramente, se si utilizza un layout di diapositiva con 5 risposte, le percentuali saranno suddivise automaticamente in 5 (0%, 25%, 50%, 75% e 100%). È comunque possibile impostare la percentuale manualmente facendo clic su una qualsiasi delle risposte e cambiando il valore "Scommessa %" nel pannello delle proprietà.

Le domande scommessa possono anche essere utilizzate con una quantità di punti invece di una percentuale.

5.4.6 La schermata “Classifica Generale”

1	Les Quizerables	160	11	Quiz Me Baby One More Time	106
2	Google It Yourself	158	12	Agatha Quiztie	095
3	Let's Get Quizzical	153	13	The Quizlamic State	093
4	You're a Quizzard, Harry	145	14	Beer Pressure	082
5	The Brewsual Suspects	145	15	Universally Challenged	071
6	Trivia Newton John	140	16	Sherlock Homies	069
7	The Know-It-Ales	138	17	Multiple Scoregasms	065
8	Quiztopher Walken	132	18	Simple Minds, Tricky Questions	054
9	I Thought This Was Speed Dating	125	19	The Quizzly Bears	043
10	Smartinis	115	20	Einstein's Orphans	039

Quando una domanda è stata conclusa, o quando qualcuno ha risposto correttamente (*Dito più veloce*), o tutte le persone hanno dato le loro risposte (*Votazione*), o il contatore conto alla rovescia raggiunge lo zero, premendo il tasto 'S' della tastiera può essere visualizzata la schermata della “Classifica Generale”. Inizialmente la classifica mostra le prime 20 squadre (inutile dire che se ci sono meno squadre / giocatori, verranno mostrati meno pannelli), tuttavia è possibile scorrere su e giù utilizzando i tasti freccia sulla tastiera oppure i tasti su / giù della pulsantiera del quizmaster.

È possibile aprire questa schermata anche con i tasti Shift-S: In questo caso la classifica visualizzerà inizialmente le posizioni più basse, creando maggiore suspense. Quando esistono dei rounds all'interno di un quiz (sono presenti diapositive di tipo Fine del Round), premendo i tasti Ctrl-S mostrerà i punteggi dei giocatori del round attuale. La combinazione Shift-Ctrl-S mostrerà i punteggi del round in ordine inverso (il più basso al più alto). Premendo Ctrl-E viene visualizzato il vincitore di ogni round.

Premendo 'S' nuovamente, si nasconde la schermata “Classifica Generale”).

5.4.7 Schermate di controllo Punteggi

La schermata “Classifica Generale” può essere utilizzata esclusivamente per visualizzare le informazioni delle squadre e del loro punteggio, senza potere effettuare alcuna modifica. In alcune particolari situazioni, potrebbe essere necessario aggiornare anche i punteggi. Un esempio è quando i partecipanti sono coinvolti in una prova/sfida al di fuori di QuizXpress. Una volta completata la prova/sfida esterna, sarebbe bello se i risultati potessero essere registrati in QuizXpress. A tal fine, sono disponibili quattro schermate aggiuntive, accessibili attraverso i tasti 'E', 'R', 'T' e 'W'. Queste chiavi in sostanza, attivano la stessa schermata ma il layout è differente per ogni tasto premuto. (*Nota: un modo più conveniente per aggiornare i punteggi è quello di utilizzare la scheda Giocatori/Squadre in QuizXpress Director*).

Le schermate di controllo punteggi (ad eccezione delle schermate tipo "E" e "W") mostrano anche altre informazioni oltre ai punteggi.

I differenti layout di schermata sono raffigurati di seguito:

#	Team	P	Time	Score
1	TEAM 9	D	7,653	+054
2	TEAM 8	D	6,483	+051
3	TEAM 14	D	7,341	+056
4	TEAM 15	D	3,498	+079
5	TEAM 6	C	6,124	+055
6	TEAM 10	D	2,856	+093
7	TEAM 1	D	2,372	+086
8	TEAM 16	A	8,156	-025
9	TEAM 17	D	7,160	+057

Schermata Punteggio 'T'

Questa schermata mostra l'ultima risposta, il tempo di risposta, il punteggio totale ed i punti per l'ultima domanda.

#	Team	P	Time	Points
1	TEAM 6	C	1,971	+088
2	TEAM 9	C	2,593	+084
3	TEAM 8	C	6,405	+062
4	TEAM 16	C	7,727	+054
5	TEAM 19	C	8,347	+050
6	TEAM 20	C	8,583	+049
7	TEAM 14	C	10,497	+037
8	TEAM 15	A	9,945	-020
9	TEAM 11	B	9,382	-022

Schermata Punteggio 'R'

Questa schermata mostra l'ultima risposta, il tempo di risposta ed i punti per l'ultima domanda.

#	Team	Score
1	TEAM 9	194
2	TEAM 14	155
3	TEAM 6	130
4	TEAM 15	111
5	TEAM 5	099
6	TEAM 8	084
7	TEAM 1	023
8	TEAM 10	014
9	TEAM 12	005

Schermata Punteggio 'E'

Questa schermata mostra solo il punteggio di ogni squadra.

#	Team	Score
1	TEAM 14	099
2	TEAM 15	099
3	TEAM 5	094
4	TEAM 9	149
5	TEAM 6	097
6	TEAM 10	083
7	TEAM 17	077
8	TEAM 8	040
9	TEAM 13	099
10	TEAM 1	099
11	TEAM 12	00
12	TEAM 7	00
13	TEAM 16	00
14	TEAM 20	00
15	TEAM 19	00
16	TEAM 18	00
17	TEAM 3	00
18	TEAM 11	00
19	TEAM 2	00
20	TEAM 4	00

Schermata Punteggio 'W'

Questa schermata mostra il punteggio per un massimo di 50 squadre per volta. (Nota: i punteggi non possono essere modificati qui)

Per scorrere l'elenco dei gruppi, è possibile:

- Utilizzare la rotellina del mouse
- Utilizzare i tasti freccia Su / Giù
- Utilizzare i tasti page up/page down

La barra degli strumenti nella parte superiore della schermata consente di apportare modifiche per il team selezionato. Sono disponibili le seguenti funzionalità:

	Disabilita (pausa) il giocatore / squadra. Quando un giocatore è disabilitato non può più rispondere alle domande
	Riabilita la partecipazione del giocatore / squadra
	Decrementa il punteggio di un punto

	Incrementa il punteggio di un punto
	Resetta tutti i punteggi a 0
	Attiva lo scorrimento automatico della classifica (può essere utilizzato durante una pausa del vostro quiz e si desidera visualizzare continuamente i punteggi di tutti i giocatori)
	Chiude la schermata e conferma le modifiche (simile alla pressione del tasto 'Invio'). Se sono state apportate modifiche ai punteggi, queste saranno applicate.
	Chiude la schermata senza confermare le eventuali modifiche (simile alla pressione del tasto 'Esc').

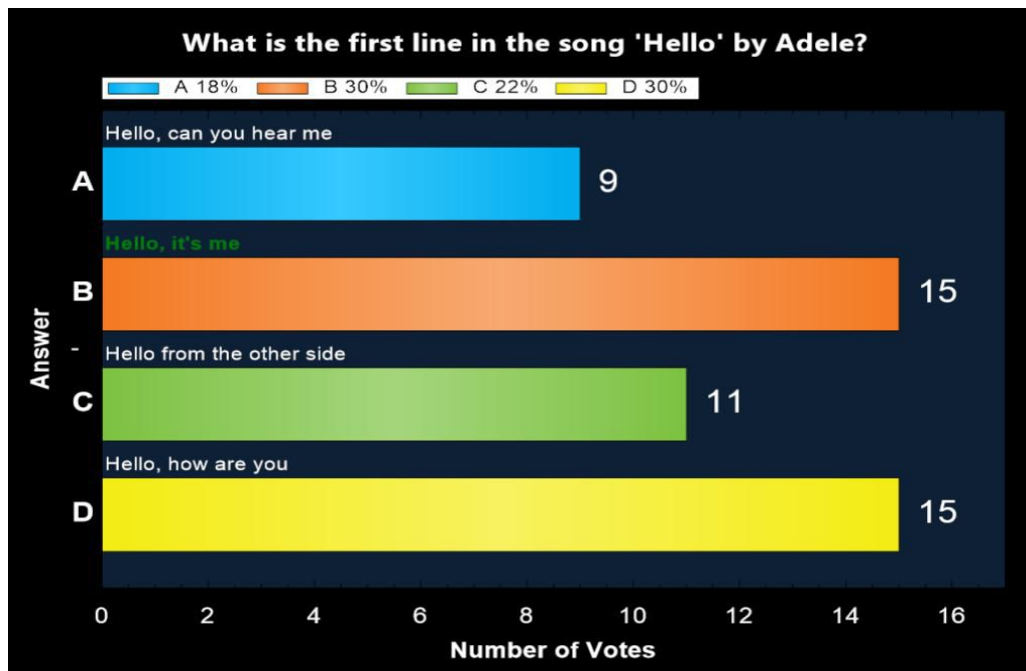
Nota: un modo più pratico per modificare i punti e abilitare/disabilitare le squadre è l'utilizzo di QuizXpress Director da PC o dell'app QuizXpress Director da dispositivo mobile.

5.4.8 La schermata Vincitori Round

Quando il quiz prevede dei rounds (sono presenti diapositive Fine del Round), premendo Ctrl-E viene mostrato il giocatore vincente di ogni round.

5.4.9 La schermata Grafico

Dopo aver concluso una domanda, può essere mostrato un grafico delle risposte scelte dai partecipanti premendo il tasto 'C'. Sarà visualizzato un grafico che mostra per ogni possibile risposta, il numero di persone che hanno scelto la risposta.



Nel caso in cui la diapositiva quiz fosse di tipo 'demografico', premere il tasto 'G' per visualizzare un grafico che mostra i punteggi della domanda attuale dei vari gruppi demografici (Nota: l'aspetto del grafico può essere completamente personalizzato attraverso lo skinning).

5.4.10 La schermata Classifica Finale

Conclusa l'ultima diapositiva del quiz, si giunge al momento di annunciare i risultati finali! Rullo di tamburi... e le prime tre squadre classificate vengono visualizzate (tutte insieme o una per volta).

Nella parte inferiore della schermata, sono visualizzati una serie di pulsanti che consentono di navigare attraverso la graduatoria. È possibile passare ad una schermata in avanti / indietro o saltare subito alla prima / ultima schermata. Il pulsante più a destra dei cinque piccoli pulsanti (la freccia rotante) permette di scorrere la lista automaticamente dopo alcuni secondi. Con il pulsante più a destra (la 'croce'), si può chiudere QuizXpress Live! (o è possibile passare il mouse sull'angolo in alto a destra dello schermo).

In alternativa, quando QuizXpress Director è aperto, i pulsanti non sono visibili nella parte inferiore dello schermo. È comunque possibile navigare tra i punteggi utilizzando:

- i pulsanti presenti in Director sul lato sinistro,
- la tastiera del computer (barra spaziatrice / Page Up / Page Down),
- oppure il telecomando remoto, Hardware o App.

Per aumentare la suspense, è possibile attivare la seguente opzione in Quiz Setup, nella scheda Avanzate:

☒ Mostra i tre migliori Giocatori/Squadre nella classifica finale utilizzando la Barra Spaziatrice

Quando questa impostazione è attiva, inizialmente i punteggi non vengono mostrati. Premendo Prossimo sul telecomando, su Director o con la barra spaziatrice della tastiera, i punteggi vengono rivelati in questo ordine: prima il 3° posto, poi il 2°, quindi il 1°, e infine tutti gli altri.

Qualora il quiz contenga più gruppi "demografici" di persone (vedere paragrafo [5.4.5.5](#)), la schermata del punteggio finale sarà leggermente diversa. Per impostazione predefinita, saranno visualizzati i punteggi di gruppo. È possibile passare dai punteggi di gruppo ai punteggi individuali premendo i due pulsanti più a sinistra sul fondo. Premere il pulsante con "due teste" per mostrare punteggi dei gruppi. Premere il pulsante con "una testa" per mostrare i punteggi individuali.

5.5 Funzionalità per il Quizmaster in QuizXpress Live!

Nelle diverse fasi di un quiz, il quizmaster deve/può eseguire diverse azioni. Alcuni esempi di queste azioni sono:

- Mostrare un grafico
- Mostrare la situazione del punteggio o scorrere tra i punteggi
- Avanzare alla domanda successiva
- Giudicare una risposta data (corretta/errata)

Queste azioni in QuizXpress Live! possono essere effettuate in due modi. Attraverso la tastiera del PC o utilizzando un presentatore PowerPoint wireless (comando remoto). Utilizzando invece il sistema di pulsantiere QuizXpress, è disponibile una speciale pulsantiera per il Quizmaster.

Per Quizmasters meno esperti, possono essere attivati i “Suggerimenti per il Quizmaster” dalle Impostazioni di Quiz Setup, come meglio descritto nella sezione [5.5.4](#).

5.5.1 Uso della Tastiera PC

QuizXpress Live! può essere controllato con la tastiera del PC. Possono essere utilizzati i seguenti comandi da tastiera:

Funzionalità	Tasto
Domanda/Schermata successiva	Barra Spaziatrice
Schermata Assegnazione Pulsantiere: Login automatico di tutte le Pulsantiere (Solamente pulsantiere QuizXpress /Reply) Nella schermata del quiz, mostra il menu di aiuto per il quizmaster (solo quando il conto alla rovescia è inattivo)	F1
Schermata Assegnazione Pulsantiere: Login automatico di tutte le Pulsantiere abilitate nel campo “Nr. Pulsantiere” in Quiz Setup. (Solamente pulsantiere QuizXpress /Reply)	F2
Schermata Assegnazione Pulsantiere: Reset (Solamente buzzers Sony)	Esc
Giudica una domanda aperta: risposta corretta	Y/I

Giudica una domanda aperta: risposta errata	N
Mostra schermata Classifica Generale	S o Shift-S (per ordinare in ordine inverso), utilizzare i tasti freccia o PageUp / PageDown per scorrere
Mostra Punteggi Round	Ctrl-S o Shift-Ctrl-S (per ordinare in ordine inverso), utilizzare i tasti freccia o PageUp / PageDown per scorrere
Mostra Vincitore del Round	Ctrl-E
Mostra il grafico delle risposte	C (Premere nuovamente per chiudere il grafico)
Mostra il grafico del punteggio dei gruppi demografici	G (Premere nuovamente per chiudere il grafico)
Mostra la griglia delle risposte corrette / errate per le domande a scelta multipla	A o F6
Selezionare i partecipanti da escludere nella schermata fine del round	Tasti freccia Su/Giù
Confermare esclusione del partecipante nella schermata fine del round	Barra Spaziatrice
Annullare esclusione del partecipante nella schermata fine del round (nessuno sarà escluso)	Esc
Chiudere QuizXpress Live! (nota: non verrà chiesta alcuna conferma!)	Alt - F4
Mettere in pausa il countdown	P (Durante la pausa, è possibile saltare la domanda ed avanzare alla successiva premendo la barra spaziatrice)
Alternare modalità Schermo Intero/Finestra	F
Alternare Massimizzata / Normale in modalità finestra	M
Mostrare schermate di controllo punteggio	E o F7 , R o F8 , T , W ('Esc' per annullare le modifiche, 'Enter' per confermare le modifiche). Usare ' + ' e ' - ' per incrementare/diminuire il punteggio della squadra selezionata. Premere 'Control' insieme a ' + ' o ' - ' per incrementare /diminuire di 10 punti o 'Alt' per incrementare /diminuire di 100 punti. Premere il tasto Pausa sulla schermata quando una squadra è selezionata per escluderla dal gioco. Il tasto Play per riabilitarla.
Resettare e riconnettere il sistema delle Pulsantiere. Usare questa funzione dopo aver accidentalmente scollegato il sistema o in caso di malfunzionamento generale dell'hardware	F12

5.5.2 Uso del telefono cellulare o del tablet

Quando si possiede una licenza QuizXpress che consente l'utilizzo delle applicazioni mobili, è possibile utilizzare l'app mobile Director per controllare il quiz dal proprio smartphone o tablet. Si veda il capitolo [5.2.4.4](#) per maggiori dettagli.

5.5.3 Uso della Pulsantiera QuizXpress per il Quizmaster

Il sistema di pulsantiere QuizXpress include una speciale pulsantiera wireless per il Quizmaster. Con questa pulsantiera, i comandi più importanti possono essere controllati durante lo svolgimento del quiz. La seguente immagine mostra i comandi disponibili dalla pulsantiera per il quizmaster:



Nota: la portata della pulsantiera del quizmaster QuizXpress non è uguale a quella delle pulsantiere standard ed è limitata a circa 10 metri.

5.5.4 Uso del Controllo Remoto

Qualora si utilizzi un sistema hardware diverso da quello QuizXpress (ad es. i Buzz Sony), il quiz può essere controllato dal quizmaster utilizzando un dispositivo remoto opzionale. L'immagine mostrata nella pagina seguente i comandi tipici del dispositivo. QuizXpress è stato testato con il Presenter wireless **Logitech® R400**, ma anche altri modelli dovrebbero funzionare, in quanto QuizXpress utilizza il set di comandi standard Microsoft PowerPoint.

Le funzionalità del presenter Logitech R400 sono le seguenti:

Comandi del Controllo Remoto Logitech R400

(Per utilizzare il comando remoto, abilitarne l'uso in QuizXpress Setup – Opzioni Avanzate)

- **Giudica la risposta Errata**
(Domande Aperte)
- **Visualizza punteggi precedenti**
(Schermata Punteggi Finale)

- **Resetta tutte le pulsantiere**
(Schermata assegnazione pulsantiere)
- **Scorre i punteggi durante il quiz**
- **Riavvia il quiz**
(Schermata Punteggi Finale)

- **Avanza alla prossima schermata**
- **Giudica la risposta Corretta**
(Domande Aperte)
- **Visualizza punteggi successivi**
(Schermata Punteggi Finale)
- **Mostra i 3 vincitori uno per volta**
(Schermata Punteggi Finale)
Se attivato in QuizXpress Setup

Esci dall'applicazione
(Schermata Punteggi finale)



www.quizxpress.it



5.5.5 Suggerimenti per il Quizmaster

Durante l'esecuzione di un gioco a quiz in QuizXpress Live!, più comandi sono disponibili nelle diverse fasi per mostrare i grafici, avanzare alla diapositiva successiva, mostrare le classifiche del punteggio o giudicare le domande. Come si è visto nelle sezioni precedenti, tutti questi comandi hanno tasti di scelta rapida sulla tastiera o (alcuni di essi) possono essere azionati da un telecomando Quizmaster.

Per guidare gli utenti principianti, possono essere visualizzati durante il quiz i “*Suggerimenti per il Quizmaster*”, mostrando tutti i comandi disponibili, se applicabili. Una volta che il quizmaster è fiducioso del funzionamento del sistema, potrà disabilitare questa impostazione evitando che il pubblico visualizzi ancora tali suggerimenti.

Per impostazione predefinita, i “Suggerimenti per il Quizmaster” sono abilitati nella tabella ‘Avanzate’ dell'applicazione Quiz Setup.

Di seguito si possono vedere due esempi di “*Suggerimenti per il Quizmaster*” così come visualizzati in QuizXpress Live! nel corso di un quiz.



Nella schermata di suggerimento sopra riportata, visualizzata normalmente quando una domanda si è conclusa, vediamo i seguenti pulsanti con i vari comandi e i 'tasti di scelta rapida' facoltativi:

- **Avanza [Spazio]:** Va alla diapositiva successiva
- **Vai alla Fine:** Va alla fine del quiz (schermata del punteggio finale)
- **Controllo Giocatori [E,R,T]:** Visualizza le schermate di controllo punteggio. In queste schermate, possono essere modificati i punti della squadra e le squadre possono essere eliminate.
- **Esci [Alt-F4]:** Esce da QuizXpress Live!
- **Riconnetti Base:** Disconnette/Riconnette la base rice-trasmittente wireless
- **Grafico[C]:** Visualizza il grafico delle risposte date (comando disabilitato nel caso la domanda sia del tipo "Dito più veloce")
- **Grafico Demografico [G]:** Visualizza le percentuali di risposta di tutti i gruppi demografici (applicabile solo se sono presenti gruppi demografici)
- **Punteggi [S]:** Visualizza la classifica intermedia (top 20)

Nota: Quando QuizXpress è 'inattivo' (in pausa, alla fine dalla domanda o in attesa del Countdown), il menu con i "Suggerimenti per il Quizmaster" può essere sempre visualizzato premendo il tasto 'F1'.

5.6 Opzioni tramite riga di comando

Quando si avvia QuizXpress Live!, sono disponibili le seguenti opzioni tramite riga di comando:

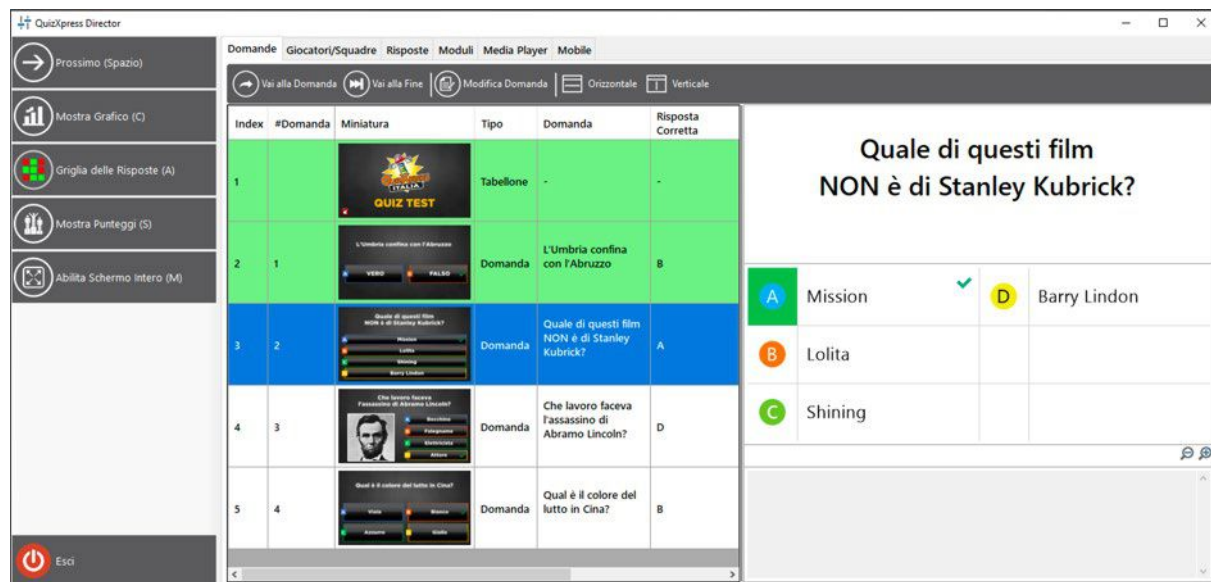
Linea di comando	Descrizione
-nosnapshot	Per motivi di recupero, QuizXpress Live! tiene traccia di tutti i tipi di dati generati nel corso di un quiz (scelte delle squadre, punteggi, domanda attuale, ecc.) Questa raccolta di dati è chiamato in gergo 'snapshot'. Quando, a causa di qualche ragione imprevista, un quiz viene interrotto, QuizXpress Live! legge tutti i dati dallo snapshot di un quiz specifico quando il quiz viene riavviato. In questo modo, il quiz può essere proseguito dal punto in cui era stato interrotto. La linea di comando <i>-nosnapshot</i> non scrive un file di snapshot.
-quickstart	Salta le schermate di benvenuto e del conto alla rovescia 3-2-1- Quiz!
-windowed	Avvia l'applicazione in una finestra normale in modo da poter continuare a utilizzare altre applicazioni
-noborder	Utilizzato in combinazione con <i>-windowed</i> , esegue l'applicazione in modalità finestra, ma senza didascalie / bordo, in modo che appaia a schermo intero, ma in modalità finestra normale. È inoltre possibile attivare questa modalità premendo il tasto M durante il quiz show.
-showfps	Mostra il numero di fotogrammi al secondo (per la misurazione della performance)
-singleuser	Avvia QuizXpress Live in modalità utente singolo, questa opzione viene utilizzata quando si avvia lo show da QuizXpress Solo
-scorefile=<file>	Nome del file per il file di punteggio, che memorizza tutti i dati quiz rilevanti (scelte per squadra, i punteggi per squadra, tempo impiegato, ecc. ...)
-startwith=<0..n>	Avvia il quiz dalla domanda specifica. (esempio: <i>-startwith</i> = 5 per iniziare dalla quinta domanda)
-autorun	Simula il pubblico partecipante
-autoexit	Esce automaticamente dall'applicazione dopo la schermata di punteggio finale (usata in combinazione con <i>-autorun</i>)
-screen=<devicename>	Avvia l'applicazione dal dispositivo di output specificato
- settingsfile=<settingsfile>	Carica le impostazioni dal file impostazioni specificato. Ciò consente di passare facilmente tra diverse configurazioni (come le impostazioni della squadra)
-preload	Opzione (avanzata) per pre-caricare / pre-renderizzare tutte le diapositive all'avvio. Necessario solo se si verificano ritardi durante il quiz e si dispone di sufficiente memoria nel vostro PC.

Ad esempio, per avviare QuizXpress Live! In modalità “finestra a schermo intero” è possibile utilizzare il seguente comando (partendo dal file batch o dalla finestra di comando):

```
“Quiz Show.exe” -windowed -noborder c:\myquizzes\quiz1.qx
```

5.7 QuizXpress Director

QuizXpress Director, è uno strumento per offrire il controllo avanzato sul quiz show in esecuzione. Ha un'interfaccia utente separata che viene eseguita sul vostro schermo primario, mentre il quiz viene eseguito sul proiettore o sul monitor collegato. Bisognerà impostare il desktop di Windows in modalità estesa quando si intende utilizzare questa funzionalità (in Windows 10, premere i tasti Windows + P).



L'interfaccia utente QuizXpress Director è composta da un'area comando (pannello di sinistra), dove sono elencati tutti i pulsanti di comando attualmente disponibili ed un set di schede, ciascuna avente una funzionalità distinta.

Le schede disponibili in Director sono:

Domande	Panoramica del quiz caricato e controlli per navigare tra le diapositive
Squadre	Panoramica di tutte le squadre / giocatori ed i loro punteggi
Risposte	Panoramica delle risposte in tempo reale
Punteggi Round	Panoramica dei punteggi e dei vincitori per round (visibile solo se vengono utilizzati i rounds nel file del quiz)
Moduli	Elenco dei moduli aggiuntivi QuizXpress installati (plugins) ed i controlli per avviare, arrestare e configurare questi moduli
Media Player	Un elenco di file multimediali (audio e video) ed i controlli per aggiungere, avviare, arrestare o mettere in pausa un file multimediale (È possibile inoltre riavviare un video o un suono sulla diapositiva attuale, se disponibile)
Mobile	Elenco dei dispositivi mobili collegati e diversi comandi per il controllo delle connessioni mobili

Esistono due modalità per aprire la finestra Director:

- 1) Attivando la funzionalità 'Abilita QuizXpress Director' in Quiz Setup, scheda Avanzate, per aprire sempre automaticamente Director all'avvio del quiz.
- 2) In qualunque momento durante il quiz show, premendo il tasto 'D'.

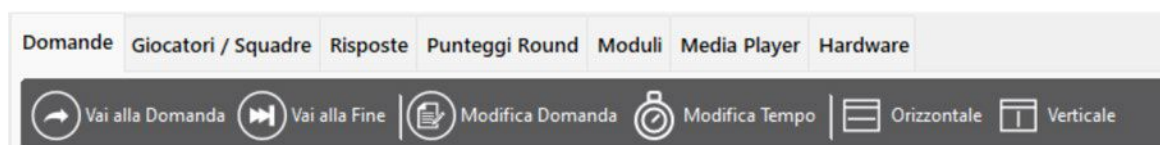
Per le configurazioni multi-schermo, Director si aprirà sullo schermo opposto a quello dove il quiz è in esecuzione. Quindi, se il quiz viene eseguito sul videoproiettore ed è stato esteso il desktop di Windows, Director si aprirà sul vostro schermo del computer. È anche possibile impostare esplicitamente lo schermo di destinazione per il quiz show in Quiz Setup (scheda 'Schermate')

Si può sempre chiudere la finestra Director (qualora non servisse più) e tornare ad essa in qualsiasi momento premendo il tasto 'D'. *(Nota: qualora si fosse avviato un modulo gioco aggiuntivo all'interno del Director, bisognerà prima terminare e chiudere quel modulo o se ne perderà il controllo).*

Esiste anche l'applicazione QuizXpress Director per dispositivi mobili con, in linea di massima, le stesse funzionalità. Permette di controllare una sessione quiz in modo simile a quello Director per PC, ma offre la libertà di muoversi e di interagire con il pubblico in modo più libero.

5.7.1 La scheda "Domande"

La scheda 'Domande' fornisce una panoramica di tutte le domande del quiz caricato. Potrete vedere le miniature di tutte le diapositive e se si seleziona una di esse, la domanda e le risposte verranno visualizzate nel riquadro a destra (si noti che non è una rappresentazione grafica completa).



Con la relativa barra degli strumenti è possibile:

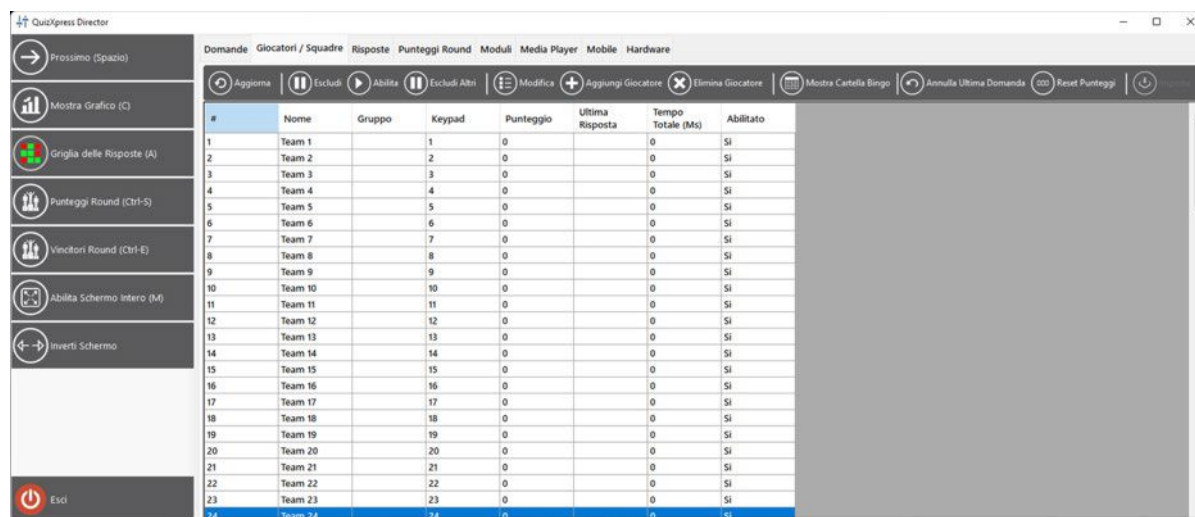
- **Vai alla Domanda:** Saltare ad una particolare domanda (è possibile solo quando non vi sono domande in corso). Per fare ciò, fare clic su un'altra domanda nell'elenco seguito da un clic su 'Vai alla Domanda'.
- **Vai alla Fine:** Andare alla fine del quiz (è possibile solo quando non vi sono domande in corso). Quando si fa clic su questo pulsante, viene visualizzata la schermata della classifica finale.
- **Modifica Domanda:** modificare 'al volo' la domanda selezionata (correggere l'ortografia, cambiare la risposta corretta, ecc.)
- **Modifica Tempo:** regolare il tempo delle domande (tempo del countdown)
- **Orizzontale/Verticale:** Passare da un layout orizzontale ad uno verticale e viceversa

L'elenco delle domande mostra un'indicazione visiva delle domande che sono state già svolte (in verde), così come la domanda attuale (in giallo).

Quando la diapositiva selezionata è una diapositiva di tipo Modulo Aggiuntivo, è possibile fare doppio clic su quella voce per cambiare la configurazione memorizzata "al volo". Un esempio in cui poterla adottare è quando il quiz presenta diverse sessioni del Modulo Ruota della Fortuna usati per distribuire una serie di premi ai vincitori del round. Quando un premio è stato assegnato, è possibile rimuoverlo dalla Ruota della Fortuna successiva se si dispone di un solo pezzo per esempio.

5.7.2 La scheda "Giocatori/Squadre"

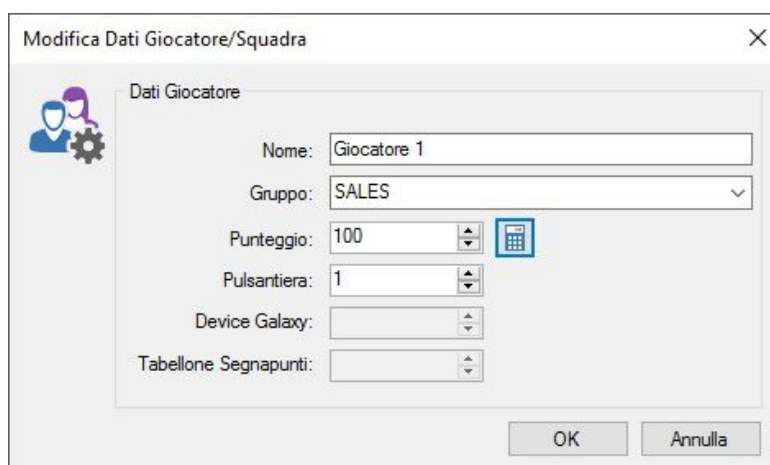
La scheda 'Giocatori/Squadre' fornisce una panoramica di tutti i giocatori / squadre attualmente attive sul sistema. È possibile vedere il loro nome, la pulsantiera a loro assegnata, l'eventuale gruppo a cui appartengono, il loro punteggio, l'ultima risposta registrata, il tempo totale impiegato nel rispondere alle domande (la classifica delle squadre si basa sul punteggio e se i punteggi sono uguali, viene presa in considerazione la quantità totale di tempo trascorso in tutte le domande) e se un giocatore è abilitato.



#	Nome	Gruppo	Keypad	Punteggio	Ultima Risposta	Tempo Totale (Ms)	Abilitato
1	Team 1		1	0		0	SI
2	Team 2		2	0		0	SI
3	Team 3		3	0		0	SI
4	Team 4		4	0		0	SI
5	Team 5		5	0		0	SI
6	Team 6		6	0		0	SI
7	Team 7		7	0		0	SI
8	Team 8		8	0		0	SI
9	Team 9		9	0		0	SI
10	Team 10		10	0		0	SI
11	Team 11		11	0		0	SI
12	Team 12		12	0		0	SI
13	Team 13		13	0		0	SI
14	Team 14		14	0		0	SI
15	Team 15		15	0		0	SI
16	Team 16		16	0		0	SI
17	Team 17		17	0		0	SI
18	Team 18		18	0		0	SI
19	Team 19		19	0		0	SI
20	Team 20		20	0		0	SI
21	Team 21		21	0		0	SI
22	Team 22		22	0		0	SI
23	Team 23		23	0		0	SI

Con la barra degli strumenti è possibile eseguire le seguenti azioni:

- **Escludi / Abilita:** esclude o abilita un giocatore/squadra
- **Escludi Altri** - disattiva tutti gli altri partecipanti, ad eccezione di quelli selezionati.
- **Modifica:** mostra una finestra che consente di modificare il nome della squadra, il gruppo (se applicabile), la pulsantiera ed il punteggio. La finestra può essere aperta anche facendo doppio clic sull'elenco



Modifica Dati Giocatore/Squadra

Dati Giocatore

Nome:

Gruppo:

Punteggio:

Pulsantiera:

Device Galaxy:

Tabellone Segnapunti:

OK Annulla

- **Aggiungi Giocatore:** mostra la stessa finestra di modifica giocatore /squadra. Può essere utile qualora un nuovo giocatore deve essere aggiunto mentre lo show di quiz è già in corso. Se la pulsantiera assegnata non rientra nel range di pulsantiere previste nella configurazione attuale del ricevitore (ad esempio non è possibile

aggiungere tastiera 105 se la configurazione della tastiera è "1-100") la tastiera verrà aggiunta alla configurazione e il ricevitore verrà re-inizializzato.

- **Elimina Giocatore:** a differenza della disattivazione / abilitazione delle squadre, questo comando rimuove definitivamente la squadra. Non verrà più mostrata nelle analisi dei punteggi.
- **Mostra Cartella Bingo:** Quando si gioca un round Bingo, è possibile visualizzare la cartella Bingo del giocatore selezionato. Le celle giocate sono segnate in verde. Non è possibile vedere le celle spuntate dei giocatori.



- **Annulla Ultima Domanda:** annulla le modifiche apportate durante l'ultima domanda. Ciò può aiutare ad annullare i punti dati se per esempio il quiz presenta un errore nella domanda.
- **Reset Punteggi:** ripristina tutti i punteggi ed il tempo totale impiegato a 0.
- **Modifica Punteggi** - consente di modificare facilmente i punteggi di tutte le squadre all'interno di una tabella.

- **Importa:** importa i risultati (punti e assegnazione tastiera) da un quiz precedente.
- **Aggiungi/sottrai punti** a più giocatori o gruppi in modo dinamico. Selezionare più righe con Shift e/o CTRL, quindi fare clic sul pulsante Modifica nella barra degli strumenti per aprire la seguente popup:

>	team >	>	0	0	Si
6	Team 6	6	0	0	Si
7	Team 7	7	0	0	Si
8	Team 8	8	0	0	Si
9	Team 9	9	0	0	Si
10	Team 10	10	0	0	Si
11	Team 11	11	0	0	Si
12	Team 12	12	0	0	Si
13	Team 13	13	0	0	Si
14	Team 14	14	0	0	Si
15	Team 15	15	0	0	Si
16	Team 16	16	0	0	Si
17	Team 17	17	0	0	Si

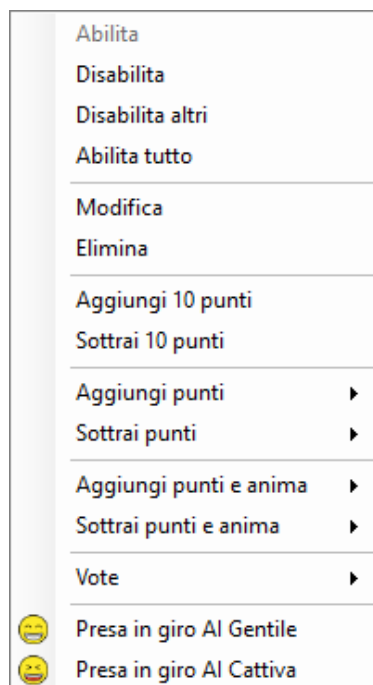
Modifica i dati di più Giocatori/squadre

Aggiunta del punteggio:

Gruppo:

OK Annulla

Inserire il nome di un gruppo (o selezionare un gruppo dalla lista) e modificare il campo Punteggio Aggiuntivo per modificare i punti di tutte le squadre selezionate.



Facendo clic con il tasto destro, viene visualizzato un menu contestuale che include un sottoinsieme dei pulsanti presenti nella parte superiore, insieme ad alcune funzionalità aggiuntive, come:

- *Aggiungi o sottrai punti* facilmente (utile ad esempio per attività che avvengono al di fuori del quiz). Le opzioni *Aggiungi punti* e *Sottrai punti* includono un sottomenu con valori predefiniti. Quando si seleziona uno di questi valori, i comandi “Aggiungi” e “Sottrai” nel menu verranno aggiornati automaticamente con quel valore, da usare come scorciatoia per modifiche future.
 - *Aggiungi punti e anima* mostra un grande segno di spunta verde al centro dello schermo. L'opzione *Sottrai punti e anima* mostra invece una grande X rossa al centro.
 - L'opzione *Votazione* consente di inserire manualmente un voto per un partecipante (utile ad esempio per test).
- Per aggiungere un tocco di divertimento, è possibile lasciare che l'IA “prenda in giro” un partecipante pubblicamente dopo una risposta errata. Si può scegliere tra una presa in giro leggera o una più pungente (il massimo livello consentito dall'IA). Il messaggio generato tiene conto della domanda posta, del nome del partecipante e della risposta sbagliata fornita, e verrà letto ad alta voce con una voce generata dall'intelligenza artificiale.

Nota: questa funzione richiede 5 crediti AI (disponibili nel nostro shop) e una connessione internet attiva.

5.7.3 La scheda "Risposte"

La scheda "Risposte" offre una panoramica 'real-time' delle risposte ricevute dal sistema durante il quiz. È possibile visualizzare il numero di pulsantiera, la risposta data e il tempo impiegato (se lo spazio a schermo lo consente). Si tratta di una vista di sola lettura non essendoci nulla da configurare e ti aiuta durante lo spettacolo quiz, per esempio, per vedere chi non ha ancora risposto. Quando si gioca un modulo aggiuntivo, da qui si può vedere quali scelte hanno fatto i giocatori di durante il gioco (o quali giocatori non hanno ancora fatto una scelta).

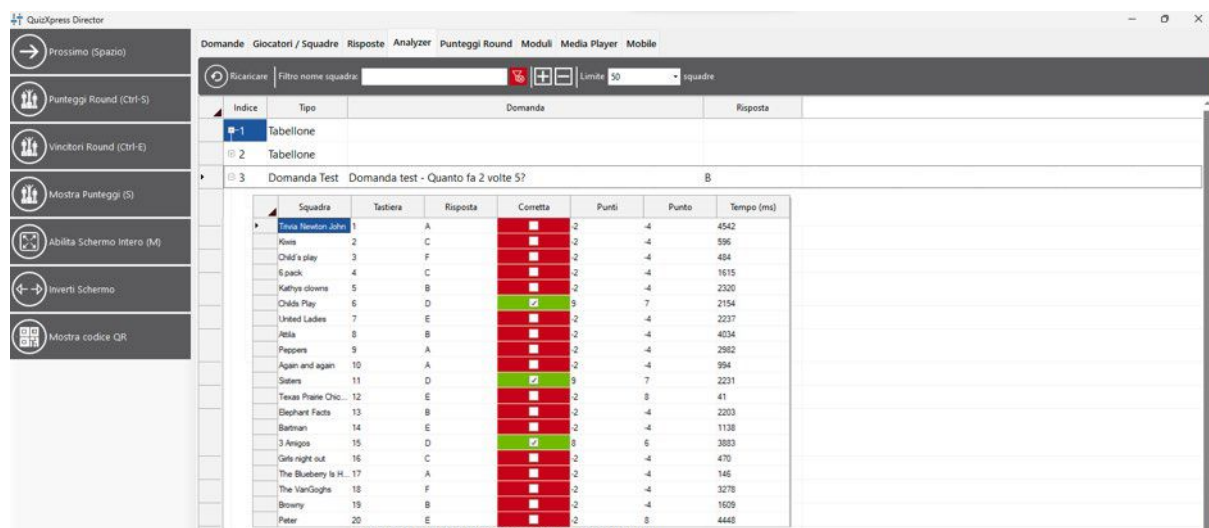


The screenshot shows the 'Responses' tab in the QuizXpress Director interface. It displays a grid of 56 teams, each with a unique number (1-56), a letter choice (A, B, C, D), and a response time in seconds. The teams are arranged in an 8x7 grid, with the last row containing only 6 teams (51-56). The interface includes a sidebar with navigation icons for 'Next (Space)', 'Chart (C)', 'Response Grid (A)', 'Roundscore (Ctrl-S)', 'Round Winners (Ctrl-E)', 'Scores (S)', and 'Fullscreen (M)'.

Team	Response	Time (s)
Team 1	D	9.08
Team 2	A	14.36
Team 3	D	10.55
Team 4	C	9.39
Team 5	A	13.88
Team 6	D	2.11
Team 7	B	1.66
Team 8	C	15.28
Team 9	B	10.91
Team 10	D	4.89
Team 11	A	9.64
Team 12	C	5.41
Team 13	A	13.70
Team 14	D	2.56
Team 15	D	8.84
Team 16	D	7.52
Team 17	B	11.56
Team 18	C	12.11
Team 19	A	3.57
Team 20	D	6.03
Team 21	B	7.95
Team 22	A	8.02
Team 23	A	6.00
Team 24	A	10.16
Team 25	A	6.47
Team 26	C	2.51
Team 27	C	8.13
Team 28	D	3.75
Team 29	B	11.92
Team 30	C	7.04
Team 31	A	15.29
Team 32	C	13.12
Team 33	C	3.51
Team 34	A	14.61
Team 35	C	13.77
Team 36	C	15.66
Team 37	A	6.59
Team 38	A	12.64
Team 39	B	1.70
Team 40	D	11.49
Team 41	C	4.50
Team 42	A	5.98
Team 43	C	10.45
Team 44	B	3.34
Team 45	D	4.11
Team 46	B	9.74
Team 47	B	2.75
Team 48	A	11.44
Team 49	B	15.11
Team 50	C	2.64
Team 51		
Team 52		
Team 53		
Team 54		
Team 55		
Team 56		

5.7.4 La scheda 'Analyzer'

QuizXpress Director può visualizzare ora la cronologia completa di tutte le domande svolte precedentemente. Per ogni domanda è possibile vedere, per ogni giocatore, quale risposta è stata data, se la risposta era corretta o errata e quanti punti sono stati vinti o persi. Uno strumento molto utile per dimostrare che il quizmaster ha sempre ragione!

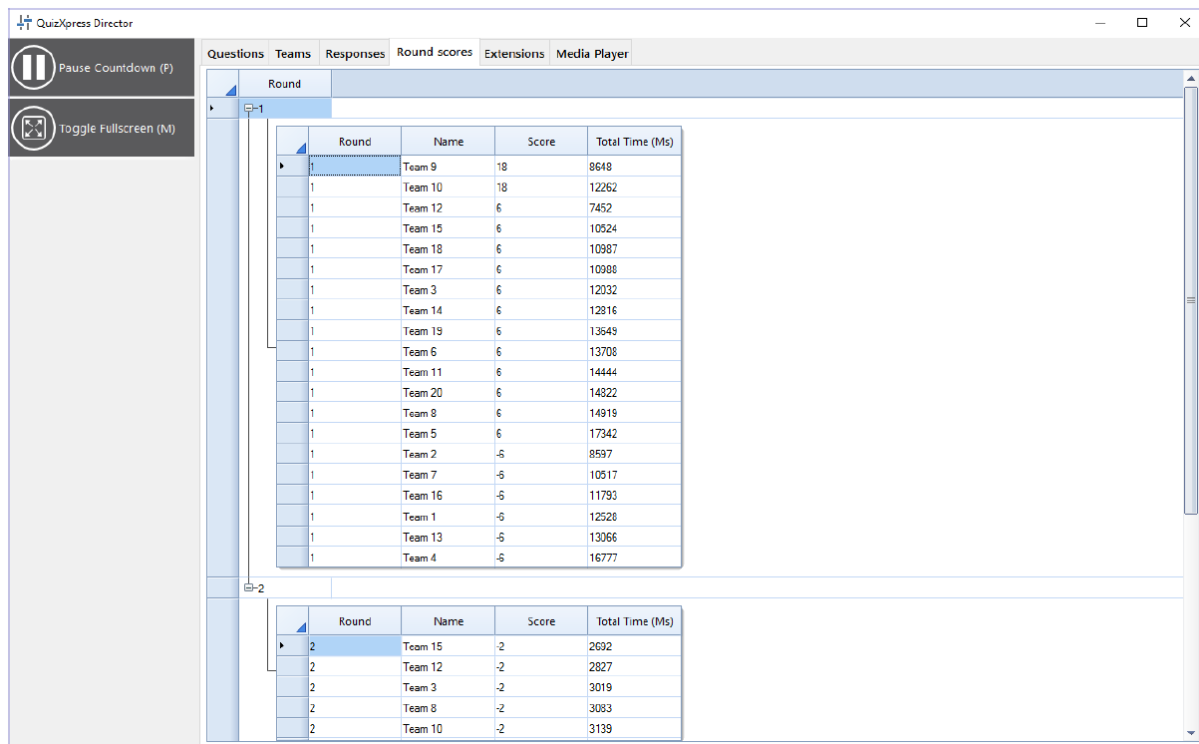


The screenshot shows the 'Analyzer' tab in the QuizXpress Director interface. It displays a detailed log of quiz questions and player responses. The interface includes a sidebar with navigation icons for 'Prossimo (Spazio)', 'Punteggi Round (Ctrl-S)', 'Vincitori Round (Ctrl-E)', 'Mostra Punteggi (S)', 'Abilita Schermo Intero (M)', 'Inverti Schermo', and 'Mostra codice QR'. The main area shows a table with columns for 'Indice', 'Tipo', 'Domanda', 'Risposta', 'Corretta', 'Punti', 'Punto', and 'Tempo (ms)'. The table lists 20 questions and 20 players, showing their responses and scores.

Indice	Tipo	Domanda	Risposta	Corretta	Punti	Punto	Tempo (ms)
1	Tabellone						
2	Tabellone						
3	Domanda Test	Domanda test - Quanto fa 2 volte 5?	B				
1		Tina Newton John	A		-4	4542	
2		Kiss	C		-4	596	
3		Child's play	F		-4	484	
4		6 pack	C		-4	1615	
5		Kathys clown	B		-4	2320	
6		Kathy Play	D		7	2154	
7		United Ladies	E		-4	2237	
8		Attila	B		-4	4034	
9		Peppers	A		-4	2962	
10		Again and again	A		-4	994	
11		Sisters	D		7	2231	
12		Texas Prairie Chi...	E		-4	41	
13		Elephant Facts	B		-4	2203	
14		Burnin'	E		-4	1138	
15		3 Amigos	D		8	3883	
16		Cats right out	C		-4	470	
17		The Blueberry Is H...	A		-4	146	
18		The VanGogh	F		-4	3278	
19		Bowmy	B		-4	1609	
20		Peter	E		8	4448	

5.7.5 La scheda 'Punteggi Round'

Se il quiz utilizza dei rounds (esiste almeno una diapositiva 'Fine del Round' al suo interno), la scheda 'Punteggi Round' sarà visibile in Director. La scheda dei Punteggi Round mostra il punteggio totale per singolo round. È possibile mostrare / nascondere i punteggi di ogni round espandendo / comprimendo i nodi round.



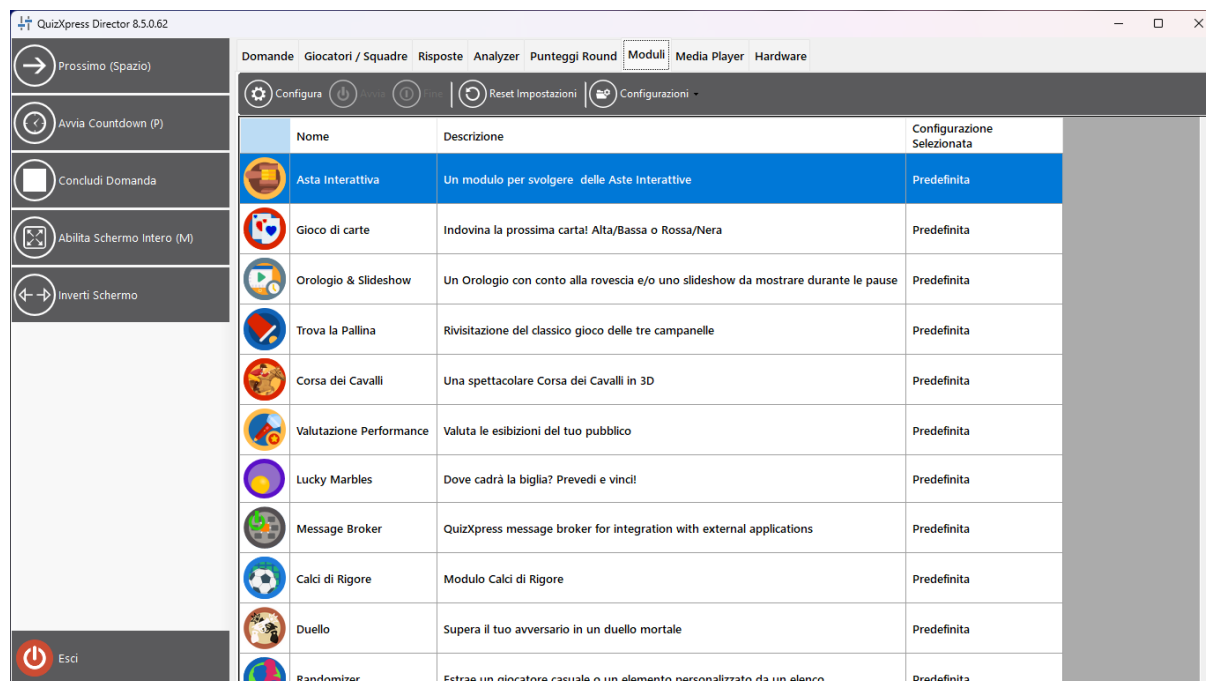
Round	Name	Score	Total Time (Ms)
1	Team 9	18	8648
1	Team 10	18	12262
1	Team 12	6	7452
1	Team 15	6	10524
1	Team 18	6	10987
1	Team 17	6	10988
1	Team 3	6	12032
1	Team 14	6	12816
1	Team 19	6	13649
1	Team 6	6	13708
1	Team 11	6	14444
1	Team 20	6	14822
1	Team 8	6	14919
1	Team 5	6	17342
1	Team 2	-6	8597
1	Team 7	-6	10517
1	Team 16	-6	11793
1	Team 1	-6	12528
1	Team 13	-6	13066
1	Team 4	-6	16777

Round	Name	Score	Total Time (Ms)
2	Team 15	-2	2692
2	Team 12	-2	2827
2	Team 3	-2	3019
2	Team 8	-2	3083
2	Team 10	-2	3139

5.7.6 La scheda Moduli

La scheda Moduli è il punto di accesso ai Moduli Gioco di QuizXpress inclusi nella propria licenza. Da qui è possibile avviare i Moduli Gioco al volo, in qualsiasi momento durante il quiz, quando il timer non è attivo o è in pausa. In alternativa, è possibile inserire i Moduli Gioco direttamente nel quiz durante la fase di creazione. Per ulteriori informazioni sui Moduli Gioco disponibili, consultare la [sezione 3.5](#).

Per maggiori informazioni su come inserire Moduli Gioco all'interno di un quiz, consultare la [sezione 3.4.9](#).



È possibile eseguire tre azioni su un plugin installato:

- **Configura**: apre una finestra per modificare le impostazioni del modulo
- **Avvia**: avvia il modulo sulla schermata principale del quiz, visibile ai partecipanti
- **Fine**: chiude il plugin e riporta alla normale schermata del quiz

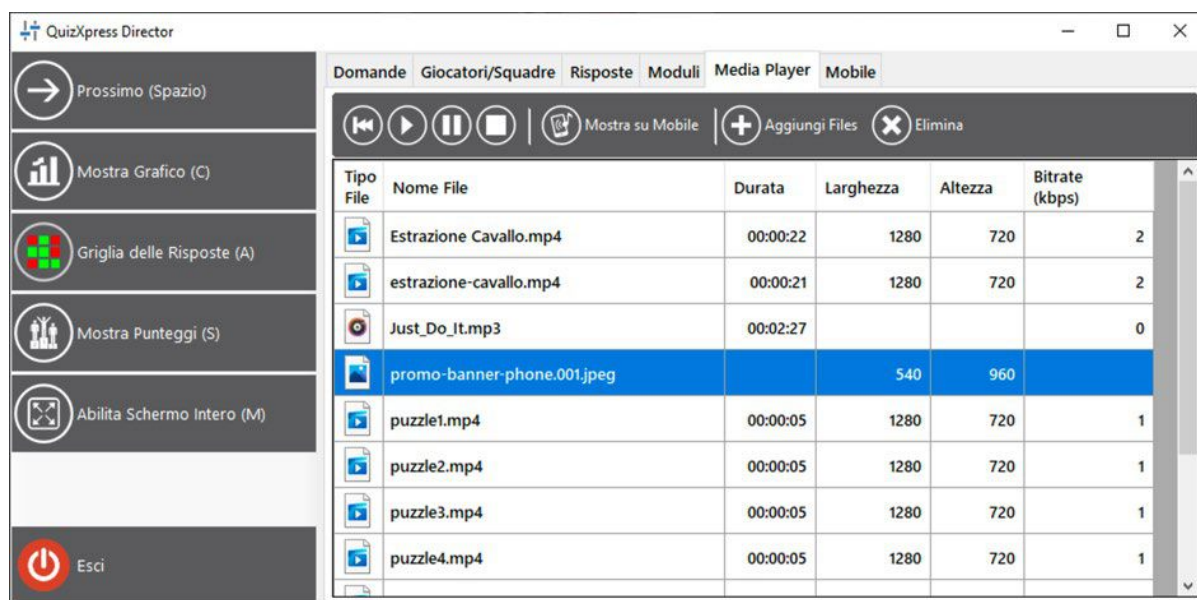
Quando si fa clic sul pulsante “**Configurazioni**”, è possibile creare, eliminare o rinominare una configurazione. Le configurazioni disponibili vengono mostrate nell’elenco dei plugin, accanto a ciascun plugin tra cui scegliere. È inoltre possibile clonare la configurazione attualmente selezionata. Premere il pulsante **Configura** per modificare i dettagli della configurazione selezionata. La configurazione selezionata per un plugin sarà quella che verrà utilizzata al momento dell’avvio del plugin.

Una volta avviato, il plugin può mostrare pulsanti aggiuntivi nel pannello laterale sinistro per consentire l’accesso a funzioni specifiche del plugin. In genere, è presente un pulsante “**Prossimo**” nel pannello sinistro, che permette di proseguire nel gioco (in alternativa, è possibile utilizzare la barra spaziatrice o il pulsante “**Prossimo**” del telecomando del presentatore).

5.7.7 La scheda 'Media Player'

L'ultima scheda di Director mostra il lettore multimediale QuizXpress. Utilizzando il lettore multimediale è possibile:

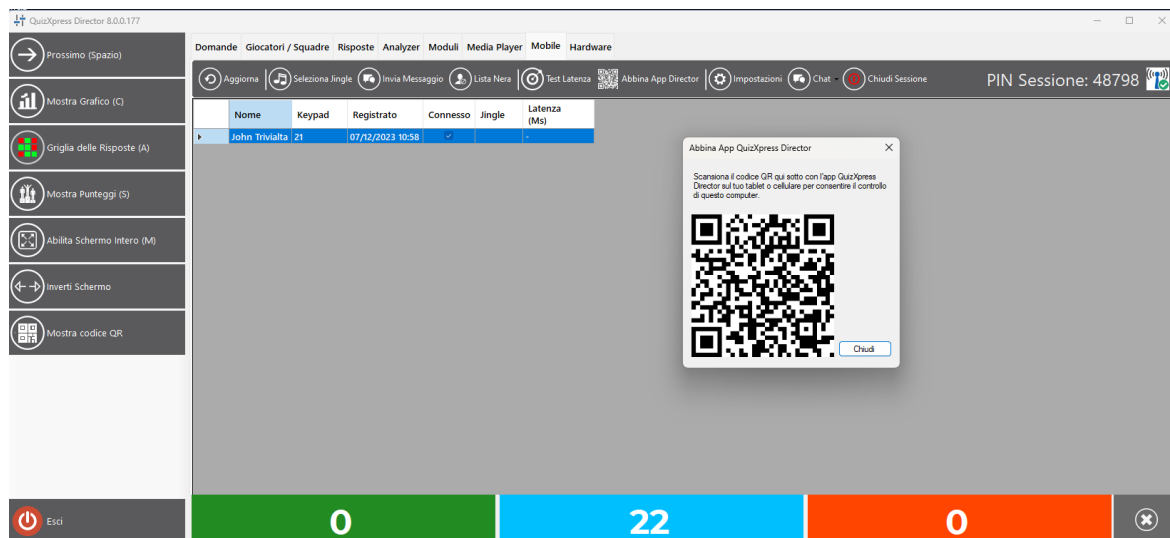
- Lanciare un video a schermo intero sulla schermata principale
- Mostra un'immagine a schermo intero sulla schermata principale
- Avviare la riproduzione di un file MP3
- Presentare un'immagine promozionale sull'app Smart Buzzer
- Riprodurre/Ripetere il file video inserito nella diapositiva attuale
- Riprodurre/Ripetere il file audio della diapositiva attuale
- Regolare il volume del riproduttore del quiz
- Gestire un elenco di file multimediali



Quando si aggiungono file alla lista, questi file vengono effettivamente copiati nella cartella dati dell'applicazione QuizXpress (percorso %AppData%\QuizXpress\Media). Questo per prevenire eventuali problemi quando i file originali vengano spostati, cancellati ecc. Quindi, se si elimina un file dalla lista, verrà eliminato dalla memoria QuizXpress ma l'originale resterà inalterato.

5.7.8 La scheda Mobile

La scheda Mobile mostra tutti i dispositivi mobili attualmente connessi.



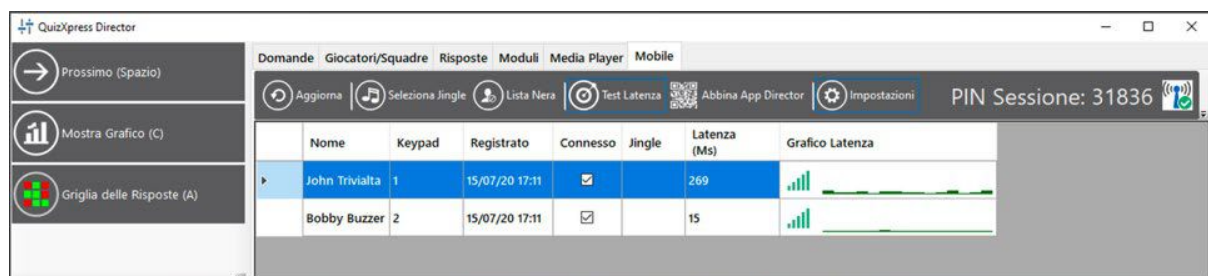
Da qui è possibile disporre delle seguenti funzionalità:

- **Seleziona Jingle:** forza la selezione del jingle per tutti i giocatori che utilizzano l'app Smart Buzzer.
- **Invia messaggio:** invia un messaggio ai giocatori selezionati.
- **Lista Nera:** Mette in Lista Nera il giocatore selezionato in modo permanente, in modo che non possa più partecipare al quiz
- **Test Latenza:** Esegue un test di latenza su tutti i dispositivi
- **Abbina App Director:** Mostra il codice QR da scansionare con l'app QuizXpress Director per l'abbinamento al computer del quiz
- **Impostazioni:** Apre la finestra di dialogo delle impostazioni mobili in tempo reale
- **Chat:** apre una sessione di chat che consente di conversare con tutti i giocatori.

In alto a destra è possibile visualizzare il PIN corrente (quando si esegue in modalità server)

5.7.8.1 Test Latenza Mobile

Il test di latenza viene utilizzato principalmente quando si esegue in modalità Wi-Fi locale per verificare se tutti i giocatori hanno una connessione solida al router. In pratica invia un ping a tutti i dispositivi e misura il tempo necessario per ricevere una risposta. Questo viene tracciato in un grafico come segue:

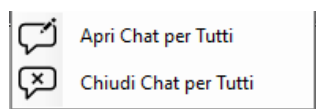


Quando il dispositivo è molto lento o sconnesso, il grafico diventa rosso e il conduttore può avvertire il giocatore di avvicinarsi al router. Evitare di eseguire il test di latenza durante il

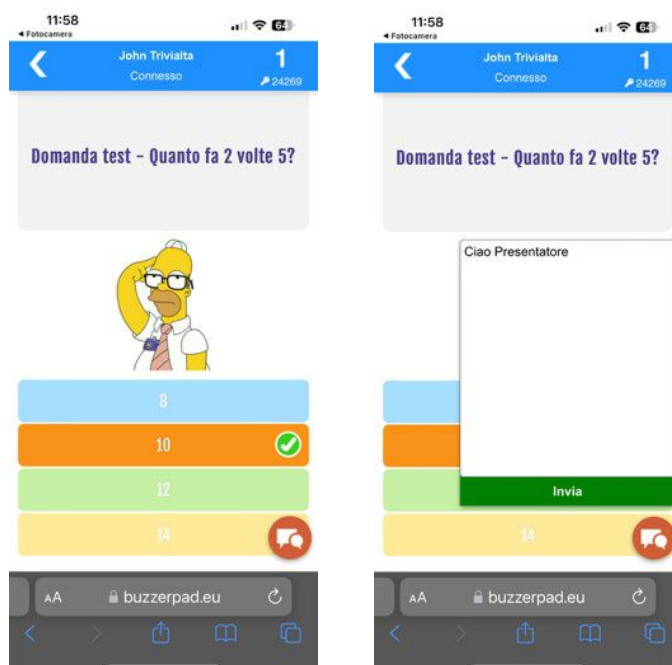
quiz perché utilizza la larghezza di banda Wi-Fi.

5.7.8.2 Chat Istantanea

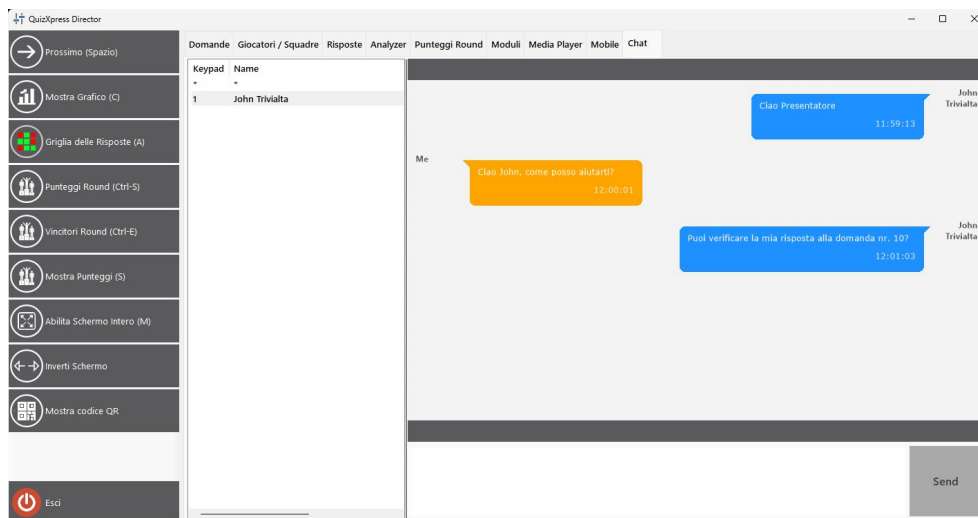
È possibile avviare una sessione di chat con tutti o con un giocatore specifico da QuizXpress Director (scheda Mobile):



Dopo aver avviato la chat, i giocatori visualizzeranno il pulsante della chat sul loro smartphone.



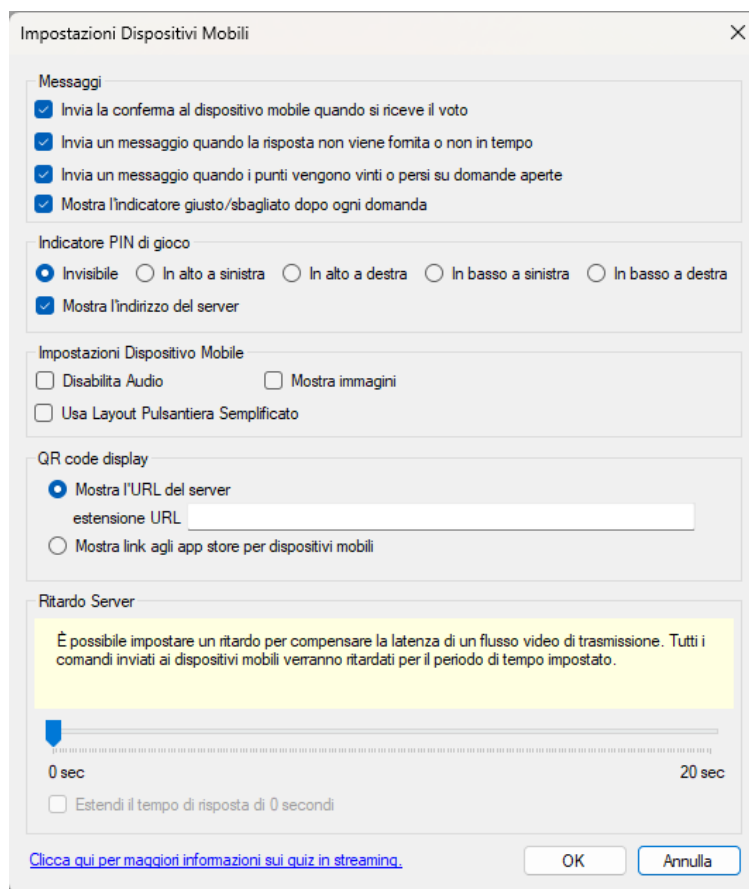
Premendo il pulsante della chat i giocatori possono inviare messaggi di chat al quizmaster, visibili in una scheda denominata "chat". Il quizmaster vede tutti i messaggi di chat per ogni utente e può inviare un messaggio a ogni singolo giocatore.



Nota: Attualmente questa funzionalità è disponibile solo per i giocatori che adottano la pulsantiera web Buzzerpad. Non è invece ancora disponibile nell'app Smart Buzzer.

5.7.8.3 Impostazioni Mobile

Ci sono alcune impostazioni avanzate che si possono trovare premendo il pulsante Impostazioni:



Le caselle di controllo superiori controllano l'invio di messaggi di conferma opzionali ai dispositivi collegati. Questi messaggi aiutano gli utenti a capire cosa sta accadendo. La prima opzione riporta ogni risposta ricevuta al dispositivo con un messaggio del tipo: "Abbiamo ricevuto la risposta D". La seconda opzione invia un avviso solo quando non è stata ricevuta alcuna risposta, oppure la risposta non è stata elaborata in tempo (ad esempio a causa della latenza del flusso video). La terza opzione invia un messaggio con i punti vinti/persi al dispositivo dopo ogni domanda. L'ultima opzione mostra al giocatore se ha risposto correttamente o erroneamente dopo ogni domanda.

Con l'impostazione "Indicatore PIN di gioco" è possibile configurare un indicatore del codice PIN da mostrare durante il quiz in quattro diversi punti della schermata del quiz. Questa impostazione non è ovviamente applicabile quando si utilizza la modalità Wi-Fi, in quanto non viene utilizzato alcun PIN in modalità Wi-Fi. L'indicatore PIN apparirà come segue:



Esistono poi alcune impostazioni per controllare la pulsantiera mobile, (ad esempio se deve riprodurre suoni) ed un'opzione per il sito web buzzerpad, che consente di impostare il layout semplificato, ovvero di visualizzare una pulsantiera a 7 pulsanti (modalità legacy) anziché quella estesa. Qui è inoltre possibile indicare se si desidera mostrare le immagini anche sui telefoni cellulari.

La sezione di visualizzazione del codice QR consente di indicare se si desidera mostrare un codice QR che punta al buzzer web, come indicato in QuizXpress Setup, o se si desidera mostrare un link all'app Smart Buzzer negli app store iOS e Android.

Il cursore di Ritardo Server può essere utilizzato per ritardare tutte le azioni che vengono inviate ai dispositivi mobili per creare una migliore sincronizzazione con il flusso di trasmissione. Mantenere questo valore a 0 quando non si trasmette in streaming. Ad esempio, se la latenza dello stream di YouTube è di ~3 sec, è possibile impostare il ritardo a 3 sec. Questo significa che quando il conto alla rovescia parte sullo stream YouTube dei giocatori, esso partirà anche sul loro dispositivo. Senza impostare il ritardo, il conto alla rovescia del dispositivo partirebbe 3 secondi prima dell'avvio del timer su YouTube, il che può creare confusione.

Quando l'opzione 'Estendi il tempo di risposta' è selezionata, il sistema continua ad accettare l'evento voto dopo che il conto alla rovescia è scaduto per il tempo impostato nel cursore 'Ritardo Server'. Questo può essere usato per compensare la latenza del flusso. Per esempio, quando c'è un ritardo di 5 secondi sullo stream, i giocatori all'altro capo dello stream stanno ancora guardando il ticchettio del timer per 5 secondi mentre nello studio si è già fermato. Quindi quando questa opzione è attiva, il sistema accetterà ancora i voti in questi ultimi 5 secondi evitando che i giocatori perdano una domanda.

5.7.9 La scheda 'Galaxy'

La scheda Galaxy offre un controllo esteso sui dispositivi LED wireless Galaxy collegati. Questa scheda è visibile solo quando il supporto Galaxy è abilitato in Quiz Setup. I dispositivi Galaxy sono disponibili in diversi modelli, come buzzer, torches, braccialetti e sfere:

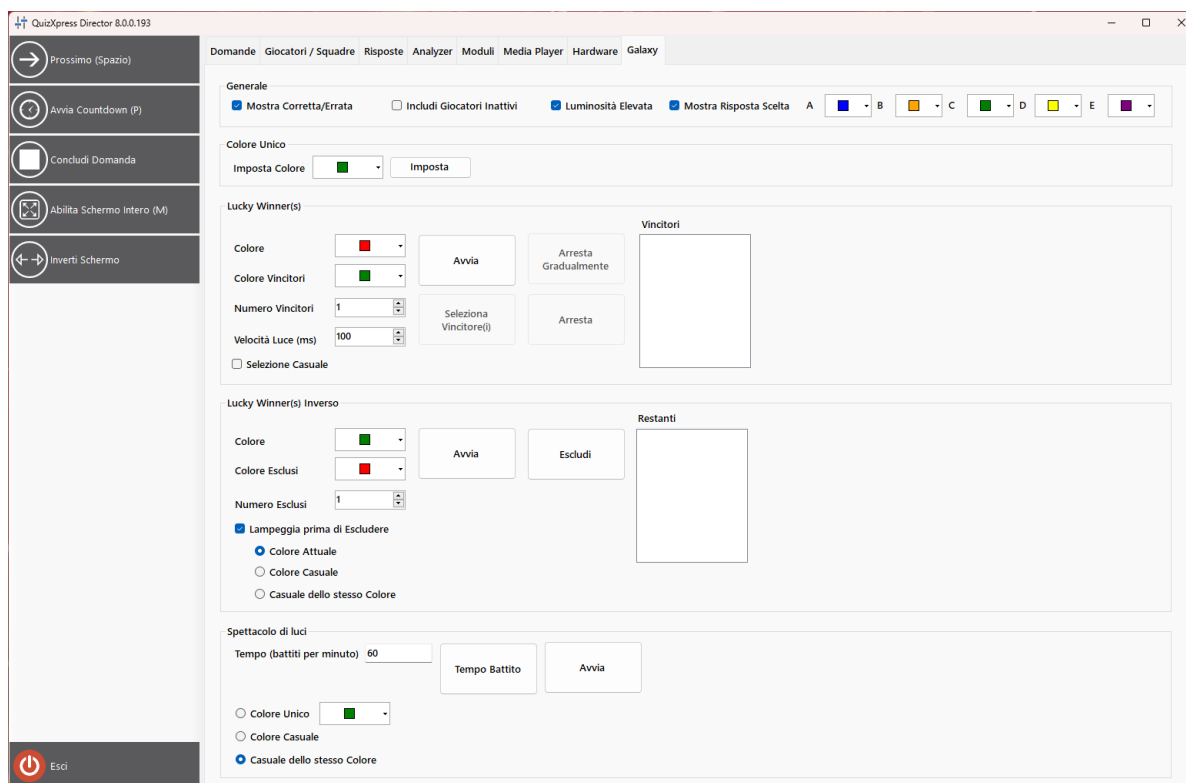


Durante un quiz, i dispositivi Galaxy forniscono un feedback ai giocatori cambiando il proprio colore (per citare alcuni esempi: il voto è stato ricevuto, la risposta era corretta, la risposta era sbagliata, sei fuori dal gioco).

Tutti questi cambiamenti avvengono automaticamente. Ma è possibile fare molto di più con i dispositivi Galaxy! Nella scheda Galaxy in QuizXpress Director sono presenti varie opzioni per utilizzare i dispositivi Galaxy in modo diverso:

- Impostarli su un colore unico (ad esempio, il colore corrispondente al vostro evento)
- Scegliere a sorte uno o più vincitori fortunati
- Usarli come spettacolo di luci durante la riproduzione di musica

Di seguito è visualizzata un'immagine della scheda Galaxy in QuizXpress Director e un'ulteriore spiegazione delle opzioni offerte.



Generale

- **Mostra Corretta/Errata:** Mostra se la risposta data è corretta o errata
- **Includi i Giocatori Inattivi:** possono partecipare anche i dispositivi Galaxy dei giocatori inattivi (fuori dal gioco).
- **Luminosità Elevata:** Fornisce maggiore luminosità alle luci dei dispositivi Galaxy (questo implica un maggiore consumo energetico)
- **Mostra Risposta Scelta:** indica se la luce mostrerà il colore della risposta selezionata.
- **Caselle Colore ABCDE:** imposta i colori che vengono mostrati per le risposte A, B, C, D e E

Colore Unico

In questa sezione è possibile impostare tutti i dispositivi Galaxy con un colore predefinito. È possibile, ad esempio, utilizzarla per impostare il colore primario del vostro evento durante le pause o per impostare un particolare stato d'animo, ad esempio durante la riproduzione di un video.

Lucky Winners

In questa sezione è possibile estrarre uno o più partecipanti fortunati tra il pubblico illuminando i dispositivi Galaxy dei vincitori. La luce di selezione del/i fortunato/i vincitore/i scorre attraverso il pubblico e si ferma indicando chi è stato selezionato. Le opzioni sono le seguenti:

- **Colore:** imposta il colore iniziale dei dispositivi Galaxy per tutti i giocatori.
- **Colore Vincitori:** imposta il colore del(i) dispositivo(i) Galaxy fortunato(i).
- **Numero Vincitori:** imposta il numero di giocatori che possono vincere.
- **Velocità Luce (ms):** imposta la velocità in millisecondi con cui la luce di selezione Lucky Winner scorre attraverso il pubblico.
- **Selezione Casuale:** quando è abilitata, le luci di selezione attraversano il pubblico in modo casuale. Se non abilitata, le luci scorrono attraverso i dispositivi Galaxy dal numero 1 in su. Nota: quando i giocatori del pubblico sono già posizionati in modo casuale, l'impostazione non ha particolare effetto. Ha effetto solo quando l'impostazione di selezione casuale è disattivata e i giocatori sono allineati in ordine di ID (per esempio davanti a un pubblico).
- **Avvio:** Illumina tutti i dispositivi Galaxy del pubblico con il colore iniziale.
- **Seleziona Vincitore(i):** permette alle luci di selezione di scorrere tra il pubblico.
- **Arresta Gradualmente:** consente alle luci di selezione di fermarsi gradualmente.
- **Arresta:** interrompe istantaneamente le luci di selezione. Il vincitore o i vincitori sono identificati immediatamente.

La casella Vincitori visualizza i fortunati vincitori in modo che il quizmaster possa vedere anche i numeri della pulsantiera dei giocatori selezionati (nota: non sono necessariamente gli stessi ID dei numeri del dispositivo Galaxy, in quanto giocatori potrebbero avere un dispositivo Galaxy che ha un ID diverso da quello della Pulsantiera).

Lucky Winners Inverso

L'opzione Lucky Winners Inverso permette di selezionare uno o più vincitori escludendo gradualmente gli altri giocatori. Quindi, mentre Lucky Winners seleziona direttamente uno o più vincitori da un pubblico, Lucky Winners Inverso esclude i giocatori fino a quando restano uno o più vincitori. Le opzioni sono le seguenti:

- **Colore:** imposta il colore iniziale dei dispositivi Galaxy per tutti i giocatori.
- **Colore Esclusi:** imposta il colore dei giocatori che vengono eliminati.
- **Numero Esclusi:** imposta il numero di giocatori da eliminare.
- **Lampeggia quando Escludi:** qui è possibile indicare se si vuole che i dispositivi Galaxy lampeggino prima che i giocatori eliminati siano identificati. Esistono tre opzioni:
 - o **Colore attuale:** fa lampeggiare tutti i dispositivi Galaxy dei giocatori rimasti nel colore corrente.
 - o **Colore casuale:** fa lampeggiare tutti i dispositivi Galaxy dei giocatori rimasti in un colore casuale (ogni dispositivo Galaxy mostra un colore casuale diverso).
 - o **Casuale dello stesso colore:** fa lampeggiare tutti i dispositivi Galaxy dei giocatori rimasti nello stesso colore casuale (un altro colore casuale è mostrato per tutti i dispositivi Galaxy)
- - **Avvia:** illumina tutti i dispositivi Galaxy del pubblico con il colore iniziale.
- - **Escludi:** consente di eliminare il numero di giocatori indicati

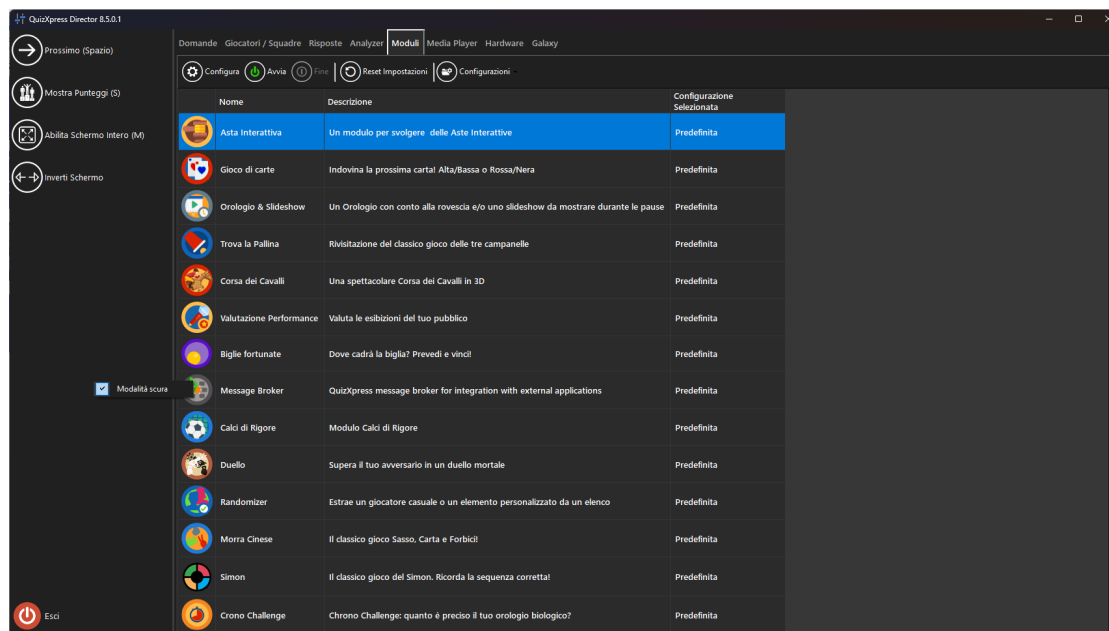
Lightshow (Spettacolo Luminoso)

Con le impostazioni Lightshow è possibile aggiungere una dimensione extra alla musica che viene riprodotta nella location, utilizzando i dispositivi Galaxy per creare uno spettacolo luminoso. Le opzioni sono le seguenti:

- **Tempo** (battiti al minuto): imposta la frequenza di illuminazione dei dispositivi.
- **Battito Tempo:** il più delle volte non si conosce il tempo (battiti al minuto) della musica che si sta riproducendo. Premendo il tasto Battito Tempo insieme alla musica un paio di volte, il tempo viene determinato e mostrato nel riquadro Tempo (battiti al minuto).
- **Avvia:** avvia il Lightshow
- Esistono tre opzioni di colore per lo spettacolo luminoso:
 - o **Colore unico:** fa lampeggiare tutti i dispositivi Galaxy in un unico colore.
 - o **Colore casuale:** fa lampeggiare tutti i dispositivi Galaxy in un colore casuale (ogni dispositivo Galaxy mostra un colore casuale diverso)
 - o **Casuale dello stesso colore:** fa lampeggiare tutti i dispositivi Galaxy nello stesso colore casuale (un altro colore casuale è mostrato per tutti i dispositivi Galaxy)

5.7.10 Modalità Scura per Director

Per ridurre l'affaticamento visivo durante l'utilizzo di QuizXpress in quelle location dove spesso l'ambiente è buio, è possibile attivare la modalità scura di Director. Per farlo, cliccare con il tasto destro sul pannello sinistro di Director e selezionare "Modalità Scura".



Nota: è necessario riaprire Director affinché questa impostazione abbia effetto.

6. Eseguire il vostro quiz in uno stand fieristico con QuizXpress Solo

QuizXpress Solo (Solitario) è una variante di QuizXpress Live! che consente di eseguire un quiz ad una singola persona. Prima di Eseguire il quiz però, il partecipante deve inserire alcuni dati personali. Utilizzando una singola pulsantiera, questa persona può rispondere alle domande presentate. Il punteggio finale, così come il tempo impiegato per rispondere a tutte le domande (solo quelle corrette) vengono registrati e possono essere visualizzati, in ordine di punteggio, su richiesta.

Immaginate di essere in una fiera in cui si desidera attirare la gente al vostro stand, consentendo loro di svolgere un quiz. Naturalmente si desidera recuperare alcune informazioni da queste persone. Questo è il motivo per cui viene richiesto di compilare un form prima che il quiz abbia inizio. Quando il partecipante ha completato il quiz, la schermata di avvio (Inserimento dati) di QuizXpress Solo è mostrata nuovamente, pronta per il giocatore successivo. Tutti i punteggi vengono salvati in un file Excel; a fine giornata si può scegliere il vincitore che (per esempio) avrà diritto ad un premio. QuizXpress Solo può essere avviato dal menu *Start -> Tutti i programmi -> QuizXpress -> QuizXpress Solo*.

La schermata di avvio di QuizXpress Solo sarà visualizzata come segue:

Il pulsante “Risultati”, utilizzato per visualizzare i risultati memorizzati, è mostrato nell’angolo in alto a destra dello schermo. Tuttavia, non viene visualizzato automaticamente: si tratta di un pulsante nascosto, visibile solo dopo aver premuto il tasto Control (Ctrl). Questo accorgimento serve a impedire che persone non autorizzate visualizzino i punteggi.

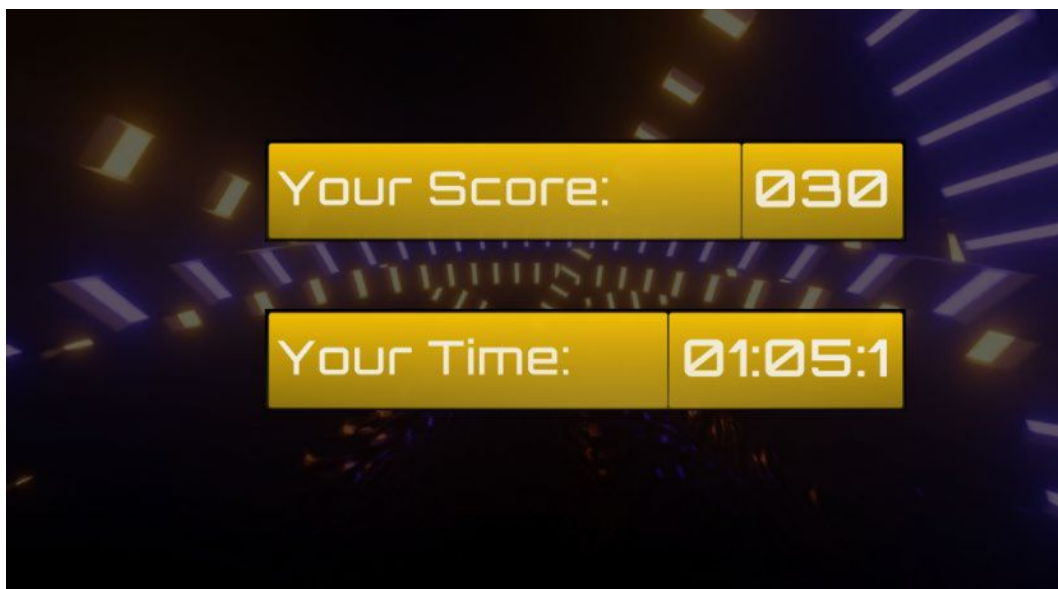
Quando si preme il tasto Control, viene mostrato anche il pulsante “Setup”. Premendolo, è possibile personalizzare i campi di inserimento dati visualizzati, modificare il colore del pannello centrale e delle etichette, e selezionare un’immagine da utilizzare come sfondo.

Viene visualizzato anche il pulsante Esci, che consente di chiudere l’applicazione.

Dopo aver compilato tutte le informazioni richieste (i campi evidenziati con sottolineatura sono obbligatori), il pulsante Start diventa verde. A questo punto, l'utente può premere Start per avviare il quiz. Viene quindi mostrata la schermata di benvenuto del quiz.

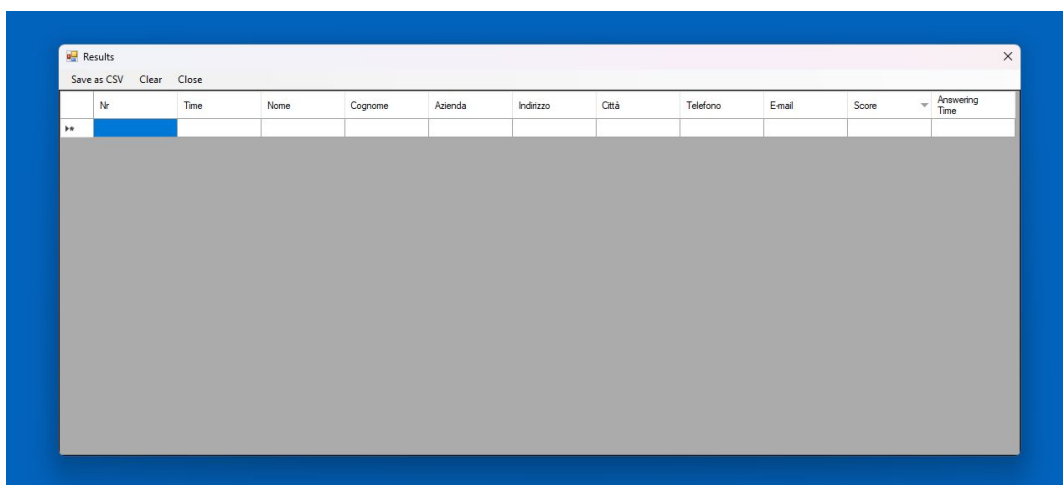
Premendo il buzzer, si passa alla prima domanda. Le domande vengono risposte utilizzando i pulsanti A, B, C o D del buzzer utilizzato. Una volta fornita la risposta, il giocatore può proseguire premendo qualsiasi tasto del buzzer. In sintesi, l'intero quiz può essere gestito utilizzando un solo buzzer.

Al termine del quiz, viene visualizzata la schermata del punteggio, che appare come segue (a seconda della skin scelta; nell'esempio riportato, era attiva la skin Techno):



La schermata del punteggio mostra sia il punteggio del giocatore, sia il tempo impiegato per rispondere alle domande. Il tempo preso in considerazione è solamente quello impiegato per rispondere alle domande correttamente. Dopo aver premuto uno dei tasti della pulsantiera, la schermata iniziale di QuizXpress Solo è mostrata nuovamente.

Premendo il pulsante *'Risultati'*, sarà visualizzata la schermata di punteggio con tutti i partecipanti che hanno giocato:



6.1 Personalizzazione della schermata di inserimento dei dati di QuizXpress Solo

Sia lo sfondo che i singoli campi che possono (o che devono) essere compilati, possono essere personalizzati.

6.1.1 Personalizzazione dell'immagine di sfondo

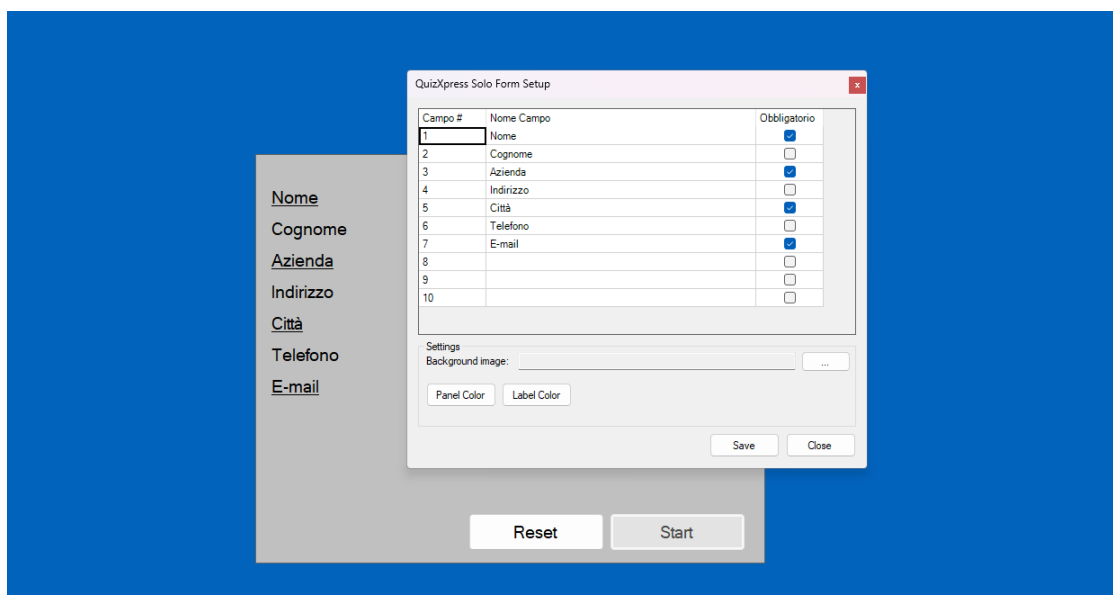
L'immagine di sfondo della schermata di inserimento dei dati di QuizXpress Solo può essere personalizzata posizionando (o sostituendo) nella directory di installazione di QuizXpress, un file in formato *.jpg* e denominato **"QuizXpressSolo.jpg"** o in formato *.png* e denominato **"QuizXpressSolo.png"**.

6.1.2 Personalizzazione dei campi di inserimento dei dati

Anche i campi di inserimento dei dati possono essere personalizzati. Per personalizzare i campi, premere il tasto 'Setup' visualizzato nella parte superiore dello schermo (visibile premendo <Ctrl>).

Nella finestra visualizzata (vedi di seguito), tutti i campi di inserimento dei dati possono essere utilizzati (fino ad un massimo di 10). Se un campo deve essere obbligatoriamente compilato da un partecipante prima dell'avvio del quiz, inserire un segno di spunta nella colonna 'Obbligatorio' del campo. In questo caso, il campo verrà sottolineato nella videata di avvio di QuizXpress Solo, indicando al partecipante che il campo deve essere necessariamente compilato prima di poter iniziare il quiz. Quando tutti i campi obbligatori sono stati inseriti, il tasto 'Start' diventa verde e il giocatore può premerlo per avviare il quiz.

Nota: se il numero di campi viene modificato, i precedenti risultati di punteggio memorizzati verranno cancellati dopo la conferma. In questo caso, verrà visualizzato un messaggio ricordandovi di salvare prima i risultati precedenti, se necessario (questa operazione può essere comunque fatta premendo il pulsante 'Risultati' e successivamente scegliendo 'Salva come CSV').

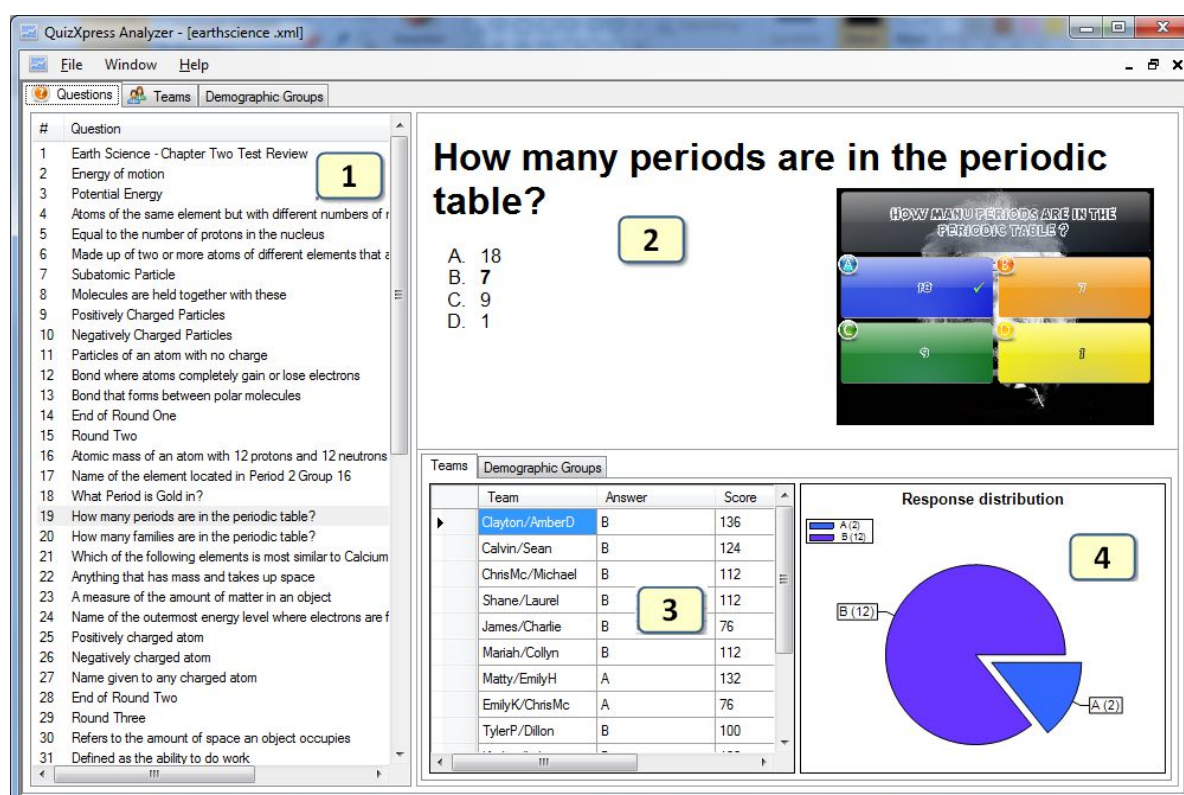


7. Analisi dei risultati dei quiz con QuizXpress Analyzer

QuizXpress viene fornito con uno potente strumento di analisi grafica, QuizXpress Analyzer. Analyzer vi aiuta a comprendere e visualizzare i dati raccolti durante il quiz. È possibile aprire più set di dati in Analyzer consentendovi di confrontare insieme di dati raccolti nel tempo. Sono disponibili tre tipologie di visualizzazione:

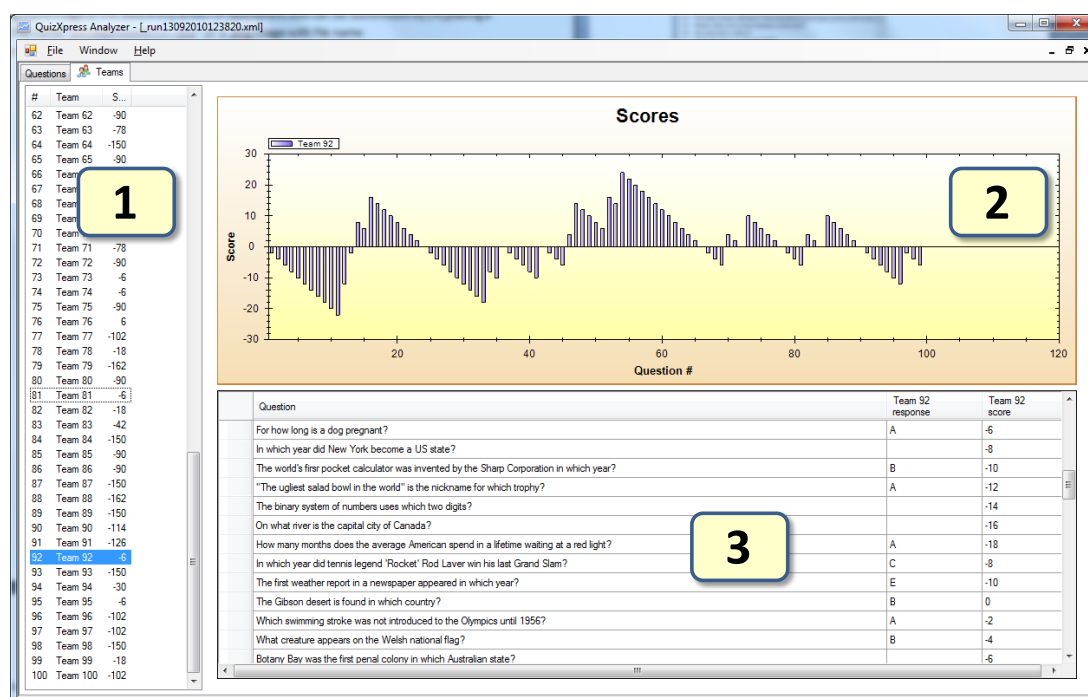
- Visualizzazione Domanda
- Visualizzazione Squadra
- Gruppi Demografici (se gruppi demografici erano presenti durante un quiz)

La visualizzazione Domanda si presenta come segue:



- 1) La lista di tutte le domande del set di dati
- 2) La domanda stessa con le possibili risposte (se il file .qx del quiz è disponibile sul sistema, una immagine della diapositiva sarà visualizzata; se non è più disponibile, si vedrà solo una rappresentazione testuale)
- 3) Le risposte ed i punteggi (per la domanda selezionata) della squadra / giocatore. Quando sono disponibili gruppi demografici, la scheda 'Gruppi Demografici' viene mostrata in basso a destra. In questa scheda, per ogni gruppo, viene visualizzata una tabella con il numero di voti per ogni risposta della domanda selezionata.
- 4) Un grafico a torta che mostra la distribuzione delle risposte per la domanda selezionata. Quando sono disponibili gruppi demografici, nella scheda "Gruppi Demografici, la distribuzione della risposta di un gruppo può essere visualizzata selezionando il gruppo dalla casella di riepilogo visualizzata nella parte superiore del grafico di distribuzione della risposta.

La visualizzazione Squadra si presenta come segue:



- 1) L'elenco dei nomi squadra/giocatore. È possibile selezionare più squadre contemporaneamente.
- 2) Il grafico che mostra lo sviluppo del punteggio nel corso del tempo
- 3) Le domande e le risposte la/e squadra/e selezionata/e

La vista del gruppo demografico ha lo stesso layout. Nella tabella, per ogni domanda, vengono visualizzate tutte le risposte. Per ciascun gruppo selezionato, viene visualizzato il numero di voti per ciascuna delle risposte. Viene visualizzato anche lo sviluppo del punteggio nel tempo per il gruppo selezionato.

Tutti i dati visualizzati in Analyzer vengono memorizzati da QuizXpress Live! durante un quiz sotto forma di documenti XML nella cartella dei dati dell'applicazione QuizXpress (in Windows 7 la posizione di questa cartella è C:\Utenti\<username>\AppData\Roaming\QuizXpress\ Scores'). È possibile aprire la cartella anche da Studio in *Strumenti -> Avanzate -> Sfoglia cartella dati*).

7.1 Esportazione dei risultati in formato Excel

I risultati dei quiz possono essere esportati in formato Excel utilizzando il comando 'Esporta' dal menu 'File'. Il file Excel prodotto, presenterà un massimo di 4 fogli di lavoro:

- Punteggio: Mostra la classifica punteggio
- Risposte: Visualizza tutte le domande, le risposte per ogni domanda, punti accumulati e i punti totali per squadra
- Punteggi Demografici (se sono presenti gruppi demografici): Mostra la classifica punteggio del gruppo
- Risposte Demografiche: Mostra per ogni domanda tutte le risposte per gruppo e per ogni risposta.

8. Risoluzione dei problemi

In questa sezione potete trovare alcuni problemi comuni e le relative soluzioni.

8.1 Problemi di connessione delle pulsantiere

Se viene visualizzata una pulsantiera lampeggiante nella schermata di benvenuto di QuizXpress Live!, significa che le pulsantiere non sono connesse o non sono collegate correttamente. Al fine di risolvere questa problematica:

- Aprire l'applicazione QuizXpress Setup e verificare se il tipo di pulsantiera selezionata nella tabella "Buzzers" corrisponde con il tipo di pulsantiera utilizzata. Per le pulsantiere Reply, assicurarsi di aver impostato il numero di canale corretto della base rice-trasmittente e l'ID delle tastiere utilizzate.

Come già detto in precedenza, è possibile utilizzare l'applicazione *QuizXpress Buzzer Test* dal menu di avvio QuizXpress per verificare se le pulsantiere sono state impostate correttamente. L'applicazione è adatta anche per testare la portata delle vostre pulsantiere nella location di svolgimento del quiz.

Nota: Windows 7 con l'ultima revisione dei Sony Buzz™ wireless richiede una procedura speciale. Contattaci se hai bisogno di aiuto. In Windows 7, questa revisione dei buzzer è riconosciuta come un HUB USB mentre dovrebbe utilizzare un USB HID (come mouse, tastiera ecc.). Bisognerà impostarlo manualmente.

8.1.1 Uso delle pulsantiere Reply

Per evitare problemi, è consigliabile testare sempre l'intero sistema prima del suo utilizzo. In caso di utilizzo in ambienti di grandi dimensioni, potrebbe essere necessario ottenere le planimetrie prima del tempo, per decidere il corretto posizionamento delle apparecchiature. Tenere le apparecchiature possibilmente lontane da altri dispositivi radio, altoparlanti e oggetti metallici di grandi dimensioni.

La base rice-trasmittente deve essere posizionato il più in alto possibile, offrendo una chiara linea di trasmissione per le pulsantiere. Le pareti possono influenzare la portata delle pulsantiere. Verificate la presenza di eventuali router WIFI nell'ambiente, in quanto potrebbero influenzare la portata delle pulsantiere. Per ulteriori informazioni sulla corretta impostazione di questo sistema, consultare il manuale utente Reply Mini disponibile nella sezione download del nostro sito.

8.1.2 Uso dei buzzer Sony (con cavo) con Windows Vista

Questa versione di buzzers Sony con cavo non funziona su Windows Vista: SCEH-0005. Si prega di contattarci se avete bisogno di supporto con questi buzzers.

Tutte le versioni wireless dei buzzer Sony funzionano con Windows. Per Windows 7 e superiori potrebbe essere necessario eseguire una procedura speciale, a seconda della revisione dei propri buzzers. Consultare l'appendice C per visionare la procedura su come installare l'ultima versione dei i buzzers Sony in Windows Vista e Windows 7.

8.1.3 Configurazione dei buzzer Sony (grandi numeri)

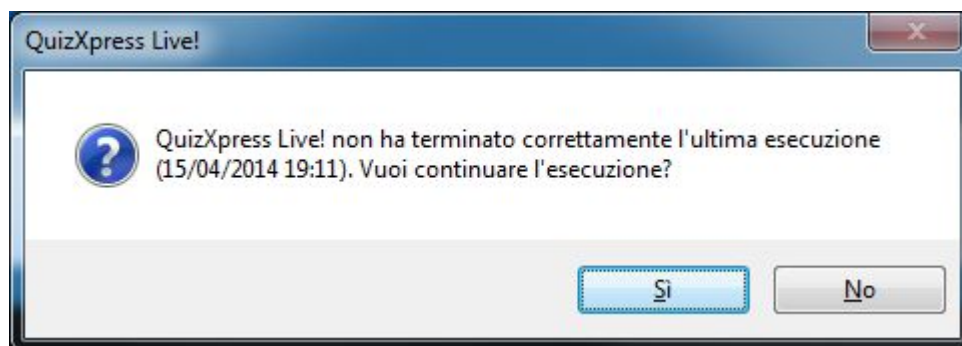
Se necessario, i ricevitori possono essere posizionati lontano dal computer utilizzando cavi attivi USB. In questo modo, possono essere create 'isole' di persone intorno a un ricevitore, permettendo a grandi gruppi di partecipare. QuizXpress è stato testato fino a 20 Sony i buzzers Buzz™ wireless. Con buzzers con cavo invece, non vi è alcuna limitazione. QuizXpress è stato utilizzato con 120 buzzers Buzz™ con cavo appoggiandosi ad una infrastruttura standard USB.

9. Funzionalità Avanzate

9.1 Modalità di recupero QuizXpress Live!

Per prevenire la perdita di dati o di dover riavviare da capo il quiz nel caso di un errore di sistema, QuizXpress Live! possiede un meccanismo incorporato di recupero. Dopo aver completato una domanda, il sistema salva il suo stato interno completo su disco in un file "snapshot", includendo i punteggi, i dati di assegnazione pulsantiera, la domanda attuale, ecc.

Il file "snapshot" viene automaticamente rimosso se l'applicazione si conclude normalmente. Se il sistema termina in modo anomalo per qualsiasi motivo, il file resta disponibile e viene rilevato al successivo avvio di QuizXpress Live!. Apparirà quindi la seguente finestra:



Rispondendo affermativamente, il sistema ricaricherà il file snapshot e si potrà continuare da dove si era interrotto. Quindi, qualunque cosa accada, non sarà necessario ripetere una parte del quiz. Rispondendo 'No' si avvia normalmente il sistema.

Nota: questa modalità di recupero non è attiva quando si avvia il quiz da QuizXpress Studio in modalità Test. Quando si esegue il quiz per un pubblico vero e proprio, si consiglia pertanto di avviare il quiz con un doppio clic sul file quiz .qx o avviando l'applicazione Quiz Show e selezionando il file quiz manualmente oppure da QuizXpress Studio premendo il tasto "Avvia Produzione".

9.2 Comportamenti personalizzati con JavaScript integrato

QuizXpress include un motore JavaScript integrato che consente di eseguire logiche personalizzate all'interno delle diapositive del quiz. Grazie all'accesso al modello dati interno di QuizXpress, si aprono numerose possibilità avanzate. Un editor con evidenziazione della sintassi e un modello predefinito facilitano la scrittura degli script.

Nota: questa funzionalità è destinata a casi d'uso avanzati e utenti con competenze tecniche.

Con il nuovo simbolo di testo **[jsvar.<varname>]**, è possibile visualizzare su una diapositiva un testo il cui valore è fornito da codice JavaScript.

Ecco un esempio in cui viene selezionata casualmente una squadra e la domanda successiva viene giocata solo da quella squadra.

Si crea una diapositiva con un solo campo di testo:

Aggiungiamo alla diapositiva il seguente codice JavaScript:

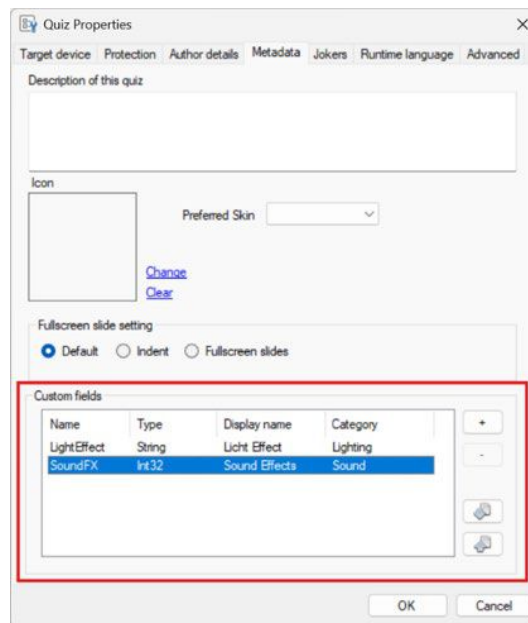
Ora, quando la diapositiva viene caricata, verrà mostrato un nome di squadra casuale 50 volte, rallentando progressivamente, e al termine verrà selezionata una squadra. Tutte le altre squadre verranno disabilitate nel passaggio alla diapositiva successiva. Il nome della squadra selezionata viene memorizzato in una variabile globale chiamata "playing-team". È possibile utilizzare e visualizzare tale nome nella diapositiva successiva con:

Questo è solo un esempio di ciò che è possibile realizzare con JavaScript e il simbolo di testo [jsvar].

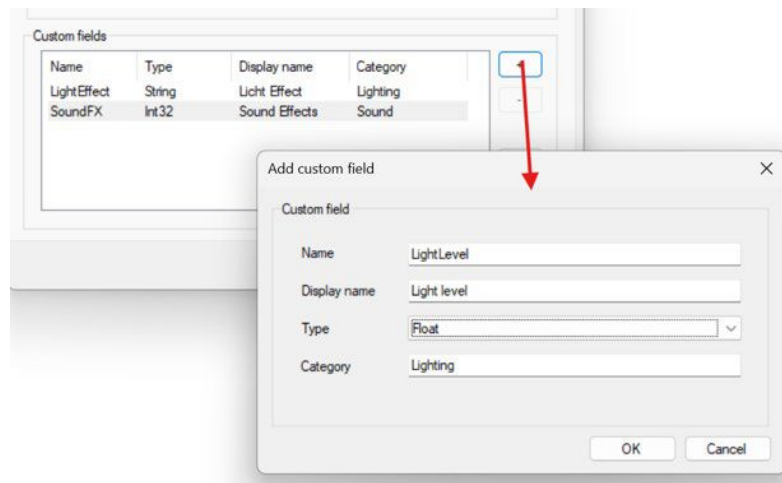
9.3 Campi dati personalizzati

È ora possibile definire un dizionario di dati personalizzati all'interno di un quiz e associare informazioni arbitrarie alle diapositive. Questi dati possono essere recuperati tramite canale TCP (comandi `getslide` o `getquiz`) e utilizzati per pilotare effetti esterni (luci, suoni, dispositivi hardware, ecc.). Questa logica dovrebbe risiedere in un livello di integrazione con QuizXpress che comunica con QX utilizzando il canale in entrata TCP di MessageBroker.

I campi vengono definiti in File -> Opzioni -> Scheda Metadati:



Qui si possono aggiungere i campi di tipo op: stringa, int o float.



Una volta definiti, i campi appaiono nella griglia delle proprietà di ciascuna diapositiva:

Hidden slide	☐ No
Hide answers	☐ No
Hide countdown clock	☐ No
Next slide	
Script	
General	Primary
Language	
Notes	
Lighting	Effect 2
Light effect	1.5
Light level	
Metadata	
Class	
Id	
Points	
Points at start	10
Points at end	10
Penalty points start	2
Penalty points end	2
Points to lose on no answer	2
Bonus points 1st	0
Bonus points 2nd	0
Bonus points 3rd	0
Sound	
Sound Effects	42

Il layer di integrazione può recuperare i dati dalla slide corrente per ottenere i campi personalizzati.

```

Telnet localhost
qx>getslide 2
OK:
<Question Identity="2e36ecbc-c623-4f9e-ab71-bf37e05bdb7e" Number="2" Type="Question" InputType="Default" AnswerTime="30" Category="Default Category" CorrectAnswersMode="Single" CorrectAnswer="A" CountdownMode="Automatic" Hidden="false" HideAnswers="false" HideCountdownClock="false" ReviseAnswerMode="Global" LockOutOnWrongAnswer="true" ResponseMode="Single" ResponseLimit="0" TimerMode="Global" Voting="true" IsAutoJudge="true" IsOpen="false">
  <Text>Put your question here</Text>
  <Notes></Notes>
  <Answers>
    <Answer Index="1" Text="Answer A" Correct="true" />
    <Answer Index="2" Text="Answer B" Correct="false" />
    <Answer Index="3" Text="Answer C" Correct="false" />
    <Answer Index="4" Text="Answer D" Correct="false" />
  </Answers>
  <Pictures>
    <Picture Effect="None" Correct="false" Hidden="false" HideOnMobile="false" Correctness="0" />
  </Pictures>
  <Points From="10" To="10" ToLoseFrom="2" ToLoseTo="2" Bonus1="0" Bonus2="0" Bonus3="0" />
  <CustomFields>
    <CustomField Name="SoundFX" Type="Int32">42</CustomField>
    <CustomField Name="LightLevel" Type="Single">1.5</CustomField>
    <CustomField Name="LightEffect" Type="String">Effect 2</CustomField>
  </CustomFields>
</Question>
qx>

```

Il comando `getslide` restituisce i dati di una singola slide in formato XML facilmente leggibile. È inoltre possibile utilizzare `getquiz` per ottenere, con una sola chiamata, i dati di tutte le slide.

10. Trucchi e Consigli (Tips and Tricks)

Questo capitolo contiene alcuni consigli generali, idee e raccomandazioni per la creazione e l'esecuzione di quiz show di successo (in ordine casuale).

Conosci il sistema

Non è piacevole trovarsi impreparati di fronte a un pubblico di 150 persone. Quindi conoscere il funzionamento del sistema, la sua gestione, le sue limitazioni e cosa fare nel caso le cose non vadano come previsto ti saranno di sicuro aiuto.

Testa il tuo quiz

Con le molte opzioni disponibili, è facile dimenticare una particolare impostazione con la conseguenza di produrre una diapositiva quiz che si comporta in modo diverso da quanto voluto. È possibile testare il quiz con l'opzione di simulazione delle pulsantiere in Studio. Guarda il quiz in esecuzione mentre il sistema agisce come se ci fosse un vero pubblico. Assicurati inoltre di aver impostato la giusta 'risposta corretta' (o le giuste risposte corrette su diapositive a più scelte) per evitare possibili contestazioni da parte dei partecipanti durante il quiz. Se hai commesso un errore, puoi comunque annullare l'ultima domanda in QuizXpress Director!

Organizza il tuo quiz show in rounds di domande similari

La creazione di diversi Rounds con la stessa tipologia di domande è più facile da seguire per il pubblico. Alcune idee per i rounds sono:

- Un round 'Indovina la foto', che presenta domande con immagini parzialmente nascoste da uno degli effetti di QuizXpress
- Un round 'Indovina l'artista' dove si riproduce un frammento di una canzone su ogni diapositiva e il pubblico deve indovinare l'artista (nota: per renderlo meno facile, si può fornire nelle risposte solo le prime lettere degli artisti)
- Un round 'Vero o Falso', con le istruzioni che il pubblico dovrà seguire.
- Un round Trivia Ladder
- Un round Ultimo Uomo, dove i partecipanti verranno eliminati fino a quando ne resterà solo uno

Inoltre, è consigliabile non mescolare domande aperte e domande a scelta multipla in un round, perché ogni tipologia di domanda ha un diverso modo di fornire la risposta (chiavi diverse sulla pulsantiera) e quindi potrebbe essere fonte di confusione per il pubblico.

Mantieni leggero il tuo quiz memorizzando i file multimediali esternamente (oppure utilizza la funzionalità 'Pacchetto')

Con QuizXpress 4, è possibile memorizzare sia i file video sia quelli audio esternamente dal file del quiz. Questo manterrà i vostri quiz file piccoli e maneggevoli. È possibile memorizzare i file nel loro percorso originale oppure nella cartella in cui è memorizzato il file stesso del quiz. Quando si copia il quiz su un altro computer, avrete bisogno di copiare tutti i file esterni

(nel qual caso probabilmente avrete sempre bisogno di mettere i file nella cartella contenente il quiz file).

In alternativa, è possibile utilizzare la funzione 'Pacchetto' per creare un quiz distribuibile con tutti i files media incorporati. All'avvio QuizXpress Live, controllerà se tutti i file esterni sono presenti ed accessibili. In caso contrario, un messaggio di attenzione vi avvertirà.

Prevedi un sistema di backup

Per un evento davvero importante, ti suggeriamo di prendere in considerazione l'utilizzo di un sistema di backup. Questo significa avere un secondo computer e una seconda Base rice-trasmittente (inclusiva di cavo USB), programmata con un ID identico a quello della Base principale. Questo è necessario in quanto ogni pulsantiera è associata ad una particolare Base e non si può semplicemente cambiare la base con un'altra durante un quiz show. Tuttavia, siamo in grado di fornire una base ricetrasmittente che ha l'ID esattamente come la base principale. In questo modo si può semplicemente scambiare la base difettosa o passare a un altro computer senza riprogrammare le pulsantiere. Contattaci per maggiori dettagli.

Conosci il dispositivo di destinazione

QuizXpress supporta tre diversi rapporti di aspetto per le diapositive: 4:3, 16:9 e 16:10. Per un proiettore standard, normalmente si utilizza il rapporto 4:3, ma quando si esegue il quiz su un monitor widescreen, è preferibile utilizzare il rapporto 16:9 così il quiz verrà visualizzato meglio e senza grandi aree di spazio inutilizzato sui lati. A partire da QuizXpress 5 è possibile cambiare il rapporto di aspetto al volo in Studio. Assicurati di controllare le diapositive dopo questa operazione.

Spiega il funzionamento del sistema al tuo pubblico

Inizia il quiz show con un paio di diapositive che spiegano come funziona il sistema, come utilizzare le pulsantiere, com'è organizzato il tuo sistema di punteggio (ad esempio con punti a scalare), ecc. Quindi, Inserisci un paio di domande test che non modificheranno i punteggi, ma che si comporteranno come domande vere e proprie.

Utilizza forme e testo

In QuizXpress è possibile aggiungere del testo o una forma (o una foto) alla diapositiva e che possono essere mostrati automaticamente a conclusione della domanda (tutti hanno risposto o il tempo è terminato). Ad esempio, per una domanda 'aperta', è possibile visualizzare il testo della risposta corretta.

Appendice A: Installazione delle pulsantiere e degli Slammers QuizXpress



Per installare la base rice-trasmittente QuizXpress e configurare QuizXpress per operare con le pulsantiere, procedere come segue.

Per installare il ricevitore QuizXpress collegarlo ad una porta USB disponibile. Windows installerà automaticamente il ricevitore al primo utilizzo. Verranno visualizzati i seguenti messaggi nella barra delle applicazioni di Windows.



Ora è possibile configurare QuizXpress per usare le pulsantiere QuizXpress (si veda anche la sezione [4.1.1](#)).

- Avviare *Quiz Setup*
- Nella tabella 'Buzzers', selezionare *Pulsantiere o Slammers QuizXpress*.
- Quando la base rice-trasmittente è collegata, premere il pulsante 'Test', per stabilire la connessione. Un segno di spunta verde apparirà in caso di successo.
- Chiudere *Quiz Setup* e avviare *QuizXpress Buzzer Test*, che si trova nel menu Start sotto QuizXpress. Premendo un tasto delle pulsantiere, si dovrebbe illuminare la casella corrispondente al numero della pulsantiera, mostrando il tasto scelto.
- Se tutti i passi precedenti sono stati eseguiti con successo, QuizXpress Live! è pronto ad operare con le pulsantiere QuizXpress.

Nota: Le pulsantiere QuizXpress sono alimentate da 2 batterie stilo di tipo AAA.

La base rice-trasmittente QuizXpress dispone di tre luci LED. Il led rosso indica l'alimentazione, quello giallo indica la comunicazione e il verde indica l'attività di raccolta voti in Radio Frequenza. Durante il quiz, il led verde dovrebbe lampeggiare. In caso contrario, è necessario riavviare il dispositivo con il tasto F12.

Appendice B: Installazione delle pulsantiere Reply

Per installare le pulsantiere Reply e configurare QuizXpress per operare con le pulsantiere, procedere come segue.

1. Inserire il CD dei driver Reply nel lettore CD / DVD-ROM
2. Inserire la base rice-trasmittente Reply in una porta USB
3. Verrà visualizzata una finestra che indica che il nuovo hardware è stato trovato. Indicare a Windows di trovare automaticamente i drivers
4. Windows installerà automaticamente i drivers
5. Ora è possibile configurare QuizXpress per usare le pulsantiere Reply (si veda anche la sezione [4.1.1.5](#)).
6. Nella tabella 'Buzzers', selezionare *Fleetwood Reply CRS 940/941*.
7. Scegliere ora il canale che la base rice-trasmittente Reply utilizzerà per comunicare con le pulsantiere. Per selezionare il canale corretto, guardare sul retro di una delle pulsantiere utilizzate e verificare il canale su cui opera (nota: Tutte le pulsantiere utilizzate devono operare sullo stesso canale).
8. Chiudere *QuizXpress Setup* e avviare *QuizXpress Buzzer Test*, che si trova nel menu Start sotto QuizXpress. Premendo un tasto delle pulsantiere, si dovrebbe illuminare la casella corrispondente al numero della pulsantiera, mostrando il tasto scelto.
9. Se tutti i passi precedenti sono stati eseguiti con successo, QuizXpress Live! è pronto ad operare con le pulsantiere Reply.

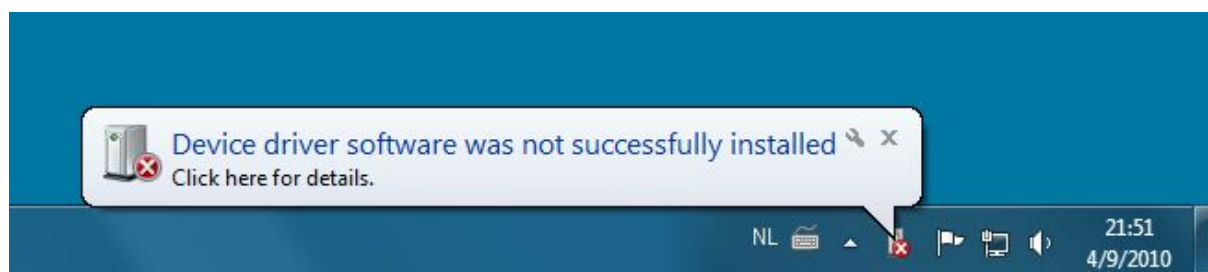
Nota: Le pulsantiere Reply sono alimentate da una batteria al litio tipo CR2032.

Appendice C: Installazione buzzers Sony su Windows 7 e successivi

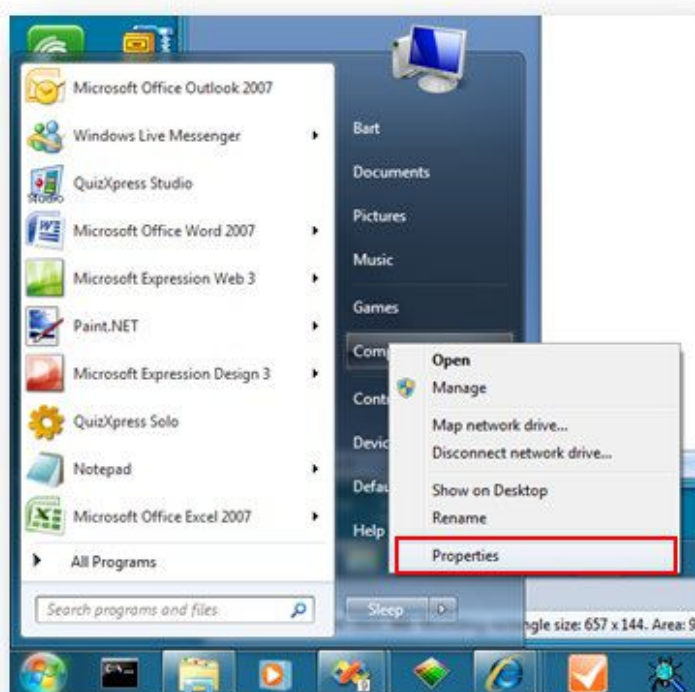
La più recente versione dei buzzer Sony richiede una procedura speciale per farli funzionare con QuizXpress su Windows Vista o Windows 7. Questa appendice descrive la procedura per installare correttamente il ricevitore USB Sony su questi sistemi operativi.

È possibile riconoscere questa nuova versione dalla presenza del testo " Manufactured by Logitech..." sul ricevitore USB. Questi buzzers non hanno il pulsante di accensione sul lato destro e sono privi del led blu presente sulle versioni precedenti. Questo modello di buzzer si attiva premendo una volta il grosso pulsante rosso.

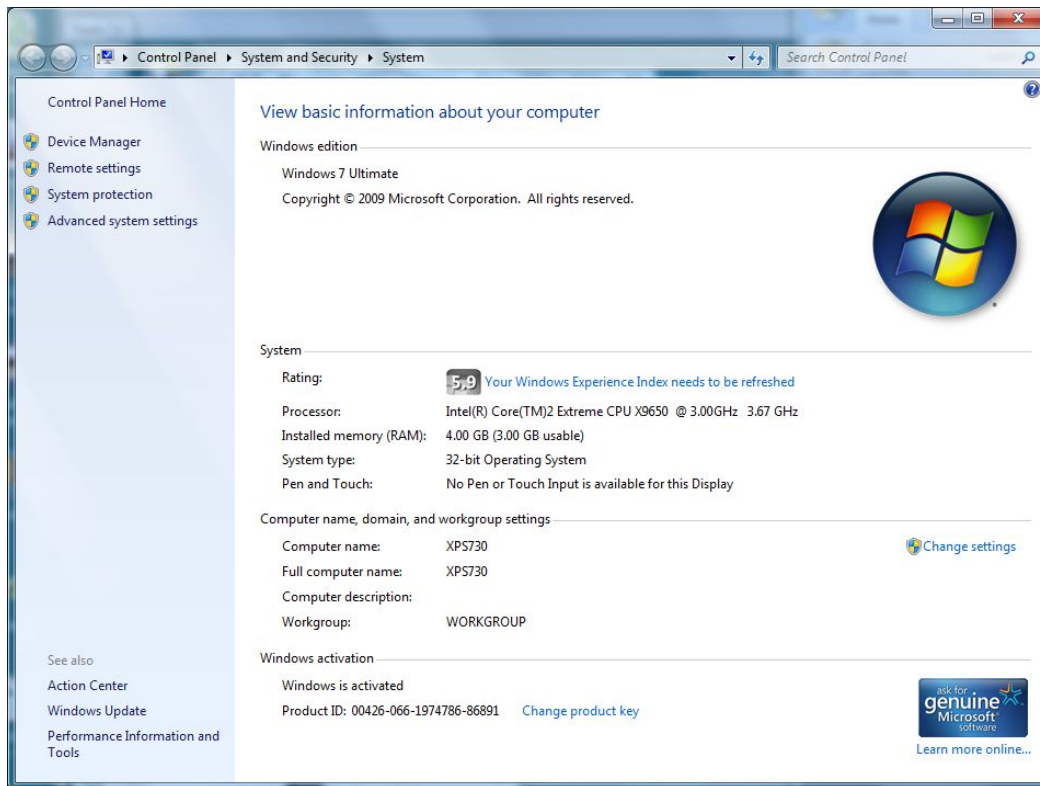
Collegare il ricevitore a una porta USB del computer. Verrà visualizzato un messaggio che indica la mancata installazione del dispositivo:



Andare al menu Start e selezionare *Computer-> Proprietà*:



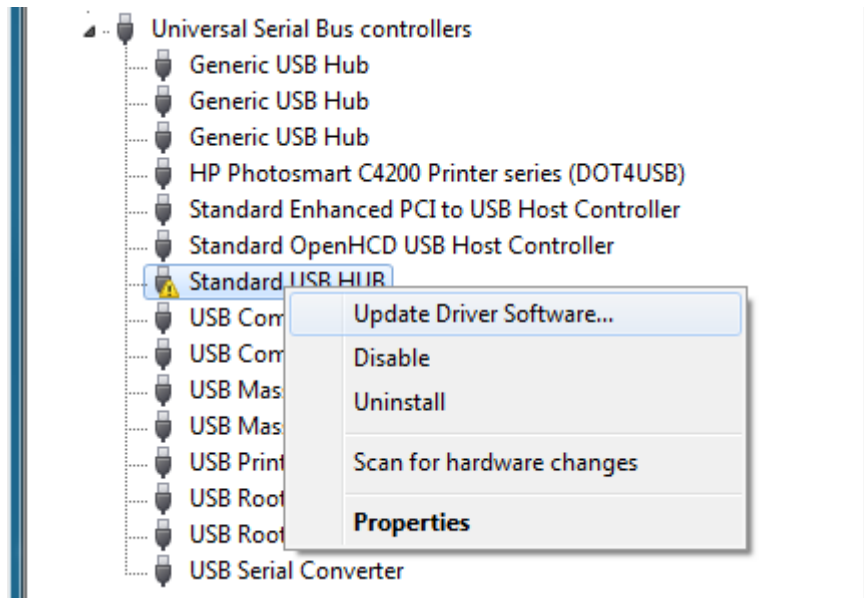
Nella finestra che appare, selezionare *Gestione dispositivi*:



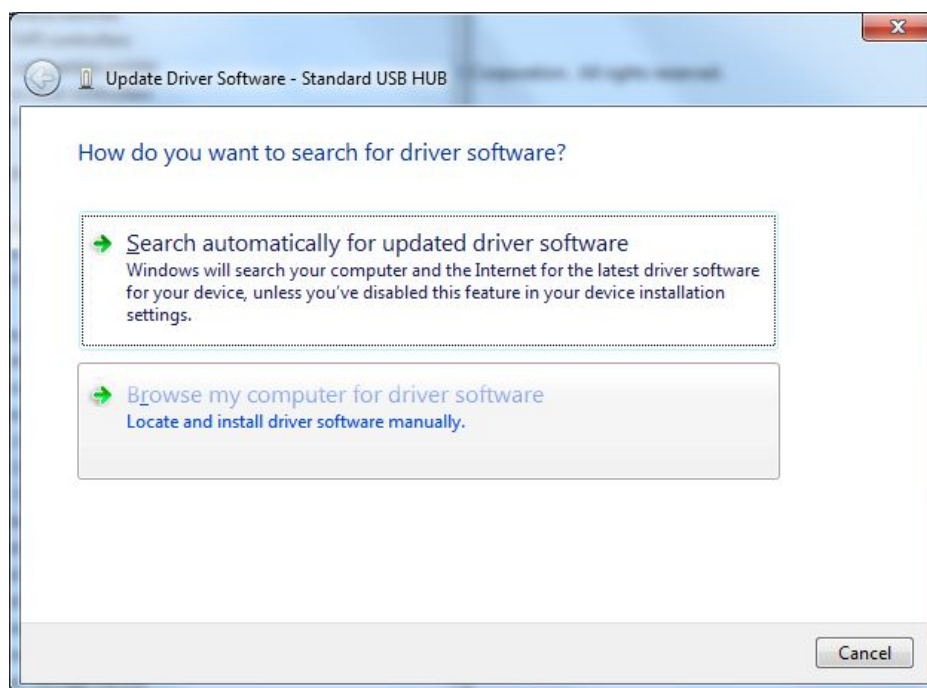
Nella finestra Gestione dispositivi, espandere il nodo *Controller USB (Universal Serial Bus)*:



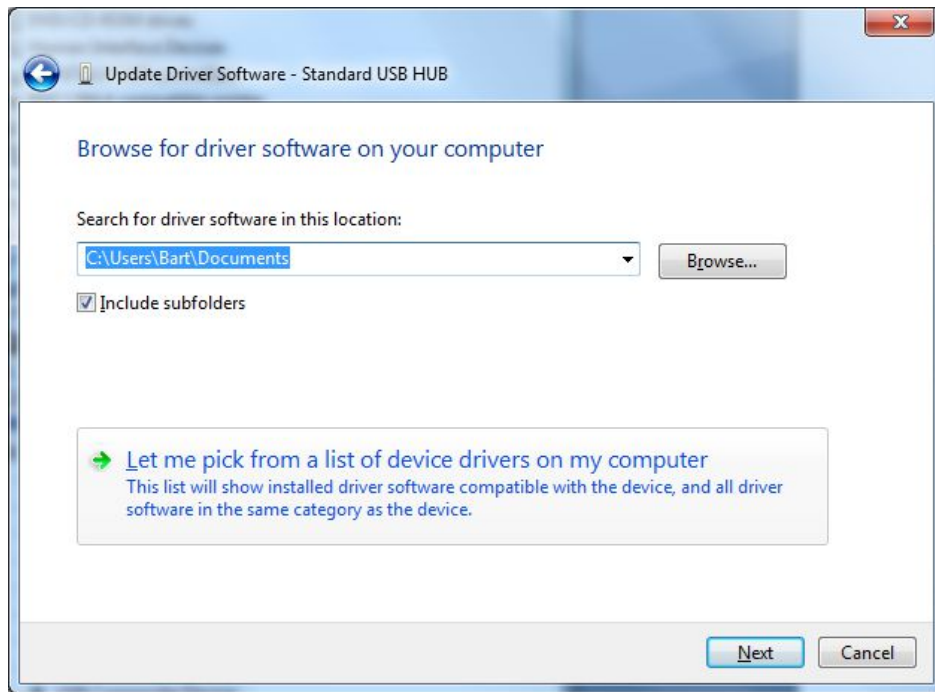
Selezionare il nodo che indica un errore, fare clic con il tasto destro e selezionare *“Aggiornamento software driver”* dal menu:



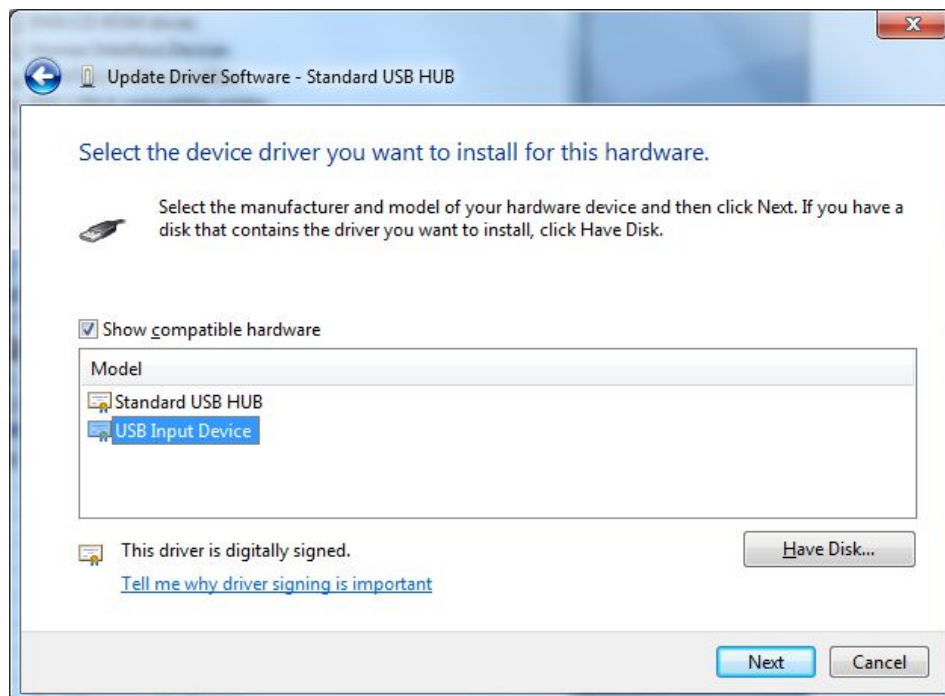
Nella procedura guidata selezionare *"Cerca il software del driver nel computer"* "



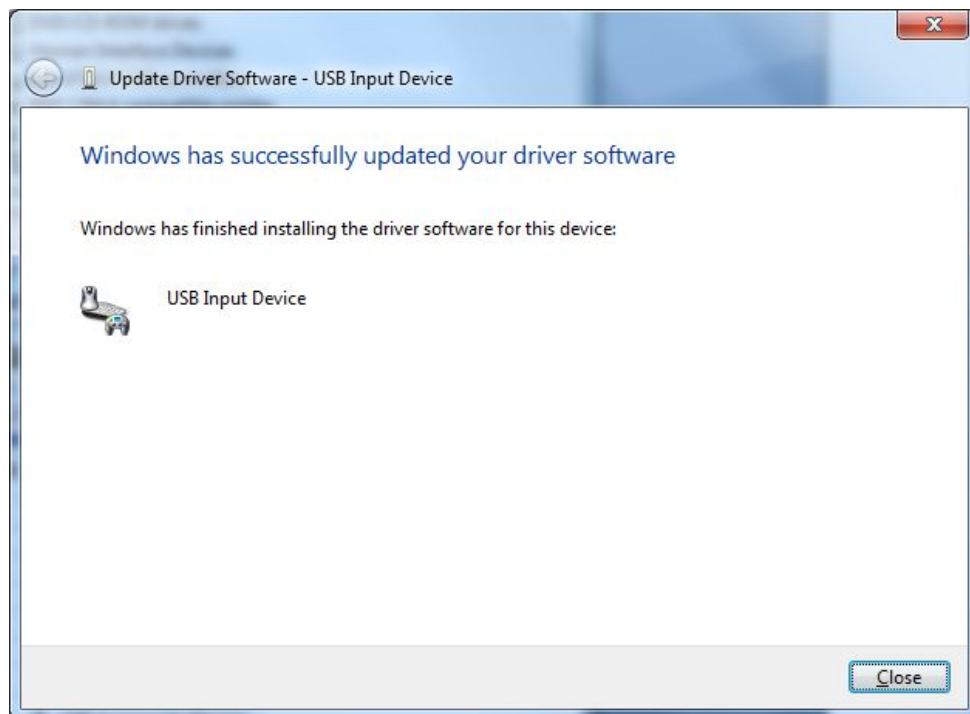
Nella schermata successiva selezionare: *"Scegli manualmente da un elenco ..."* e selezionare *Avanti*:



Nella schermata successiva selezionate *"Dispositivi di input USB"* e premere *Avanti*



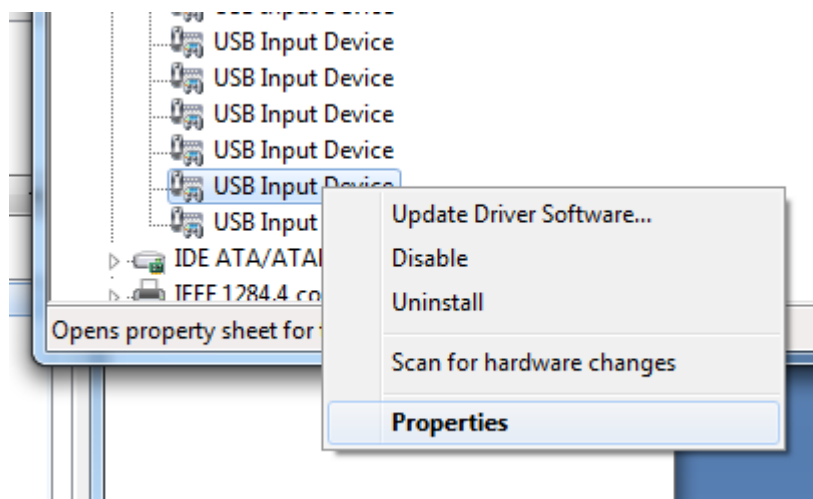
The Buzz™ receiver is now successfully installed and ready to use.



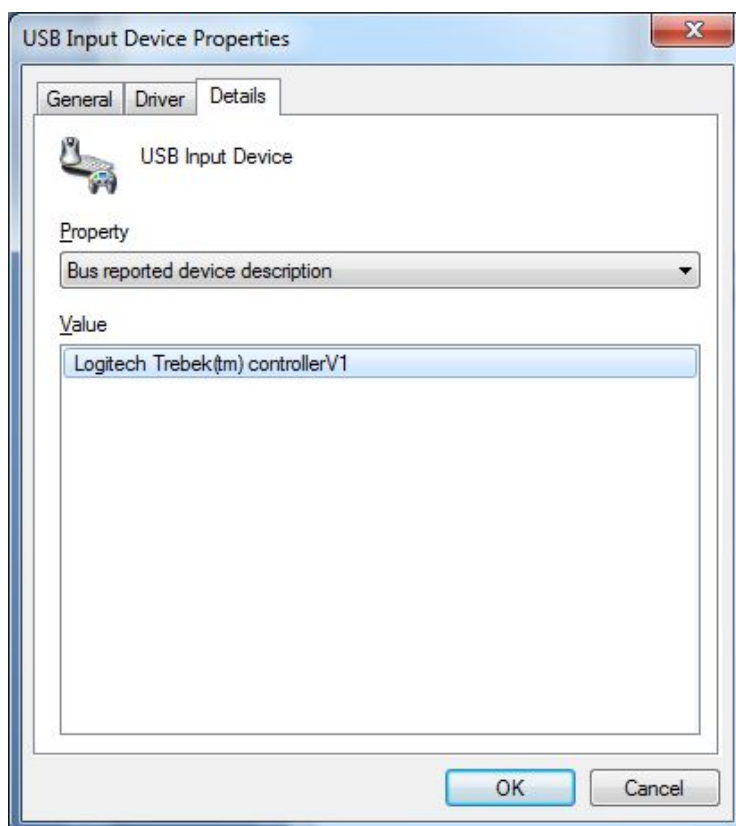
Chiudere la finestra; in “*gestione dispositivi*” il ricevitore buzzer wireless verrà visualizzato come “dispositivo di input USB”



Per individuare il dispositivo buzzer una volta installato, per esempio per disinstallarlo, aprire le proprietà su ciascuna delle voci “Dispositivo di input USB” (tasto destro del mouse, Proprietà)



Quindi, nella finestra delle Proprietà del dispositivo di input USB, selezionare la scheda "Dettagli" e cambiare la 'proprietà' a discesa in “Descrizione del dispositivo indicata dal bus”. Se il campo 'Valore' mostra il testo *Logitech Trebek (tm) controllerV1*, avete trovato il dispositivo buzzer Sony.



Appendice D: Contratto di Licenza Software

Game Show Crew QuizXpress Contratto di Licenza con l'utente finale

Si prega di leggere attentamente il seguente contratto di licenza prima di installare o utilizzare il prodotto software QuizXpress concesso in licenza e/o i suoi materiali relativi.

Definizioni: QuizXpress Contratto di licenza software con l'utente finale (End-User Software License Agreement - "EULA") è un accordo legale tra l'utente (come utente individuale, società o giuridica) e QuizXpress per un prodotto che include software per computer e può includere supporti, materiali stampati, e documentazione on line o elettronica ("PRODOTTO SOFTWARE" o "SOFTWARE"). Esercitando i diritti di installare il PRODOTTO SOFTWARE, l'utente accetta di essere vincolato dalle condizioni del presente Contratto (EULA), comprese le limitazioni e le esclusioni di garanzia.

Se non accettano le condizioni del presente Contratto, si dovrà restituire il PRODOTTO SOFTWARE e distruggere immediatamente tutte le copie del PRODOTTO SOFTWARE in vostro possesso.

LICENZA SOFTWARE DEL PRODOTTO

Il PRODOTTO SOFTWARE è protetto dalle leggi sul copyright e dai trattati internazionali sul copyright, oltre che da altre leggi e trattati sulla proprietà intellettuale.

1. CONCESSIONE IN LICENZA.

Si tratta di un accordo di licenza e non di un contratto di vendita. Game Show Crew mantiene la proprietà della copia del SOFTWARE in vostro possesso, e di tutte le copie che vi è stato concesso in licenza di fare. Game Show Crew conserva tutti i diritti non espressamente concessi all'utente nella presente LICENZA. Game Show Crew concede all'utente, e l'utente accetta, una licenza non esclusiva e non trasferibile di utilizzare, copiare e modificare il SOFTWARE solo come autorizzati di seguito.

A condizione che di aver accettato i termini qui contenuti, il presente Contratto concede all'utente i seguenti diritti:

A) Se avete acquistato una licenza standard: All'utente viene concessa una licenza non trasferibile per installare il PRODOTTO SOFTWARE su un solo computer.

B) Se avete acquistato una licenza multipla: All'utente viene concessa una licenza non trasferibile per installare il PRODOTTO SOFTWARE su più computer.

C) Per tutte le licenze: A prescindere dal tipo di licenza acquistata, se il PRODOTTO SOFTWARE include software riutilizzabile come controlli, componenti, plug-in, fogli di stile, ecc. non è possibile utilizzare uno di questi ultimi indipendentemente dal PRODOTTO SOFTWARE.

D) Se avete acquistato una Licenza HOME: QuizXpress Home Edition può essere utilizzato solo per uso personale e non commerciale.

E) Se avete acquistato una licenza Commerciale: Avete il diritto di sfruttare il software commercialmente noleggiandolo o organizzando eventi quiz show.

In nessun caso è possibile affittare, noleggiare, prestare, ridistribuire e sub-licenziare il PRODOTTO SOFTWARE o il codice sorgente a terze parti individuali o giuridiche, ad eccezione di quanto indicato sopra. In nessun caso è possibile garantire ulteriori diritti di ridistribuzione del PRODOTTO SOFTWARE agli utenti finali della vostra soluzione.

2. ALTRI DIRITTI E LIMITAZIONI.

Cessazione. Fatti salvi eventuali altri diritti, Game Show Crew potrà risolvere unilateralmente il presente Contratto in caso di mancato rispetto dei termini e delle condizioni qui citate. In tal caso, è necessario distruggere tutte le copie del PRODOTTO SOFTWARE e tutte le sue parti componenti, il codice sorgente, la documentazione associata, e i relativi materiali.

3. COPYRIGHT.

La titolarità ed i diritti d'autore relativi al PRODOTTO SOFTWARE (compreso, ma non limitato a, tutte le immagini, fotografie, animazioni, video, audio, musiche, testi e "applet" incorporati nel PRODOTTO SOFTWARE), il materiale stampato accluso e qualsiasi copia del PRODOTTO SOFTWARE sono di proprietà di Game Show Crew fatta eccezione per alcune parti per le quali QuizXpress ha ottenuto i diritti di ridistribuzione dal titolare o dal detentore del copyright. Il PRODOTTO SOFTWARE è protetto dalle leggi statunitensi sul copyright e dai trattati internazionali. Pertanto, è necessario trattare il PRODOTTO SOFTWARE come qualsiasi altro materiale protetto da copyright.

4. LIMITAZIONE DELLA GARANZIA.

NESSUNA GARANZIA. Game Show Crew declina espressamente qualsiasi garanzia per il PRODOTTO SOFTWARE. Il PRODOTTO SOFTWARE e tutta la documentazione relativa vengono forniti "così come sono" senza garanzia di alcun tipo, sia espressa o implicita, incluso, senza limitazioni, le garanzie implicite di commerciabilità, idoneità per un particolare scopo, o non violazione. L'intero rischio derivante dall'uso o dalle prestazioni del PRODOTTO SOFTWARE rimane a carico dell'utente.

5. LIMITAZIONE DI RESPONSABILITA'.

NESSUNA RESPONSABILITÀ PER DANNI INDIRETTI. In nessun caso Game Show Crew o i suoi distributori sono responsabili per eventuali danni di qualsiasi tipo (compresi, senza limitazioni, danni per perdita di profitti, interruzione di attività, perdita di informazioni commerciali o qualsiasi altra perdita finanziaria) derivanti dall'uso o incapacità di usare questo prodotto QuizXpress (il PRODOTTO SOFTWARE) e i relativi materiali, anche se Game Show Crew è stata avvisata della possibilità di tali danni. Poiché alcuni stati non consentono l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni diretti o indiretti, la limitazione di cui sopra potrebbe non essere a voi applicabile.

Se avete domande su questo Contratto di licenza con l'utente finale, inviare un'email a: info@gameshowcrew.com



Appendice E: Trademarks

Il marchio SONY e qualsiasi altro nome di prodotto, di servizi o logos di Sony utilizzati, menzionati e / o a cui si fa riferimento in questo documento sono marchi registrati di Sony Corporation o delle sue affiliate.

Buzz! è un marchio di Sony Computer Entertainment Europe. Sviluppato da Relentless Software © 2007 Sony Computer Entertainment Europe.

"PlayStation" e il logo "PS" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. © 2007 Sony Computer Entertainment America Inc.

Reply® è un marchio registrato di Fleetwood Group, Inc., Holland, Michigan

QuizXpress® è un marchio registrato di Game Show Crew VOF, The Netherlands, Domanda nr.013678537.



Copyright © 2025 Game Show Crew, The Netherlands - Tutti i Diritti Riservati

info@gameshowcrew.com
www.quizxpress.com

I prodotti QuizXpress sono distribuiti in esclusiva per l'Italia da:

ANTITESI

Via Mantegna 180 – 21042 Caronno Pertusella (VA)

info@quizxpress.it
www.quizxpress.it