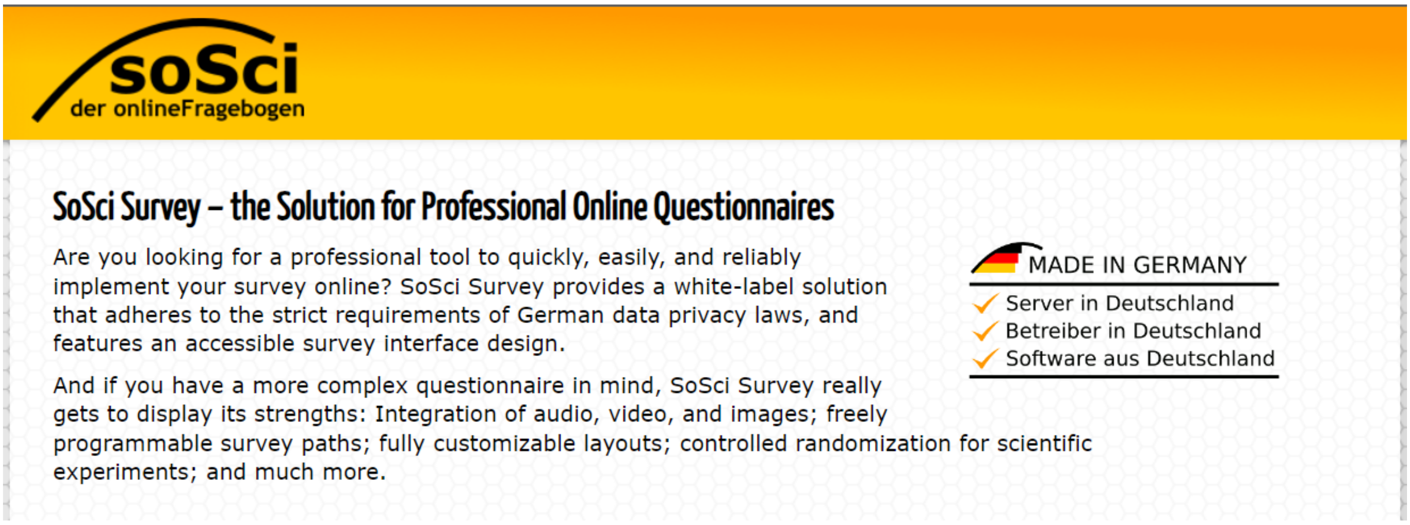
SoSci Survey handbók fyrir spurningalistakannanir



Þessi handbók var búin til undir handleiðslu Vöku Vésteinsdóttur árið 2020 sem hluti af BS-námi höfunda. Handbókin var metin til eininga sem liður í aðstoð höfunda í rannsóknum.

Höfundar eru Atli Valur Jóhannson og Jón Ingi Hlynsson.

Frjálst er að nota handbókina án endurgjalds og dreifa henni svo lengi sem vísað er í hana á viðeigandi máta (sjá dæmi hér að neðan).

Heimild: Atli Valur Jóhannson og Jón Ingi Hlynsson. (2020). SoSci Survey handbók fyrir spurningalistakannanir. Háskóli Íslands, sálfræðideild.

Atli Valur Jóhannsson Jón Ingi Hlynsson

Efnisyfirlit

Góðan dag! 2

Að búa sér til aðgang 2

Question section 4

Gerð spurninga 5

Slembiskipan (randomizaton) 6

Response time 33

Glósur, PHP Kóði og Fleira Gagnlegt 33

PHP glósur 33

PHP kóði 34

Glósur Um Random 36

Góðan dag!

Vertu velkomin í þessa handbók um hvernig skuli bera sig að þegar vefslóðin www.soscisurvey.de er notuð. Við munum meðal annars fara yfir flýtileiðir, praktísk atriði þegar kemur að hönnun spurningalista í *SoSci Survey* umhverfinu, það sem þarf til að setja upp tilraun (random skipting í hópa, tímataka á svörum við stökum spurningum/áreitum o.þ.h.).

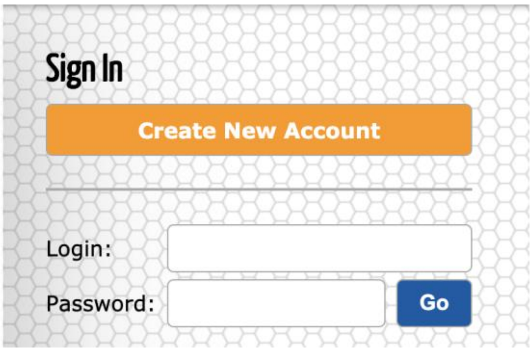
SoSci Survey er er ókeypis fyrir þá sem vilja búa til spurningakannanir í akademískum rannsóknum. Sé hins vegar markmiðið að gera rannsókn fyrir fyrirtæki þar sem t.d. hagnaður er í spilinu, þarf að borga fyrir að nota vefbúnaðinn.

Til þess að byrja að nota SoSci Survey það þarf að byrja á því að búa til aðgang.

Að búa sér til aðgang

Skref 1: Fara inn á https://www.soscisurvey.de/

Skref 2: Smella á Create New Account efst uppi í hægra horninu.



Skref 3: Skrifa inn netfang. Ýmsar gagnlegar upplýsingar varðandi kannarnir sem þú býrð til verða sendar á þetta netfang. Fyrir vikið mælum við með að skrá inn það netfang sem þú notar oftast. SoSci Survey sendir engar auglýsingar á skráð netfang.

Your Email Address

To use SoSci Survey you need a valid email address. Any relevant information regarding your survey (e.g. going online/offline) is sent to this address. You will not receive advertising from SoSci Survey and your address will be handled confidential.

Tip: If you own a university or business address, specify this one to get full access to features available for this organisation (e.g. specific layouts or the mailing feature).

E-mail address:

Skref 4: Slá inn viðeigandi upplýsingar í reitina. SoSci Survey ætlast til þess að maður gefi upp rétt nafn. SoSci Survey gefur engum þriðja aðila nafnið né netfangið en eyðir aðganginum ef upplýsingarnar reynast vitlausar. Þegar þú ert búinn að fylla út í reitina smelltu þá á ok. Næst þarf að smella á Send legally binding request for registration flipann og eftir það ættir þú að fá staðfestingartölvupóst á skráð netfang. Þar getur þú virkjað aðganginn. Í staðfestingartölvupóstinum er kóði sem þarf að slá inn á á síðuna

Register

Please choose a login (username for the system) and a password and fill out the details accurately, if applicable.

Login: You may alter the login name — The login (user name) is not visible to respondents.

Password: — A survey project may be administered by multiple users.

Again:

The registration is individual-related. Using this service is permitted only if you specify your real and full name. Work groups shall identify a responsible contact person.

Accounts will be disabled if registered anonymously or with an incomplete name, irrespective of running surveys.

Address: [Please select]

Academic title*:

First name:

Surname:

State/Country: [Please select]

E-mail address: sosisosci@gmail.com

Interface language: English

OK

- Muna að klára þetta ferli

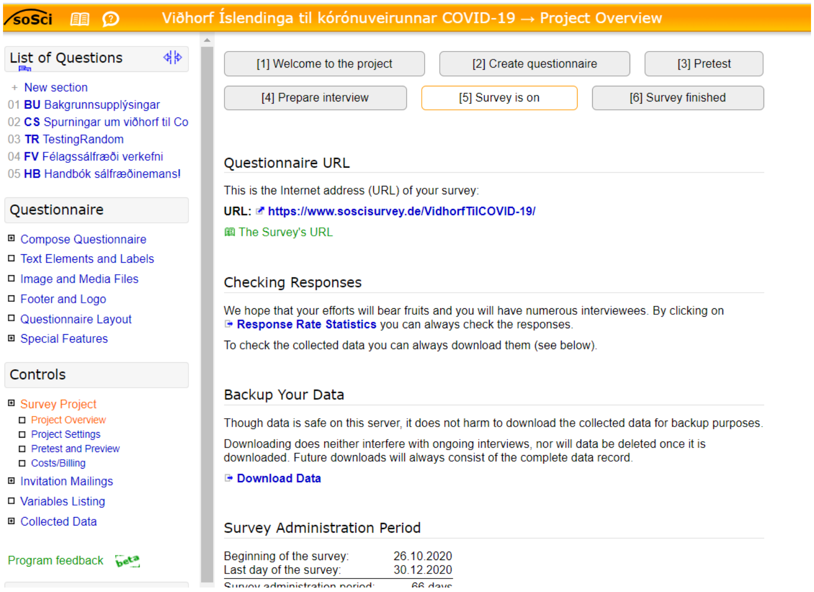
Send legally binding request for registration

Delivery of the email may take up to 2 hours in rare cases. If you have not received your email within 10 minutes, please check, if...

- you have correctly typed your address in the user account.
- the email has not been blocked by your spam filter.

Confirmed code: OK

Þegar þú ert búinn að ganga úr skugga um að reikningurinn þinn sé í lagi, þá ættir þú að fá upp þessa valmynd:

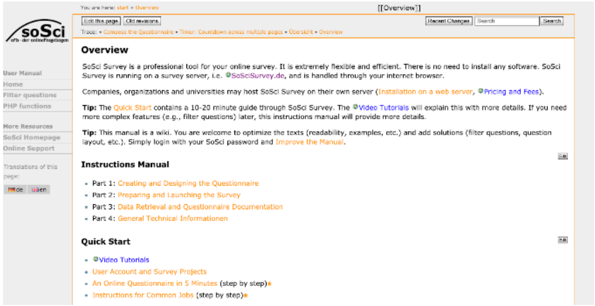


Athugaðu að valmyndin sem þú kemur til með að fá upp á skjáinn er örlítið frábrugðin þessari en þó aðeins að því leytinu til að það er ekki búið að búa til neitt. Láttu þér ekki bregða! Við tæklum þetta saman!

Question section

Fyrst þarft þú að læra að búa til *Question section*. Að því loknu mun ég sýna þér nokkrar tegundir af spurningum sem að munu gagnast þér í spurningalistagerð.

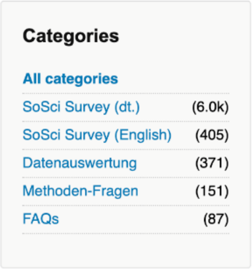
Efst uppi vinstra megin má sjá bók (við hliðina á SoSci lógó-inu). Hún hefur að geyma ýmsar gagnlegar upplýsingar um vefbúnaðinn, t.d. skref-fyrir-skref upplýsingar og kennslumyndbönd. Einnig má finna leitarflipa þegar smellt er á bókina upp í hægra horninu. Þar er hægt að leita að einstaka þáttum sem vefbúnaðurinn hefur upp á bjóða (t.d. randomization, countdown og fleira).



Þegar smellt er á bók kemur þessi valmynd upp í nýjum glugga.

Hægra megin við hliðina á bókinni er flipi sem líkist talblöðru með spurningamerki innan í. Sé smellt á það opnast nýr gluggi sem tekur þig inn á SoSci Survey spjallsvæði. Markmið þess er að þar geta notendur í bobba sent fyrirspurnir um

vandamál sín og fengið svör. Einnig er hægt að leita þar en ekki er loku fyrir það skotið að einhver annar hafi verið að glíma við sama vandamál og þú. Athugaðu að þar sem SoSci Survey er þýskur vefbúnaður er mikið af spurningum og svörum á þýsku. Sé smellt á SoSci Survey (English) undir Category hægra meginn er hægt að vinsa þýsku spurningarnar út.



Vindum okkur nú í spurningagerð.

Gerð spurninga

Fyrir neðan bókina má sjá List of Questions. Áður en einstaka spurningar eru búnar til þarf fyrst að búa til undirkafla (e. section). Tilgangur undirkafla er að þeir hjálpa þér við að halda skipulagi á spurningunum þínum. Innan hvers undirkafla getur þú búið til spurningar sem tengjast því þema sem undirkaflinn tilheyrir. Ef markmiðið er að kanna farsímanotkun er mælt með því að gefa undirkaflanum lýsandi titil og flokka svo spurningar því tengud innan þess undirkafla.

Til að búa til nýjan undirkafla smelltu þá á New Section

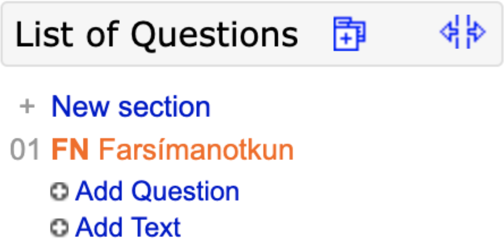
Að því loknu blasa við þrír reitir: Pos, ID og Name. Position segir til um hvar í röðinni þú viljir hafa þennan undirkafla í dálknum List of Questions. Ef ritað er 1 þá birtist hann efst, ef 2, þá næst efst og svo koll af kolli. Í reitinn Name er mælt með að skrifa lýsingu á því hvað undirflokkurinn stendur fyrir. Ef við höldum okkur við dæmið um farsímanotkun, væri t.d. hægt að rita einfaldlega farsímanotkun. ID er svo það sem kemur upp í gagnasafninu (e. data-set). Þar eru hámarksleyfilegir stafir tveir og er mælt með því að þeir tilheyri hlutverki skammstöfunar fyrir lýsingu á undirkaflanum, t.d. FN fyrir farsímanotkun.

Þá skal tekið fram að það er alltaf hægt að breyta röðuninni, lýsingunni og skammstöfuninni eftir á. Þegar búið er að fylla út í reitina þarf að vista upplýsingarnar. Það er gert með því að ýta á disklinginn hægra megin við New section.

Að þessu ferli loknu er hægt að búa til spurningar. Vinstra megin undir dálknum List of Questions er að finna undirkaflann sem var búinn til. Þar er hægt að ýta á Add

Question til þess að búa til spurningar sem vistast þá í þennan undirkafla, Farsímanotkun.

Ýtt þú á Add Question til þess að búa til spurningu



Slembiskipan (randomizaton)

Tilviljunarkennd skipting í hópa (e. *randomizaton*) í SoSci Survey vísar til þess að þátttakendum er skipt eftir tilviljun í tilraunahópinn (e. *random sampling*).

Til þess að skipta hópum með tilviljunarvali í hópa með SoSci Survey þarf að nota PHP kóða.

Vert er að nefna að slembiskipan má gera í SoSci Survey á frenna vegu. Hins vegar er um að ræða keimlíkar aðferðir og undirstöðurnar eru þær sömu.

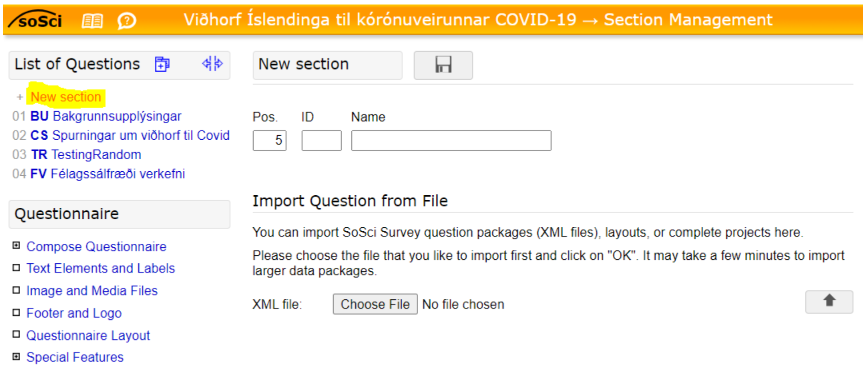
Þú getur til dæmis notað slemiskipan í SoSci Survey til þess að skipa þátttakendum í ólíka tilraunahópa og birta þeim áreiti sem er valið af haldahófi (t.d. atriði í spurningalista, mynd, myndbandsklippu, texta o.s.frv.)

Við skulum hefja leikinn á þessari aðferð enda er hún sú aðferð sem mun gagnast þér mest að þekkja!

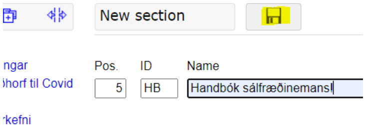
Randomization: one-factor design

Byrjum á því að búa til spurningu af tegundinni Random Generator.

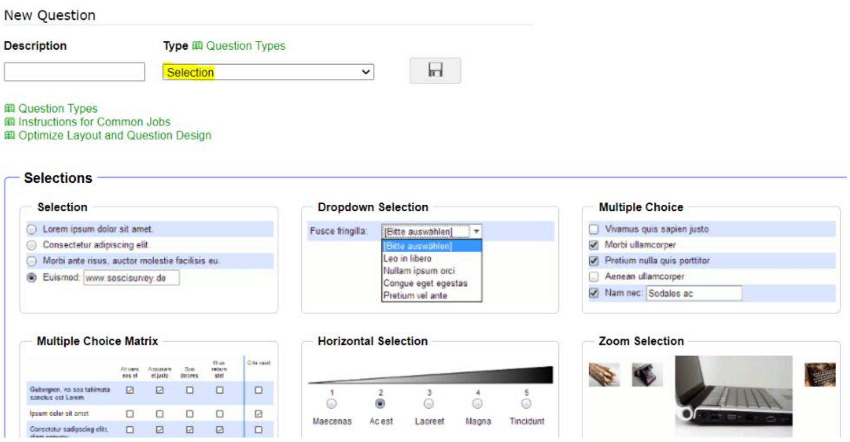
Undir List of Questions, í vinstra horni skjásins, smellir þú á *new section*. Þá færðu þessa valmynd upp á skjáinn hjá þér.



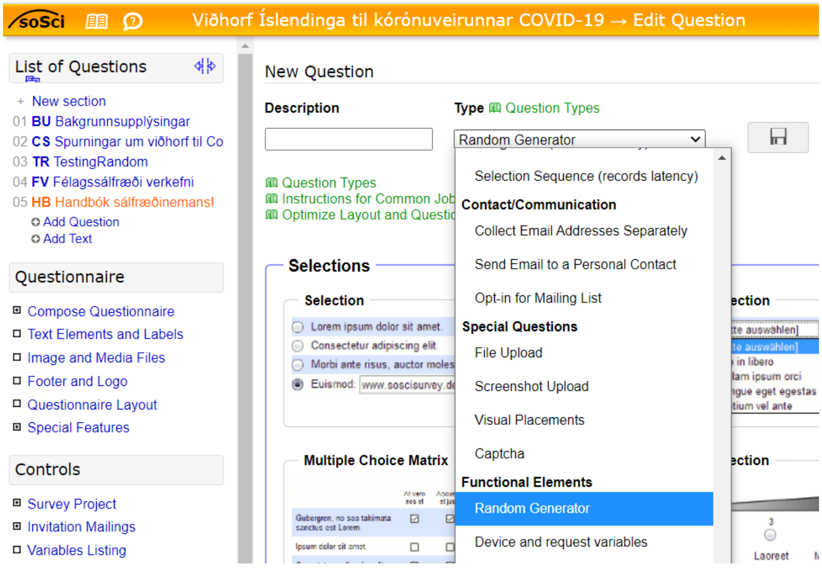
Hér setur þú viðeigandi nöfn í ID og name og smellir síðan á disklinginn til þess að vista. Ég setti HB í ID sem vísar til HandBókarinnar og Handbók sálfræðinemans! í Name.



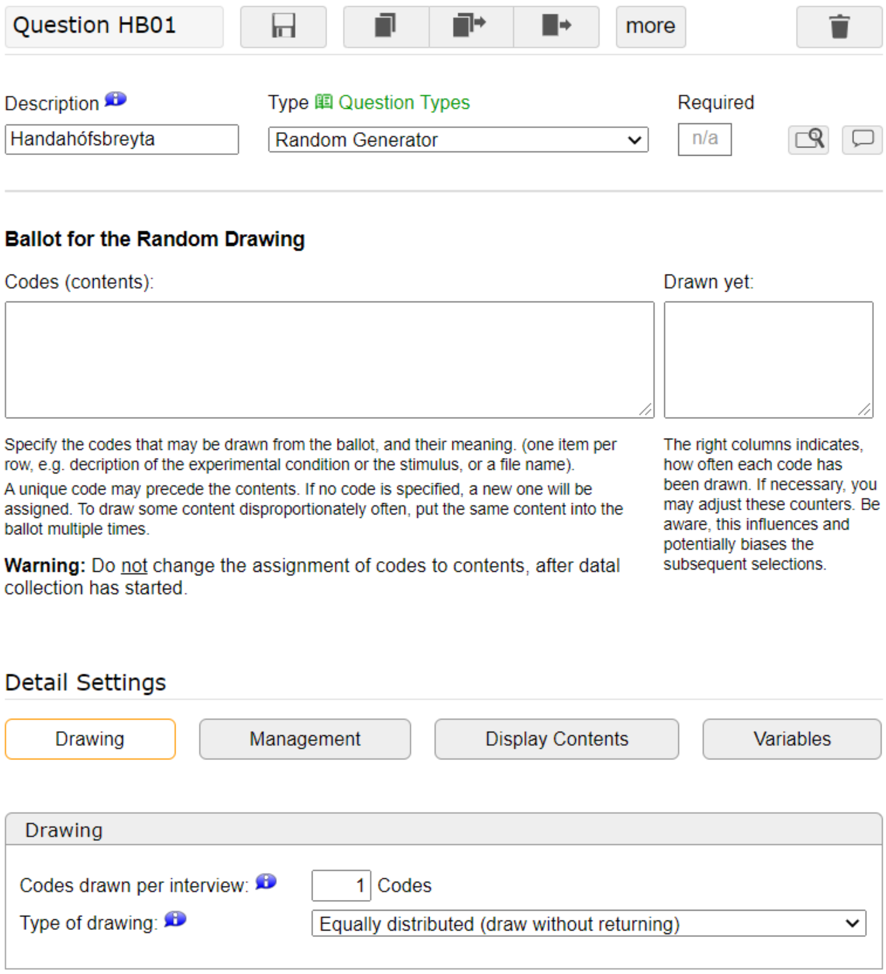
Þá kemur upp vamynd sem býður þér upp á að búa til spurningar.



Í Selection skalt þú finna spurningu af tegundinni sem áður var getið, þ.e. Random Generarator.

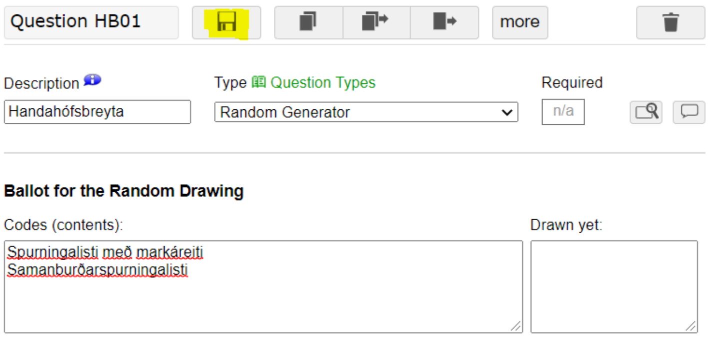


Gefðu spurningunni viðeigandi nafn, t.d. *Handahófsbreyta*, og smelltu svo á vista. Þá ættir þú að fá upp þessa valmynd.

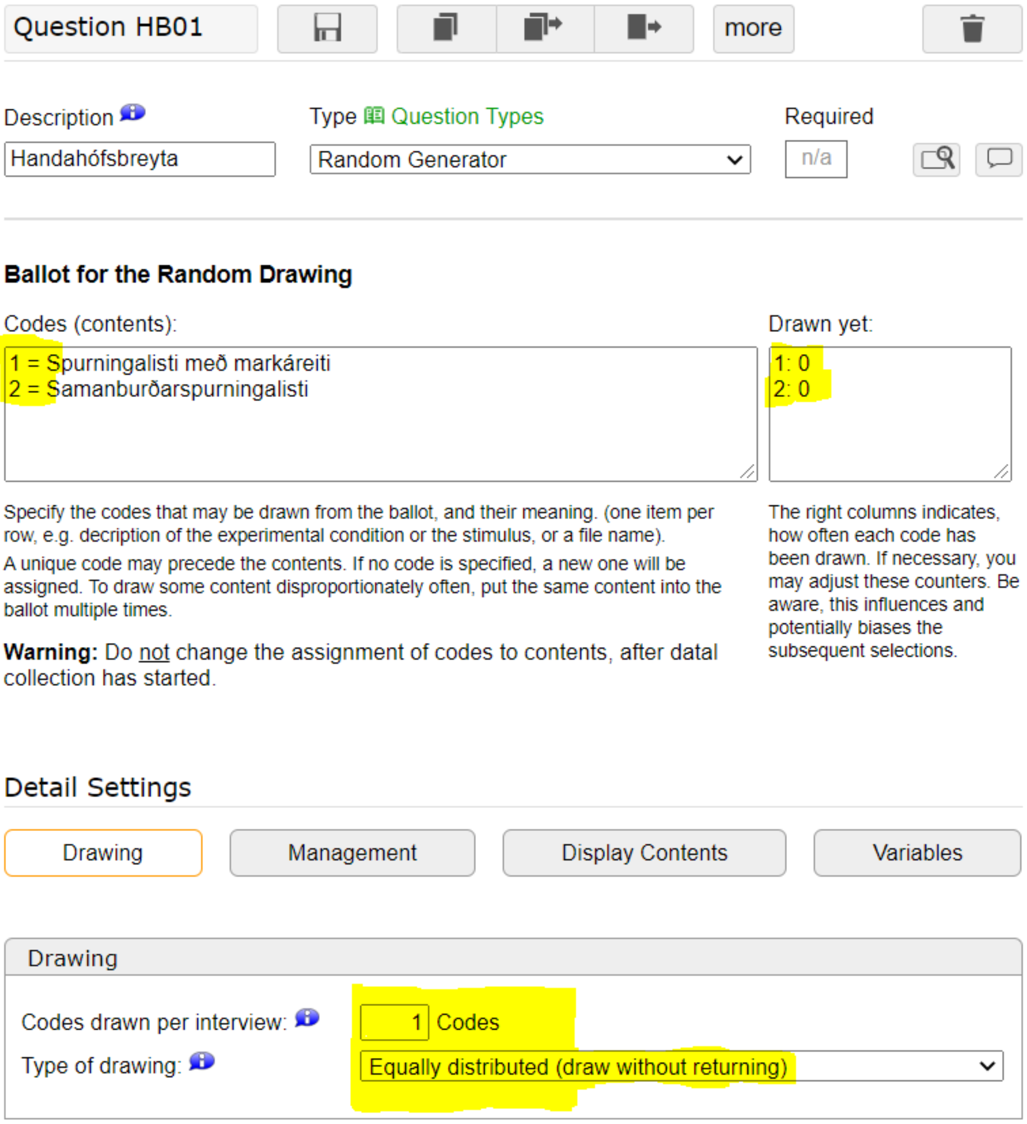


Í Codes (contents) setjum við skilyrðin okkar, þ.e. hver þau eru og fjölda þeirra. Athugaðu að sérhvert skilyrði fær sína eigin línu og lýsingu. Smelltu síðan á vista.

Ég ætla að búa til tvær tegundir af sama spurningalistanum (að undanskildu markáreiti) og láta tilviljun ráða því hvorn þeirra þátttakendur svara, í öðrum þeirra verður markáreiti og verður hinn notaður til samanburðar. Búum til tvö skilyrði:



Þegar þú hefur vistað spurninguna breytist valmyndin og verður svona:



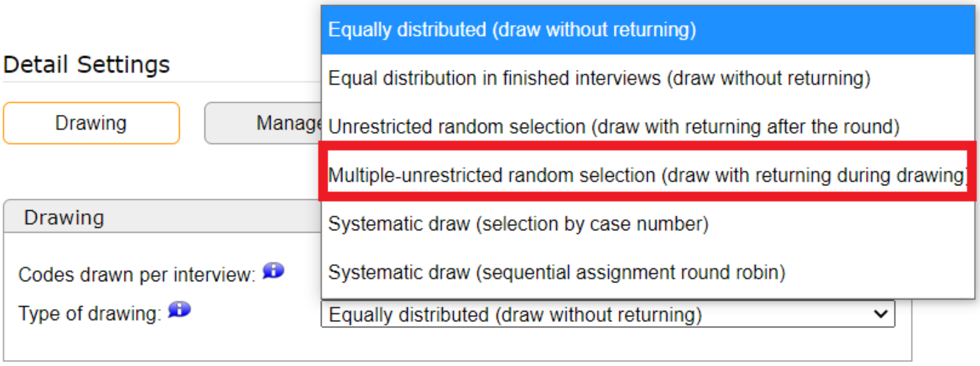
Taktu eftir að á myndinni eru þrennt sem ég yfirstrikaði. Í Codes (content), þegar þú vistar spurninguna, sér SoSci Survey sjálfvirkt um að skipa skilyrðunum gildi og Drawn yet vísar til þess hversu oft þátttakandi hefur lent á hvoru skilyrði fyrir sig.

Ég vil að hver og einn þátttakandi eigi jafnar líkur á því að lenda í hvoru skilyrði fyrir sig (e. simple control group). Ég þarf því að eiga við flipann sem er yfirstrikaður neðst á myndinni hér fyrir ofan. Þetta er ekki eina leiðin sem hægt er að nota slembiskipan með SoSci Survey í og þegar þú smellir á flipann sérðu að það er hægt að fara margar ólíkar leiðir í slembiskipan.

Hver leið hefur sína kosti og galla sem að ekki verður farið nákvæmlega út í hér. Að því sögðu vil ég beina sjónum þínum að blámerkta reitnum: Equally distributed. Sé sá reitur valinn er þátttakendum skipað í skilyrði rannsóknarinnar á grundvelli tölu sem dreginn er af handahófi en hins vegar er þessari tölu ekki skilað. Það þýðir í grófum dráttum að tilviljun ræður því í hvort skilyrði rannsóknarinnar *fyrsti* þátttakandinn lendir í. Ef að við ímyndum okkur að við séum með tvö skilyrði þá er líkt og peningakast ráði því í hvort skilyrði rannsóknarinnar fyrsti þátttakandinn lendir í og svo fer að hann fær skilyrði eitt. Þá hins vegar er það *ekki* tilviljun sem ræður því

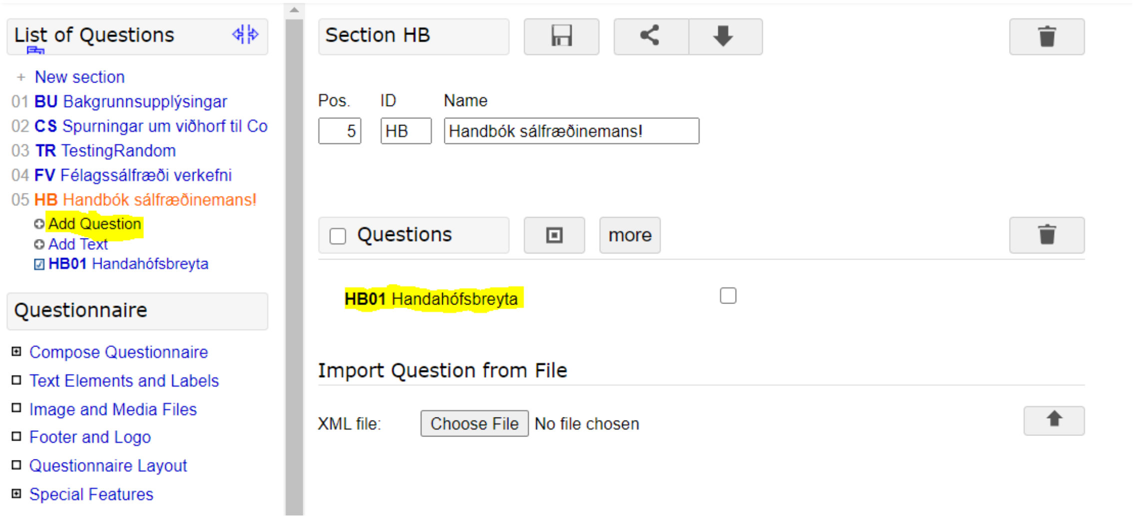
í hvort skilyrði þátttakandi númer tvö lendir í, vegna þess að þátttakendum er skipað í skilyrðin á grundvelli tölu sem ekki er skilað og talan einn hefur þegar verið dregin og henni ekki skilað. Fyrst að þessi ímyndaða rannsókn okkar inniheldur aðeins tvö skilyrði og fyrsta þátttakanda hefur þegar verið skipað í skilyrði eitt að þá verður þátttakanda tvö nauðsynlega skipað í seinna skilyrðið. Þá hafa allar tölur rannsóknarinnar verið dregnar og tilviljun ræður því í hvort skilyrði rannsóknarinnar þriðji þátttakandinn lendir í en síðan er það skilyrði sem fjórði þátttakandinn lendir í háð því í hvaða skilyrði sá þriðji lendir í. Og svo koll af kolli.

Ég ætla hins vegar að velja flipann Multiple-unrestricted random selection sem vísar til þess að netkönnunin komi til með að skipa þátttakendum í skilyrði rannsóknarinnar á grundvelli tölu sem dregin verður af handahófi og er síðan skilað um leið og hún hefur verið dregin. Þátttakendum verður þannig með þessu móti ýmist skipað í spurningalista sem inniheldur markspurninguna eða samanburðarlistann.

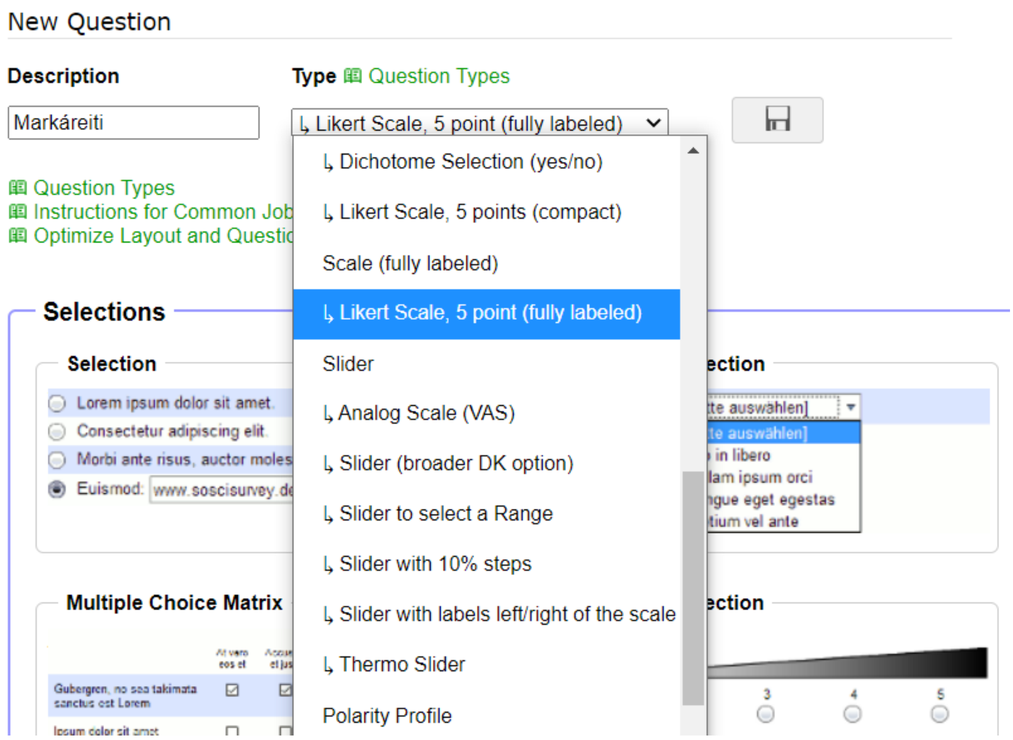


Þegar þú hefur valið Multiple-unrestricted random selection (veljir þú þá leið) þarft þú að muna að vista spurninguna *aftur*!

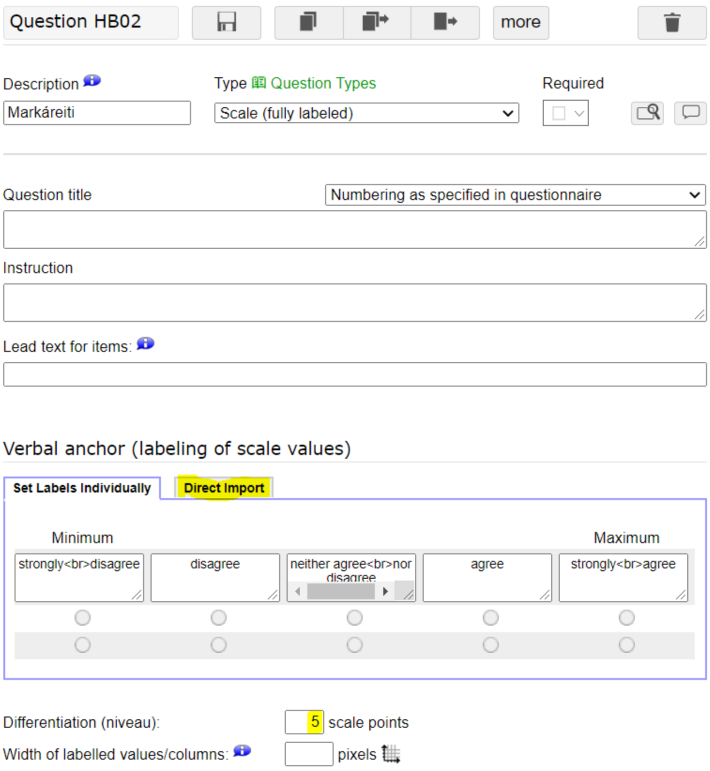
Núna ferð þú til baka, í mínu tilfelli þýðir það að ég smelli á: HB Handbók sálfræðinemans. Taktu eftir að núna er handahófsbreytan sem við vorum að búa til kominn í section-ið og er næsta skref að búa til spurningalista rannsóknarinnar. Byrjum á því að búa til markspurningalistann og smellum því á Add Question.



Þú ættir að taka eftir að þetta er sama valmynd og áðan þegar við bjuggum til handahófsbreytuna. Ég ætla að búa til spurningalista sem inniheldur eina spurningu sem að ég ætla láta þátttakendur meta á fimm punkta Likert kvarða. Ég vel því Likert Scale (fully labeled):

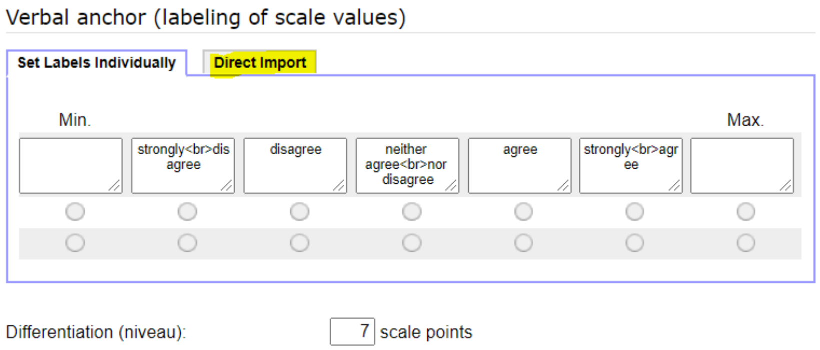


Þá fæ ég upp þessa valmynd:

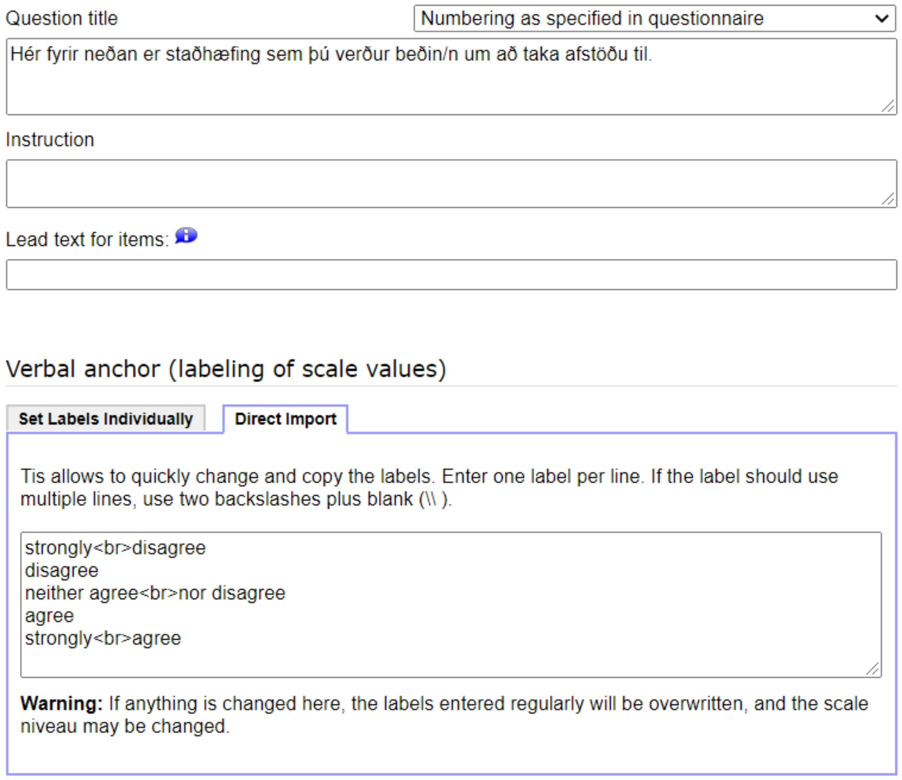


Hér eru nokkur atriði sem þarf að athuga. Í question title getur þú sett texta eins og “Hér fyrir neðan eru staðhæfingar sem þú verður beðin/n um að taka afstöðu til.” Sá texti kemu þá til með að birtast efst á skjánum þegar spurningin er opnuð.

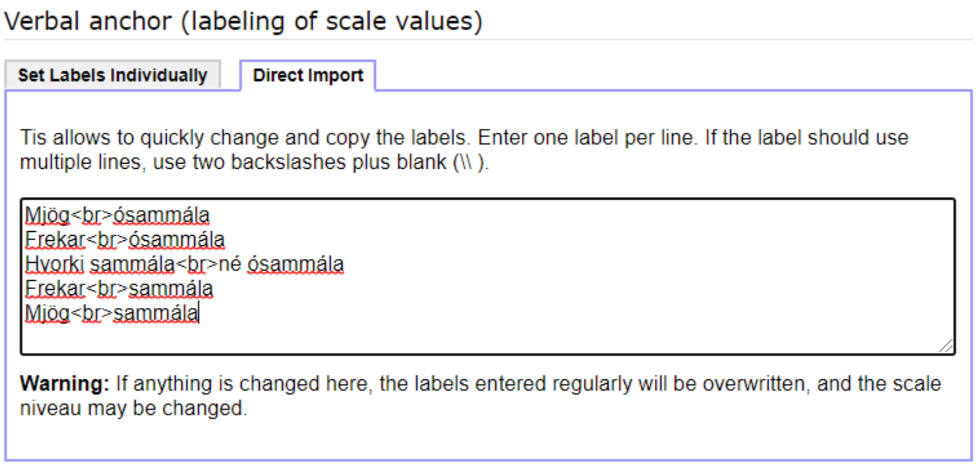
Ég ætla að notast við 5 punkta Likert kvarða og læt því ógert að eiga við *scale points*. Hins vegar ef að þú vilt notast við 4 punkta kvarða, 7 punkta kvarða eða eitthvað annað að þá þarftu aðeins að breyta tölunni sem er yfirstrikuð neðst á myndinni og vista spurninguna. Þegar þú hefur vistað spurninguna koma upp fleiri dálkar (sjá mynd).



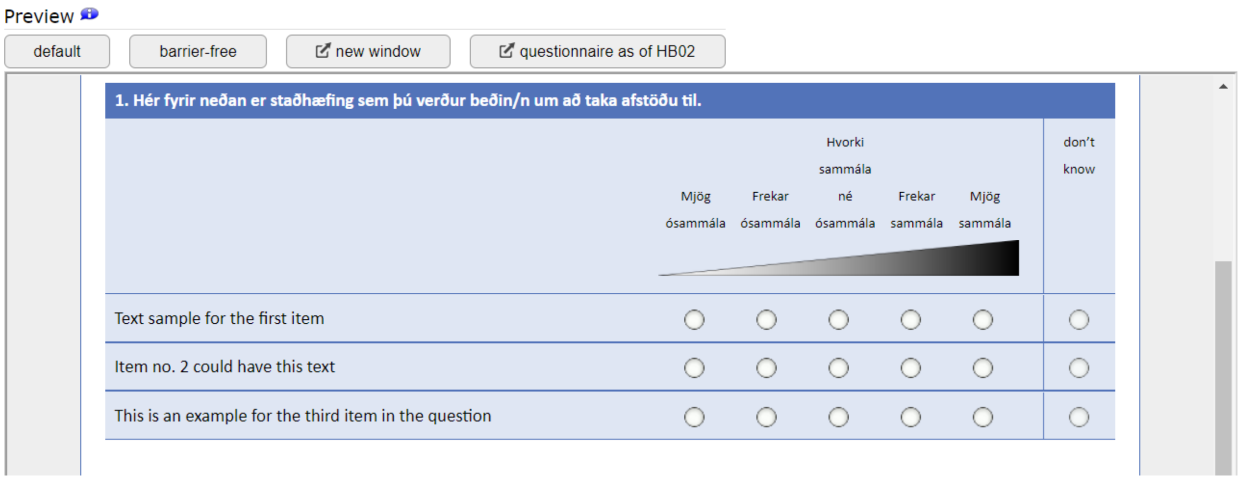
Hins vegar eins og fyrr segir ætlum við að byrja á því að vinna með 5 punkta kvarða svo að ég breyti *scale points* aftur í 5 og vista svo spurninguna aftur. Að því loknu smelli ég á Direct Import.



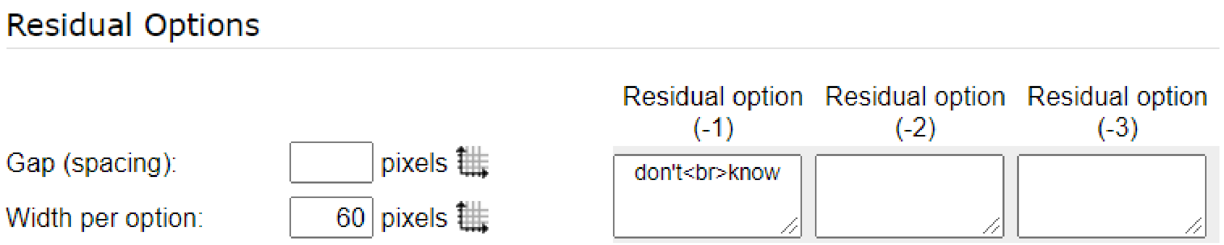
Hér getum við breytt nöfnunum á svarkvarðanum. Athugaðu að <br> bútar orðagildi svarkvarðans í tvennt og hefur þetta með ásýnd könnunarinnar að gera. Þessi skipun er sambærileg því að smella á Enter á lyklaborðinu.



Nú hef ég aðlagað svarkvarðan að íslenskum venjum og nota <br> skipunina til þess að skipta orðagildunum upp. Núna smelli ég á vista og skrolla niður þar til ég finn Preview og skoða ásýnd spurningarinnar:



Spurningin er ekki tilbúin en núna er kominn ágætis vísir að henni. Taktu eftir að á myndinni lengst til hægri er auka dálkur: don't know. Það er dálkur sem er örlítið öðruvísi en hinir. Meginmunurinn hefur með úrvinnslu gagna að gera og hægt er að sía út (e. filter out) þá sem smella á þennan dálk. Þennan dálk getur þú átt við undir Residual Options:

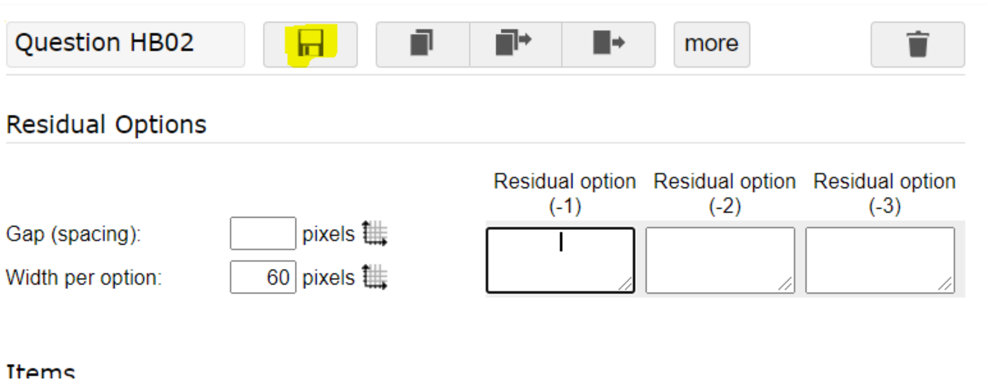


Residual Options getur verið gagnlegt til dæmis ef að þú vilt gefa færi á miðjusvörun en sía þá út sem haka ávallt við "hvorki né" valmöguleikann og eins væri hægt að nota þennan valmöguleika í annars konar spurningu, t.d. þegar spurt er um kyn.

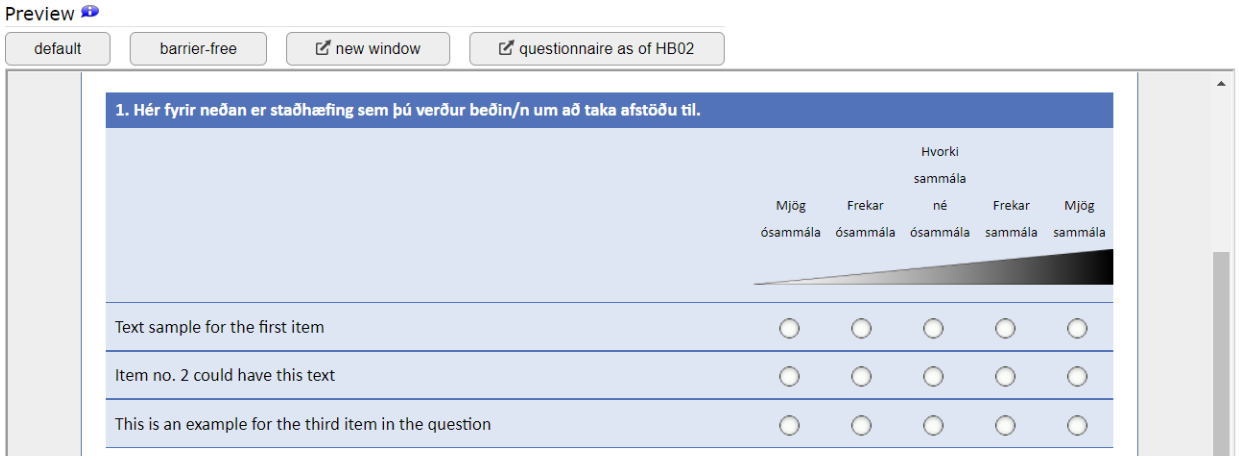
Væri þá hægt að hafa valmöguleikana “ég skilgreini mig hvorki sem karl né konu” og “ég vil ekki svara” í residual options ef ætlun þín er að sía svör þeirra frá svörum hinna. Slíkt kann að vera gert af margvíslegum ástæðum en einna helst af þeim sökum að fjöldi þeirra sem haka í þessa reiti er það lítill að það væri óeðlilegt að gera hópasamanburð þar sem um ræða 50 karla, 48 konur og þrjá sem merkja við annan hvorn hinna svarkostanna.

Ef að þú notar ekki <br> skipunina og tekur eftir því að ásýnd könnunarinnar breytist ekki í Preview er það eðlilegt. Við notum <br> skipunina til þess að ganga úr skugga um að það komi bilstöng á þeim stöðum sem við ákveðum, sama í hvernig tæki könnunin er tekin. Þess vegna hvet ég þig til þess að nota <br> skipunina.

Ég strokaði út textann sem stendur í residual option og smelli á vista.

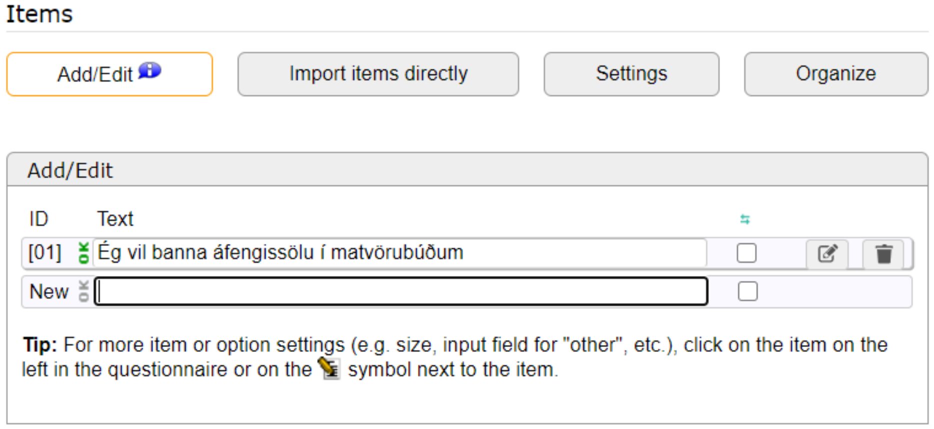


Núna skoða ég ásýnd könnunarinnar og sé að “don’t know” dálkurinn er horfinn.

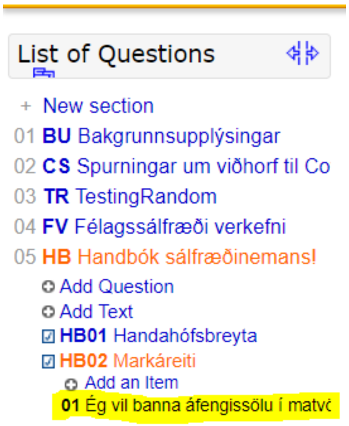


Næsta skref er að setja staðhæfingu inn í spurningalistann. Atriði markáreitis-spurningalistans vil ég að innihaldi textann “Ég vil banna áfengissölu í matvörubúðum” og atriði samanburðarlistans innihaldi “Ég vil leyfa áfengissölu í matvörubúðum”. Ég skrolla upp frá Preview og finn *Items*. Ég skrifa “Ég vil banna

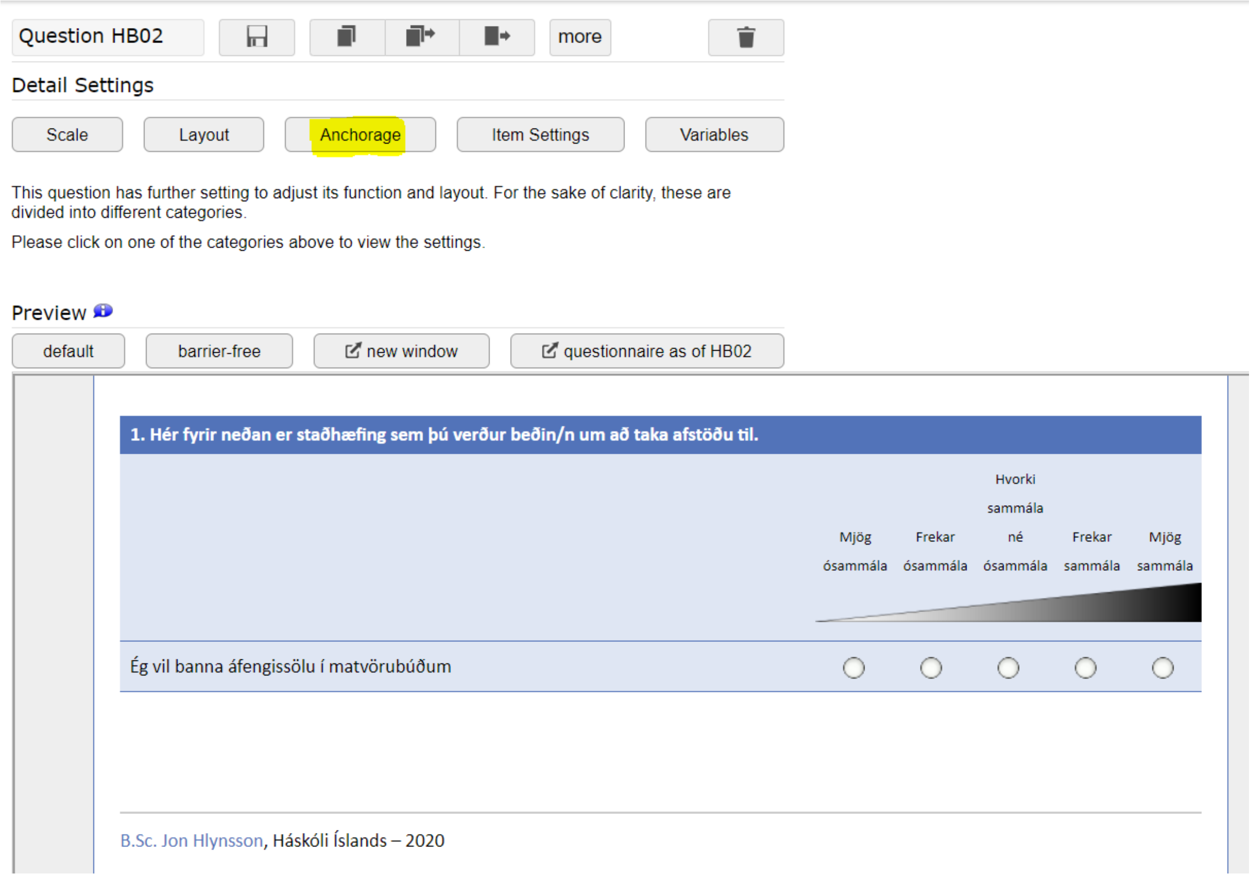
áfengissölu í matvörubúðum” og ýti á Enter.



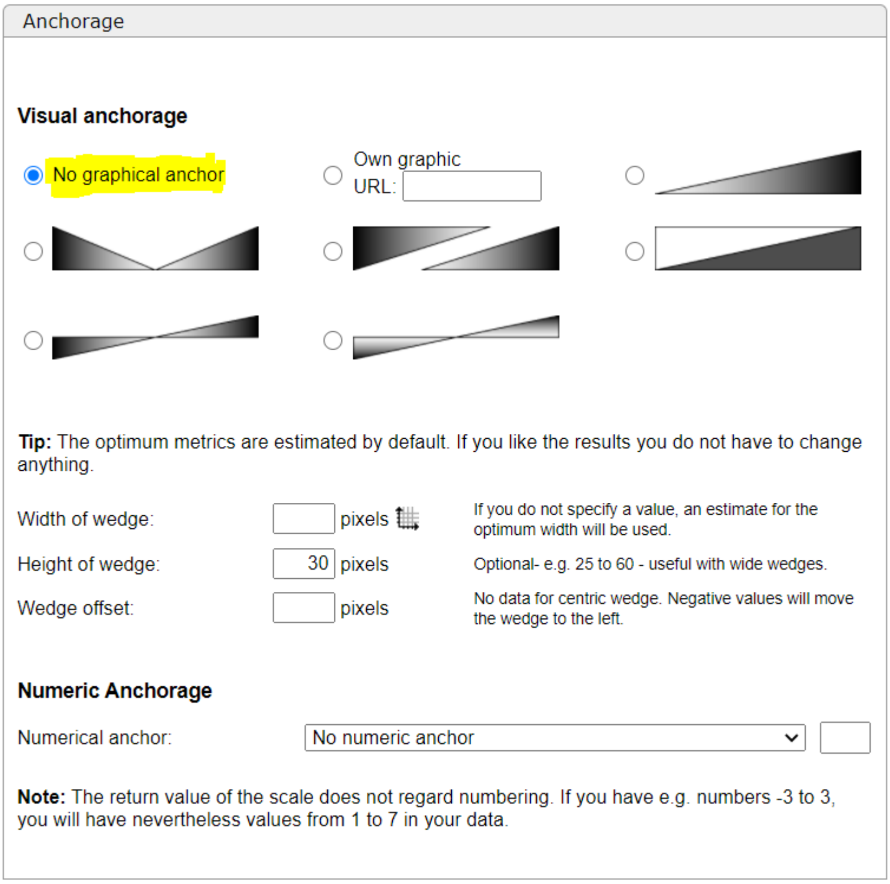
Núna sé ég að það er komin spurning í markáreitis-spurningalistann uppi í vinstra horninu.



Í Preview sjáum við að spurningin er farin að taka á sig mynd og að ekki sé margt til viðbótar sem að þurfi að gera áður en haldið er áfram.

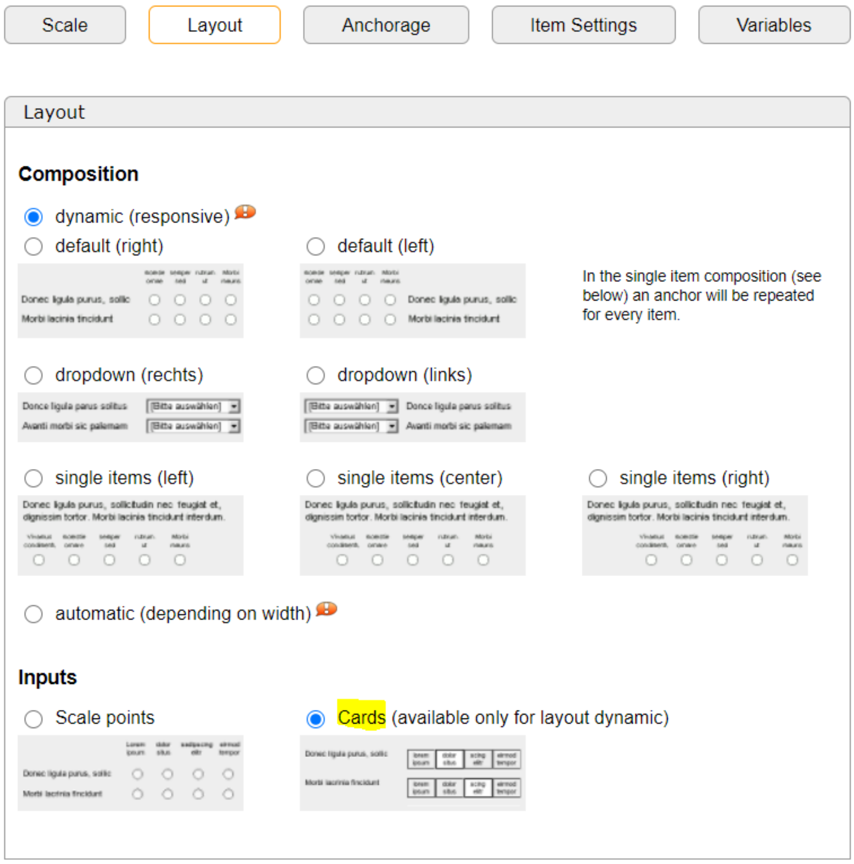


Ég vil ekki að þessi sjónræni skali eða akkeri (e. visual anchor) fylgi spurningunni svo að ég smelli á Anchorage. Þá kemur þessi valmynd upp.



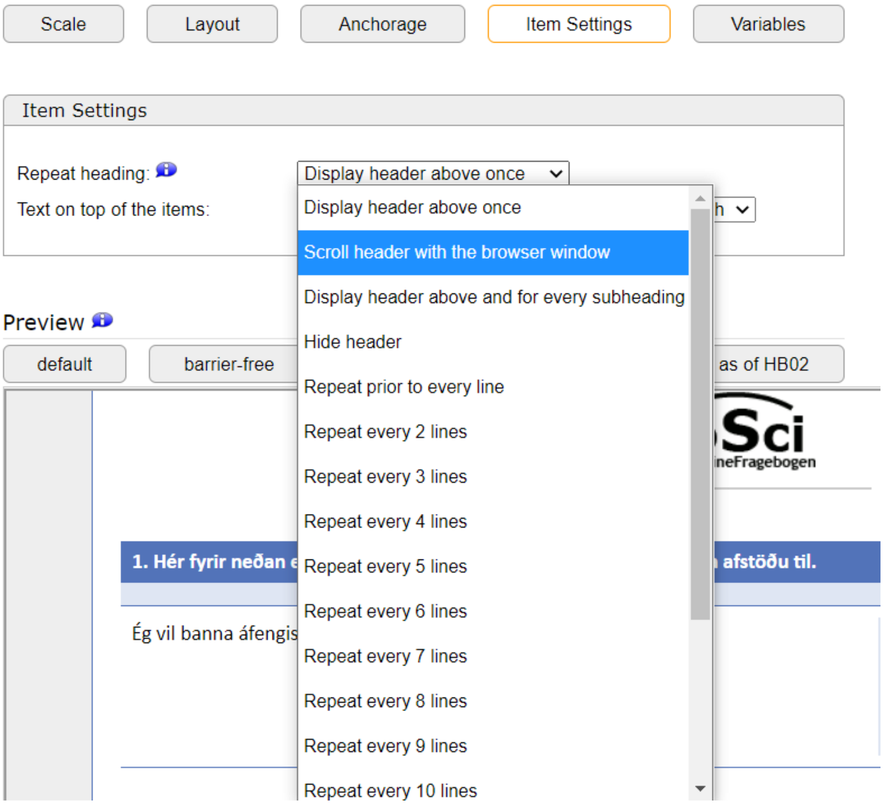
Hér getur þú valið á milli ýmissa sjónræna akkera hengt þitt eigið akkeri við netkönnunina. Ef þú hyggst nýta þann valkost gerir þú það með því að setja hlekk að akkerismyndinni þinni (eigir þú slíka) í “Own graphic URL”.

Ég haka við “No graphical anchor” og smelli síðan á vista. Að lokum vil ég blása örlitlu lífi í atriði kvarðans og smelli því á Layout.



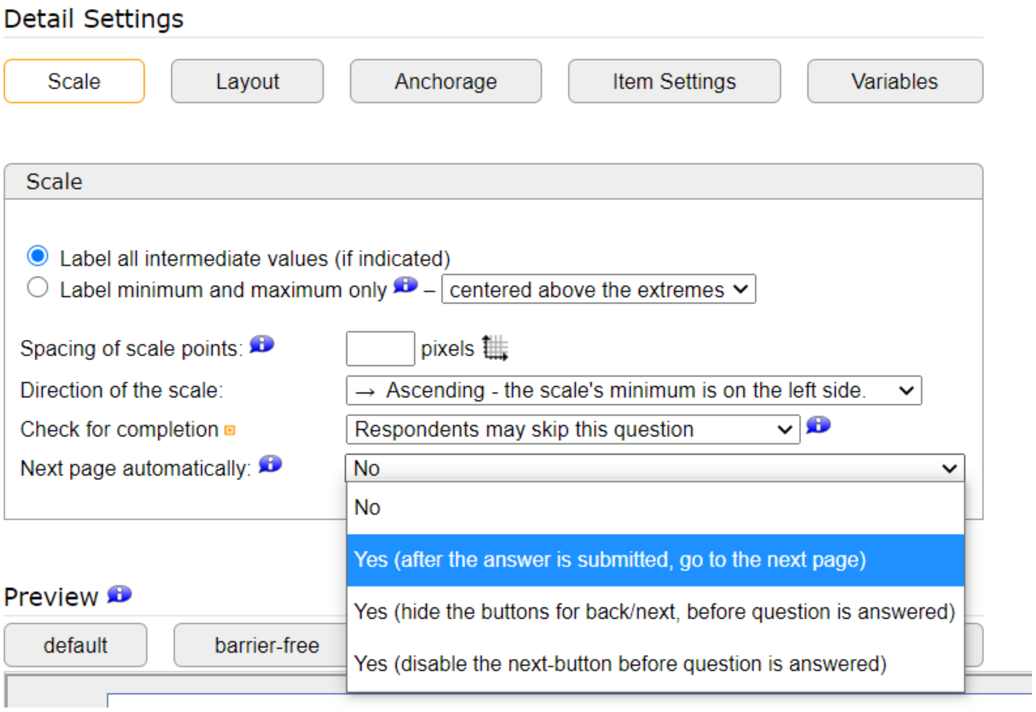
Ég vel Cards og smelli á vista. Þar næst skrolla ég niður að Preview og skoða spurninguna.

Ég er nokkuð sáttur við þessa ásýnd og á því ekki við spurninguna frekar að svo stöddu. Athugaðu þó að það er hægt að breyta til dæmis myndinni sem er fyrir ofan spurningalistann. Einnig er gagnlegt fyrir þig að vita að það er hægt að festa bláa borðann sem er efst á myndinni með því að smella á Item Settings. Þar hakar þú við Scroll header with browser window. Það eru fleiri valkostir sem hægt er að velja á milli og vitaskuld velur þú þann sem best á við fyrir þig hverju sinni.



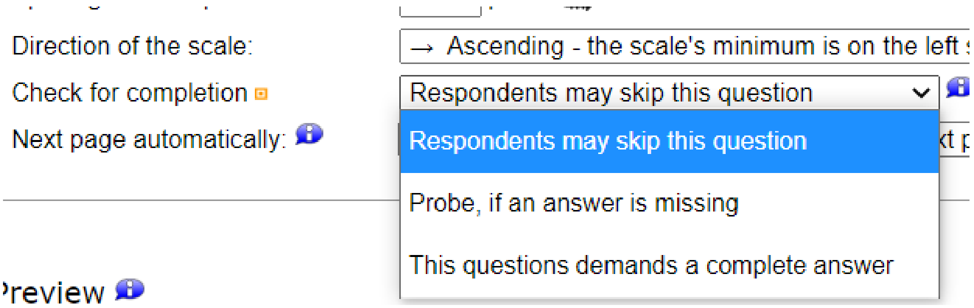
Ekki gleyma að vista spurninguna í hvert skipti sem að þú breytir einhverju!

Eins er hægt að láta könnunina sjálfkrafa fara áfram á næstu spurningu eða blaðsíðu í könnuninni eftir að spurningu hefur verið svarað. Til þess smellir þú á Scale.



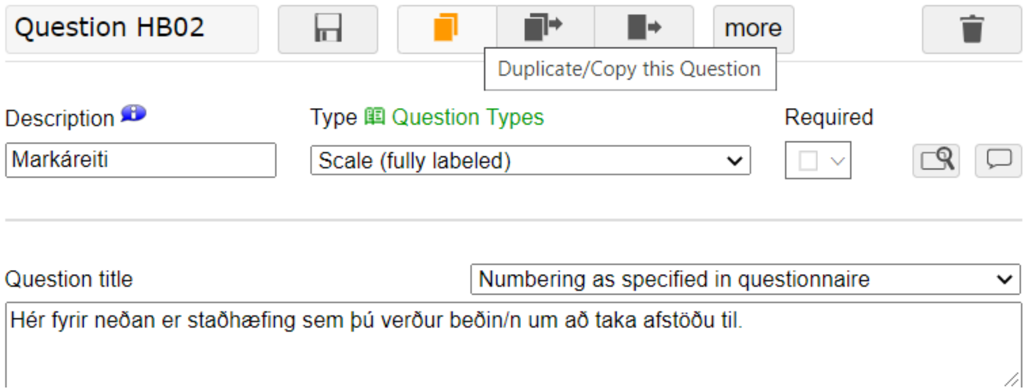
Ég vel valkostinn sem lætur næstu blaðsíðu spurningalistans birtast um leið og þátttakandi hefur smellt á einhvern svarkost. Taktu eftir að það er einnig undir Scale

sem að þú getur skilyrt spurningar sem svo að þær krefjist svars áður en þátttakandi heldur áfram í reitnum “Check for completion”. Í þessari netkönnun munum við ekki gera það en ef þú smellir á reitinn þá kemur upp þessi valmynd.



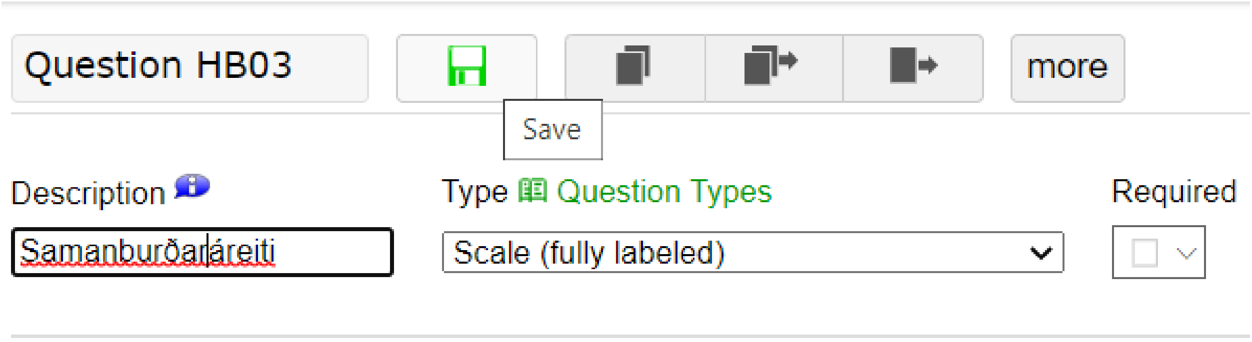
Ef þú telur þörf á að krefja þátttakendur um svar þá velur þú viðeigandi reit og vistar síðan könnunina.

Núna er hönnun markspurningarinnar lokið en við eigum eftir að gera samanburðarspurninguna. Sem betur fer þurfum við ekki að byrja upp á nýtt heldur getum við einfaldlega afritað markspurninguna og búið til aðra nákvæmlega eins. Skolla þú upp og við hliðina á hnappinum sem þú hefur verið að nota til þess að vista spurninguna þína er hnappur sem að afritar spurninguna.

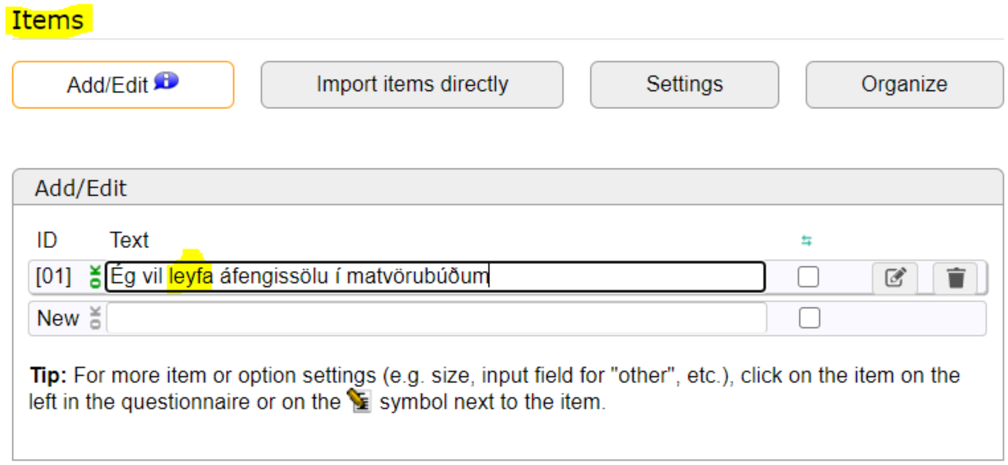


Smelltu á þennan hnapp og þá ætti að vera komin ný spurning í vinstra horninu sem heitir það sama og markáreitið.

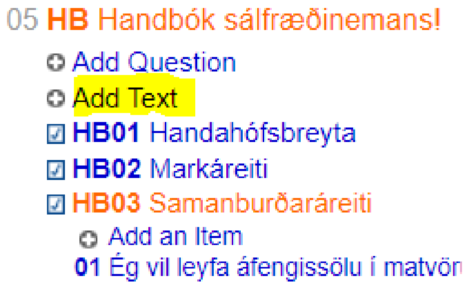
Taktu eftir við það að smella á afritunartakkan að þá hættir þú að vera í spurningu HB02 og ert þess í stað að vinna með spurningu HB03. Byrjum á því að breyta nafninu á spurningunni.



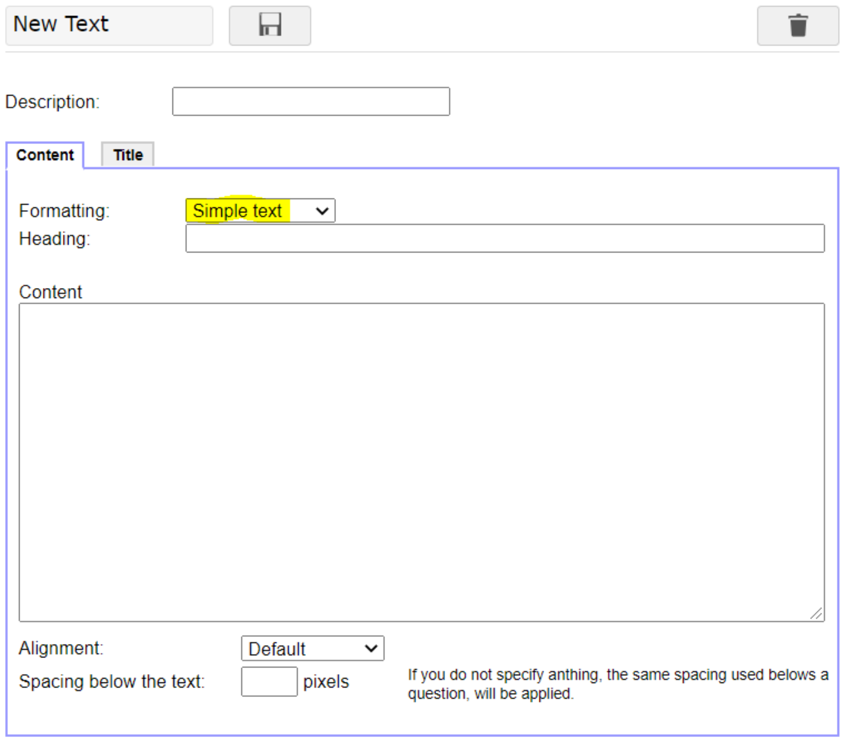
Það eina sem við þurfum að gera núna er að breyta textanum fyrir atriðið í spurningunni þannig að það standi “Ég vil leyfa áfengissölu í matvörubúðum”. Við förum í Items og klístrum nýja textann yfir gamla textann.



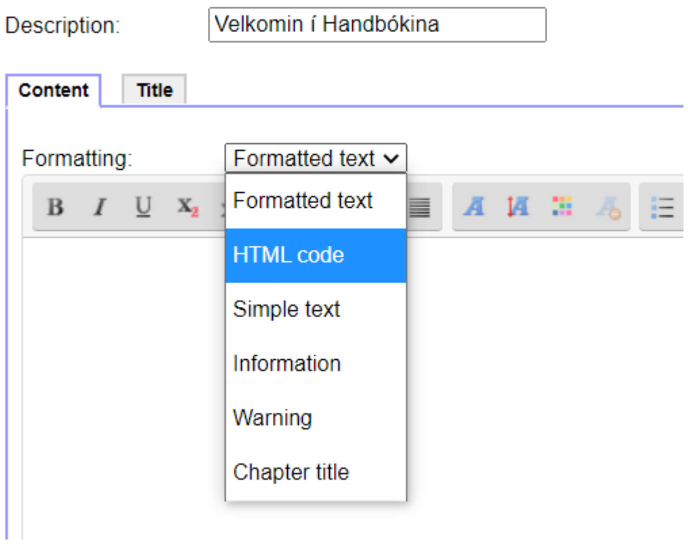
Núna erum við með þrjár breytur í spurningalistanum okkar: markáreitið, samanburðaráreitið og handahófsbreytuna.



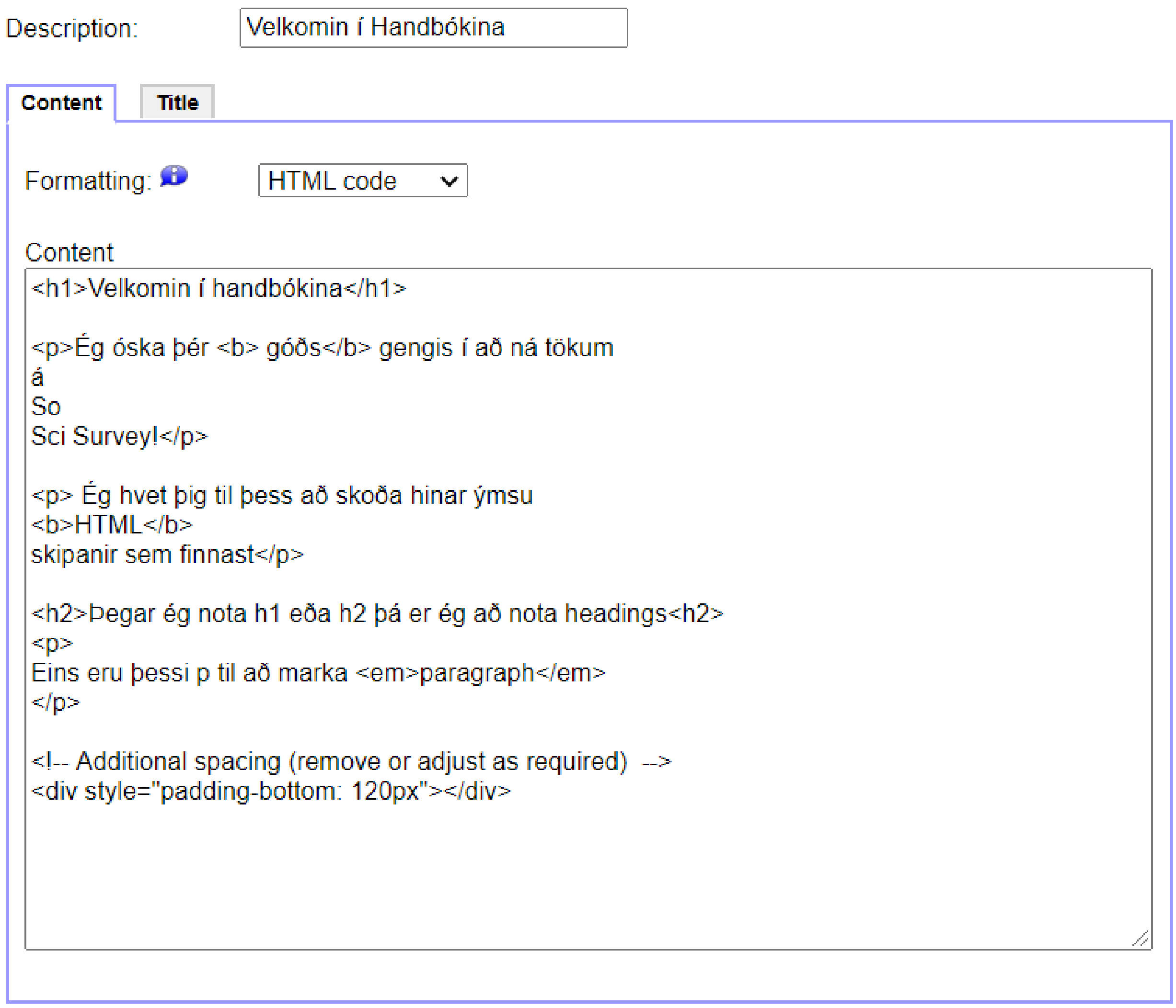
Við viljum ekki demba þátttakenda beint í spurninguna svo að næsta skref er að útbúa texta sem mun birtast í upphafi könnunarinnar. Smellum á Add Text og fáum þessa valmynd.



Þú getur notað *Simple text* valmyndina til þess að útbúa flotta síðu sem býður þátttakendur velkomna í netkönnunina. Hins vegar ef að þú hefur áhuga á því að hafa **feitletraðan** texta eða *skáletur* þá getur þú ýmist notað Formated text eða HTML kóða.

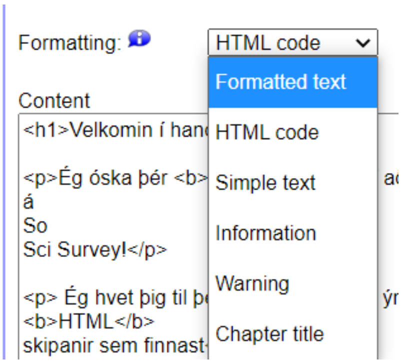


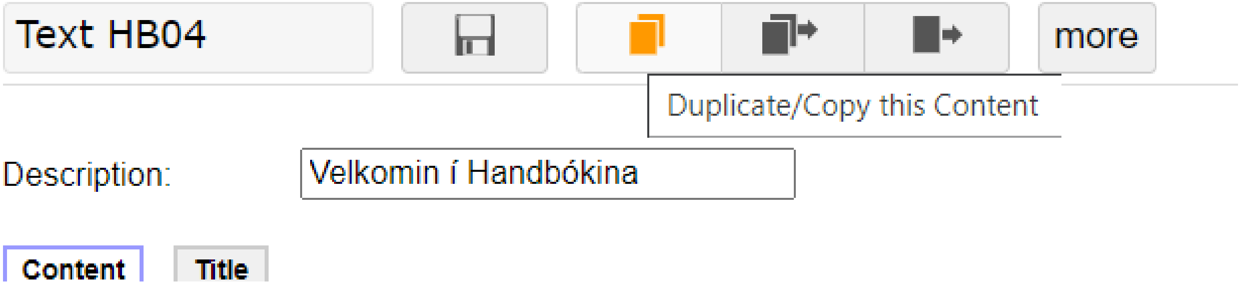
Ég mun nota HTML kóða vegna þess að hann gefur besta færið til að eiga við ásýnd textans.



Taktu vel eftir textanum sem ég skrifaði í **HTML code** og berðu saman við myndina hér fyrir neðan. Þá áttar þú þig á hvað hver og ein skipun gerir. Núna smelli ég á vista og skoða Preview.

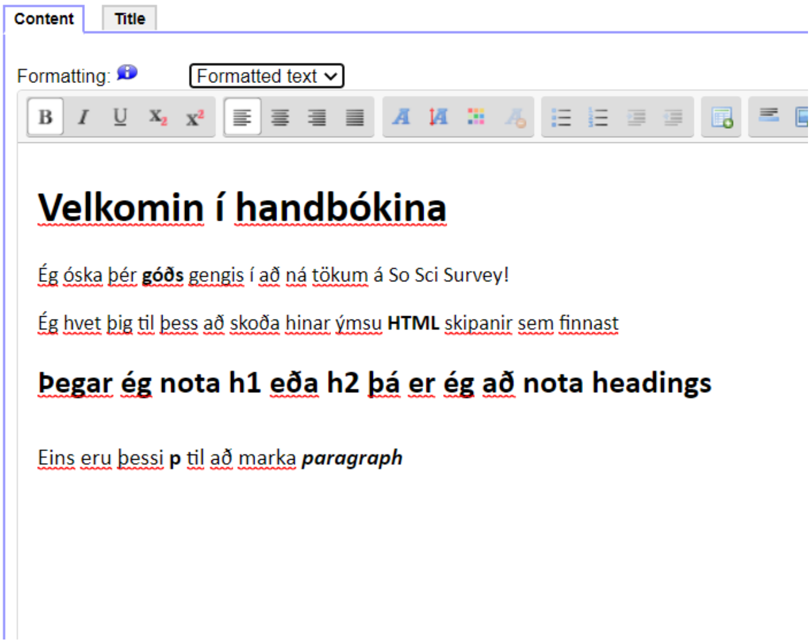
Núna skulum við afrita þessa breytu, eiga við textann og nota nýju textabreytuna í lokaorð netkönnunarinnar.



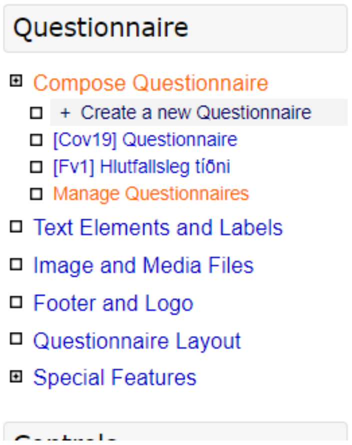


Ég skýri þessa breytu “Takk fyrir”, smelli á HTML code og vel Formated text í staðinn. Þar næst smelli ég á vista.

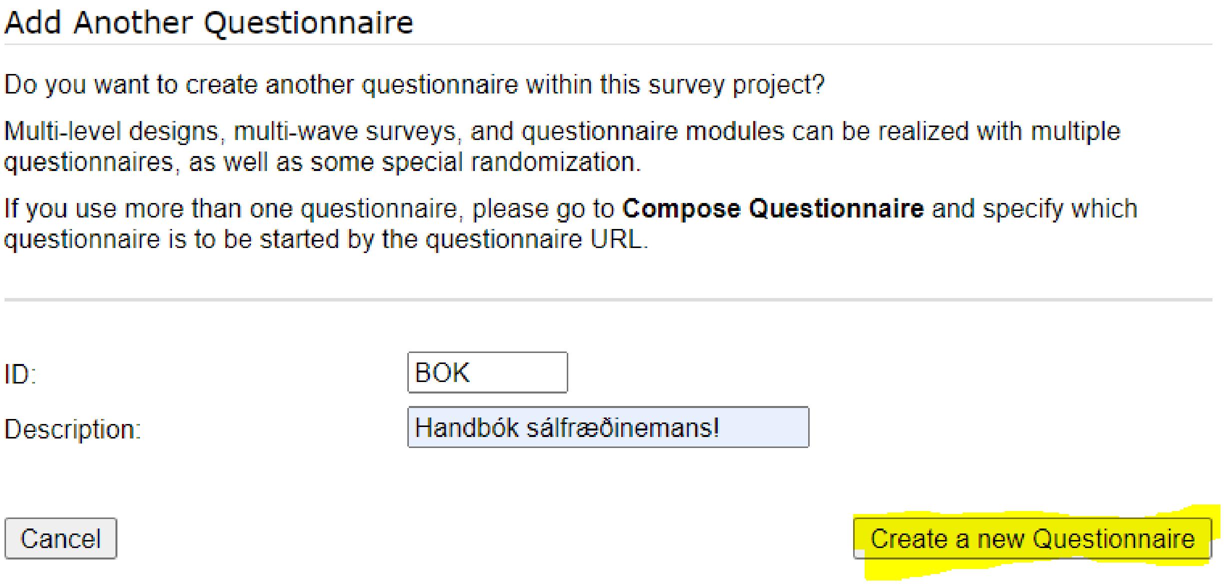
Núna erum við komin með fimm breytur og ekkert að því til fyrirstöðu að við útbúum loks könnunina.



Vinstra megin á skjánum finnur þú Questionnaire flipa og þar getur þú smellt á Create a new questionnaire.

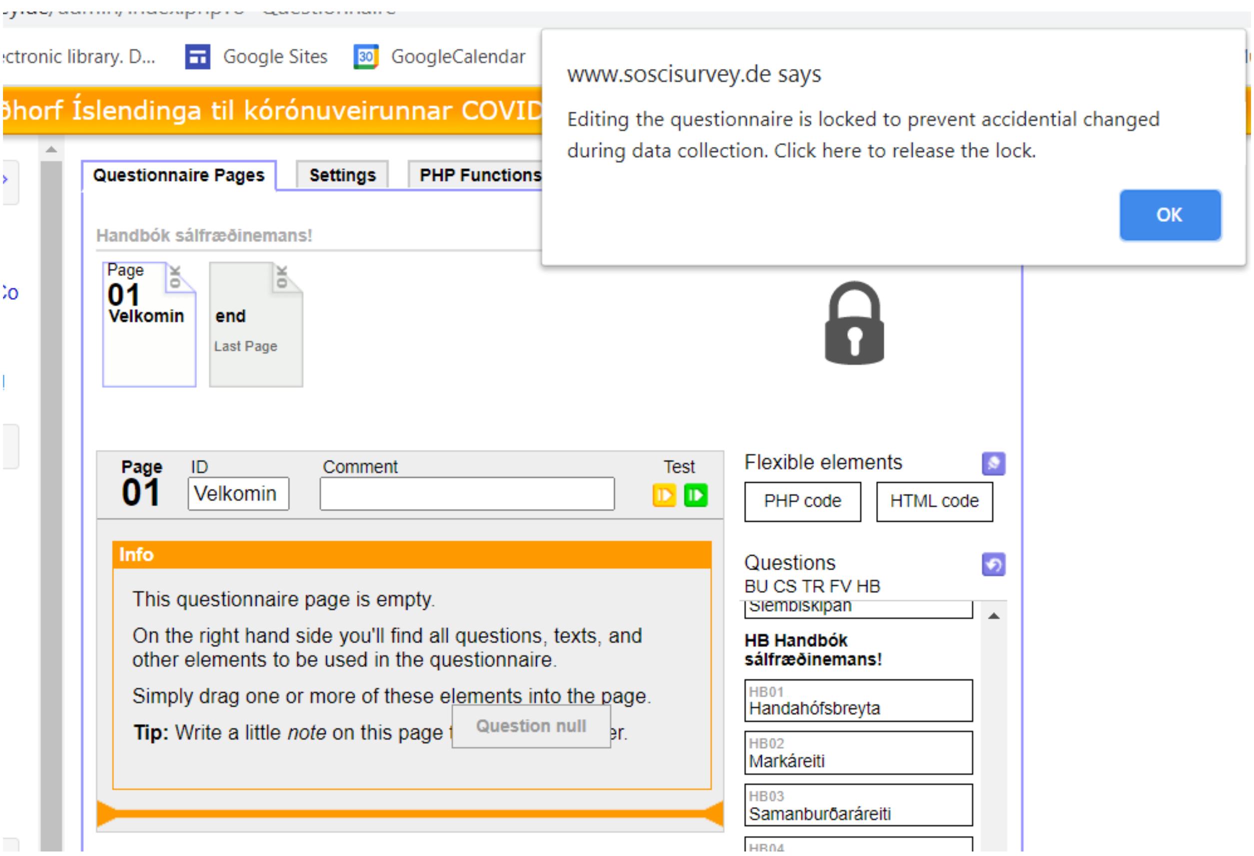


Þá kemur upp valmynd og þar þarf að skýra netkönnunina og gefa henni ID. Ég set BOK í ID og Handbók sálfræðinemans í Name.

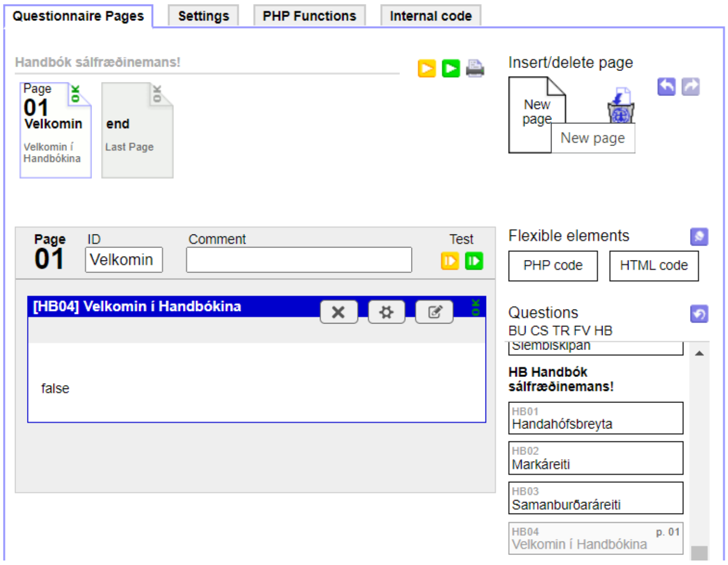


Ef að þú ert að búa til þína fyrstu netkönnun með SoSci Survey þá mun ekki koma upp á skjáinn hjá þér “Do you want to create another questionnaire within this survey project?”. Þetta kemur upp hjá mér vegna þess að ég hef áður útbúið svona könnun og er sú könnun enn í loftinu en ætti ekki að koma upp hjá þér **nema** þú hafir þegar búið til netkönnun með SoSci Survey.

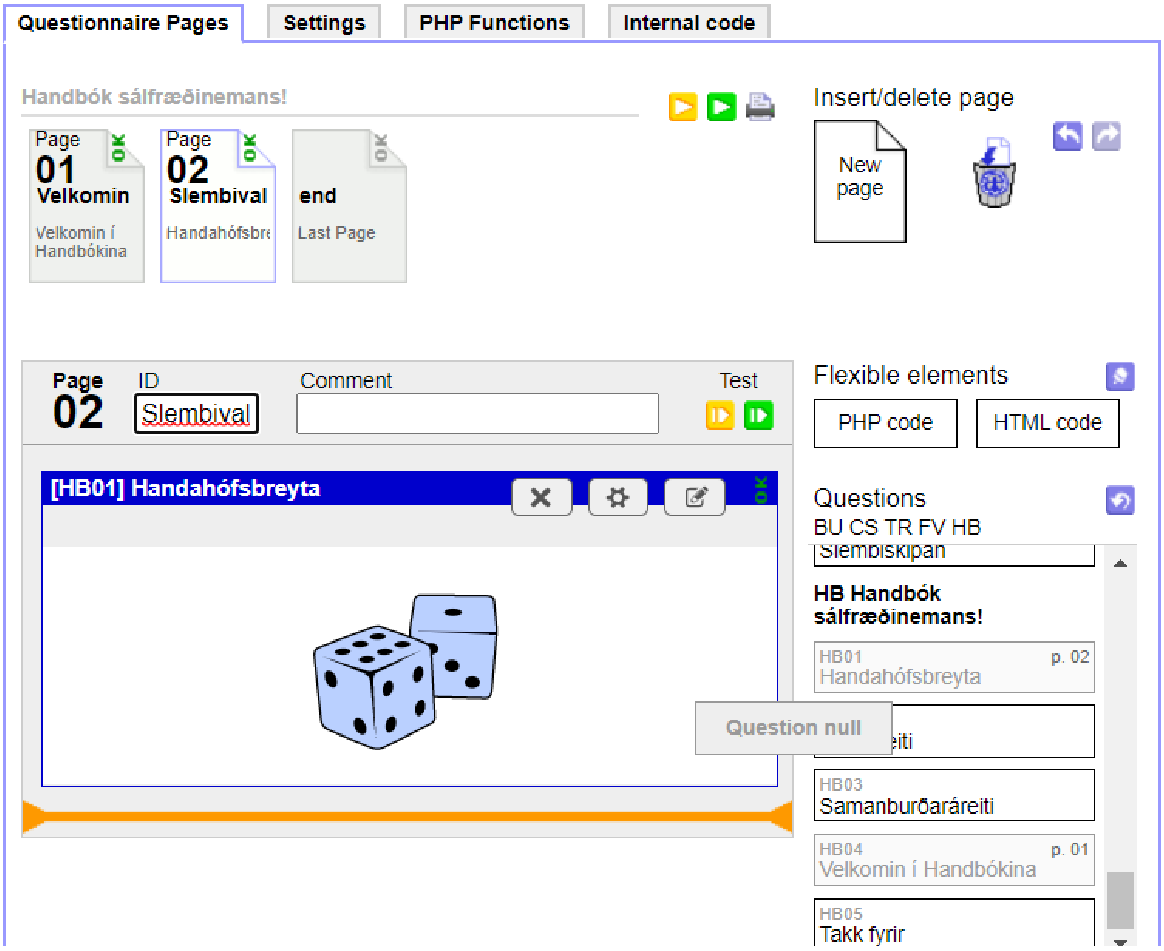
Þegar þú hefur lokið því að skýra könnunina þína þá smellir þú á gulmerkta hnappinn á myndinni hér fyrir ofan. Þá færðu upp valmynd með tómri spurningakönnun.



Ég byrja á því að skýra fyrstu blaðsíðuna og setja á hana textann sem ég vil að könnunin byrji á. Athugaðu að þú verður að byrja á því að smella á lásinn áður en þú bætir einhverju við á blaðsíðuna. Næst smelli ég á New page.

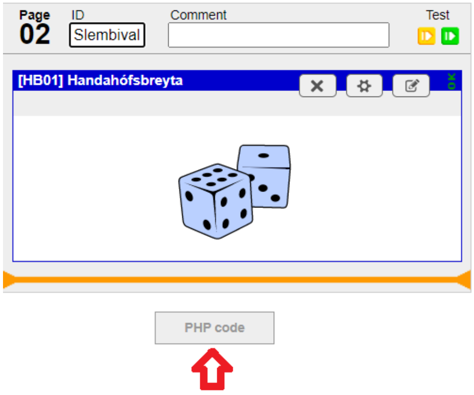


Á blaðsíðu númer tvö set ég byrja ég á því að setja handahófsbreytuna inn.



Athugaðu að þú þarft að draga breyturnar inn á blaðsíður könnunarinnar. Þegar þú hefur dregið handahófsbreytuna inn, þá kemur loks að því að við notum PHP kóðann sem minnst var á hér fyrir ofan.

Beindu augum þínum að **Flexible elements** og sjáðu þar PHP code. Dragðu PHP code undir slembibreytuna.



Þá ætti að koma upp box sem að þú getur skrifað í.

// með því að gera tvenn skástrik getur þú kommentað í kóðann þinn

$number = value('HB01'); // Þetta býr til breytu sem að geymir dregnu töluna

// birta markáreiti ef talan er 1 og samanburðar ef talan er 2

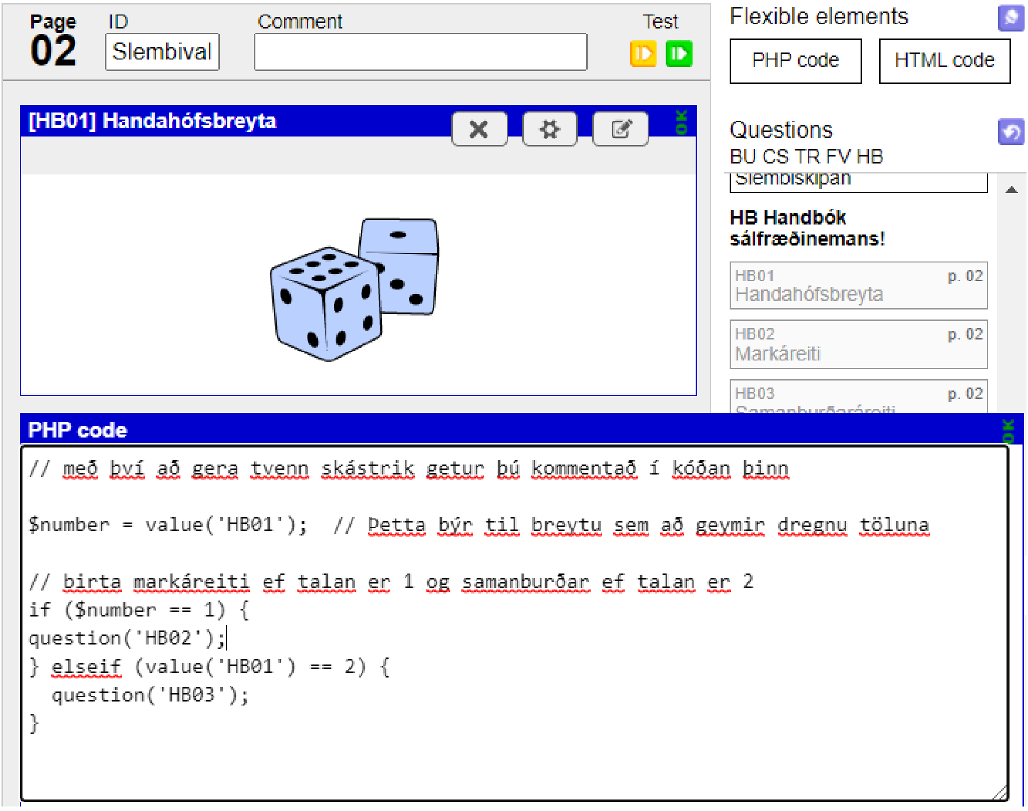
if ($number == 1) {

question('HB02');

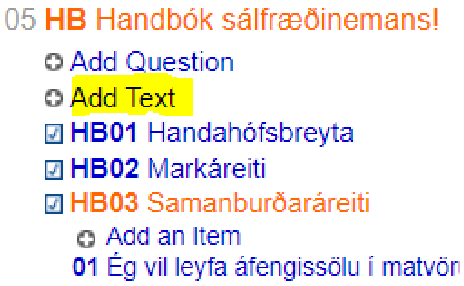
} elseif (value('HB01') == 2) {

  question('HB03');

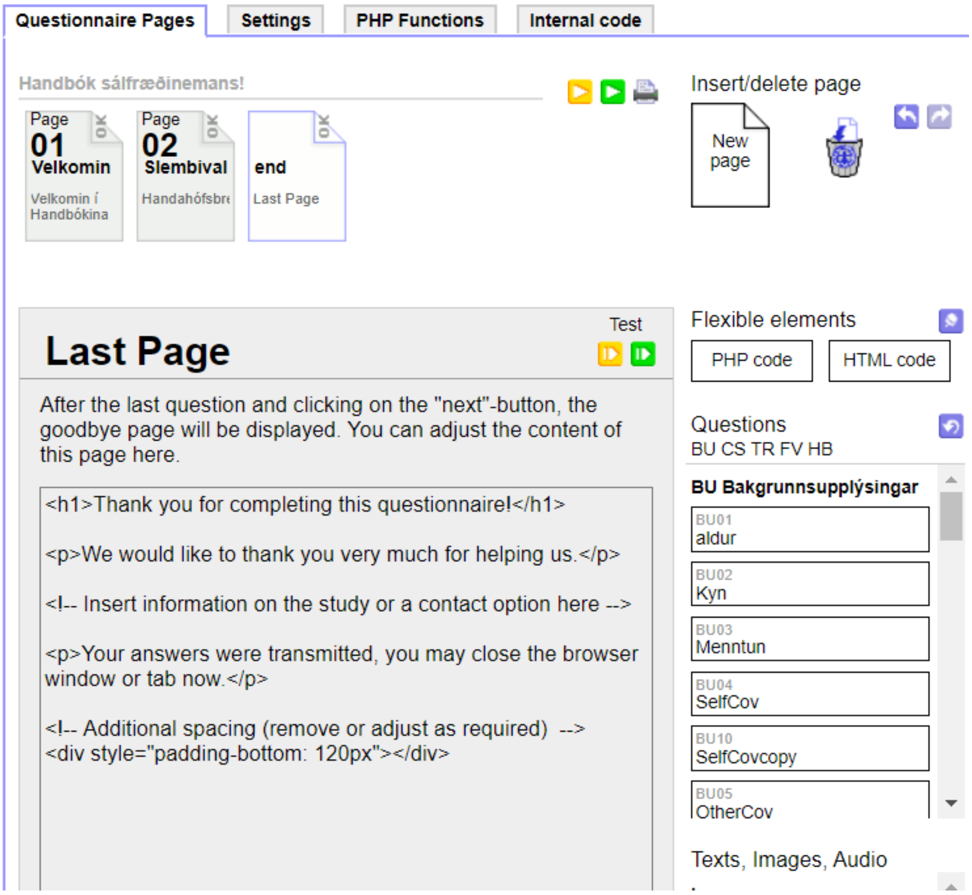
}



Munum að handahófsbreytan fékk ID-ið HB01, markáreitið HB02 og samanburðaráreitið HB03. Í þær þarf að vitna í PHP kóðanum.

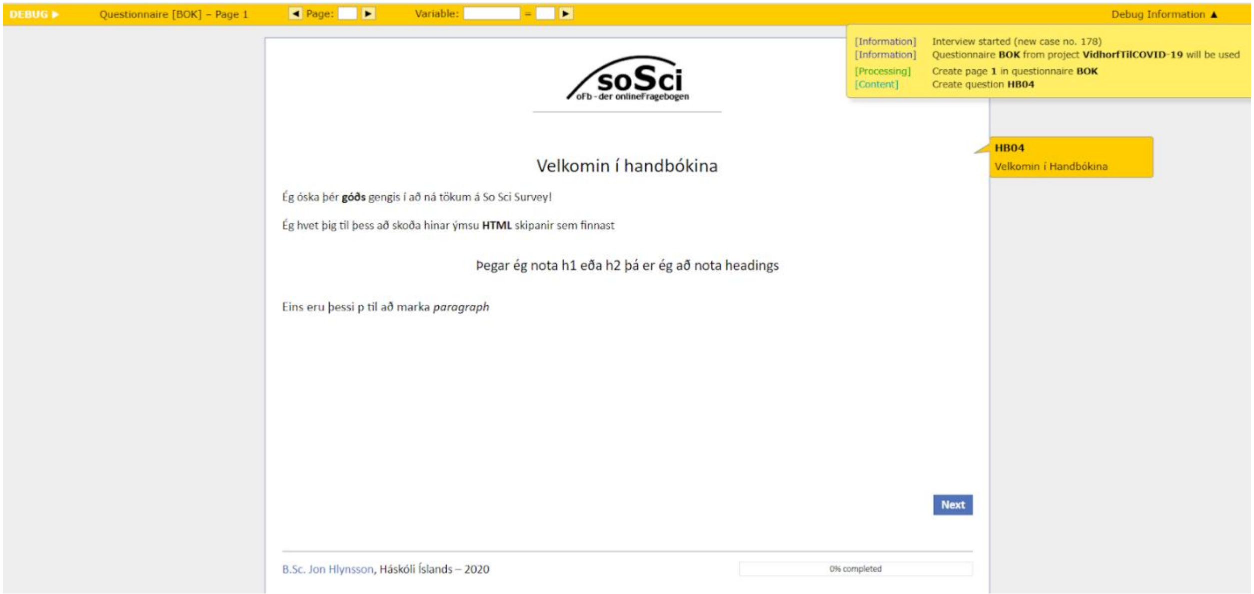


Núna smellum við á síðustu blaðsíðuna og eigum aðeins við textann sem þar er að finna. Við gætum líka bætt blaðsíðu við til að birta textann sem við afrituðum áðan en þar sem að það er í raun bara sami textabútur og í upphafi er skemmtilegra að fara þessa leið.

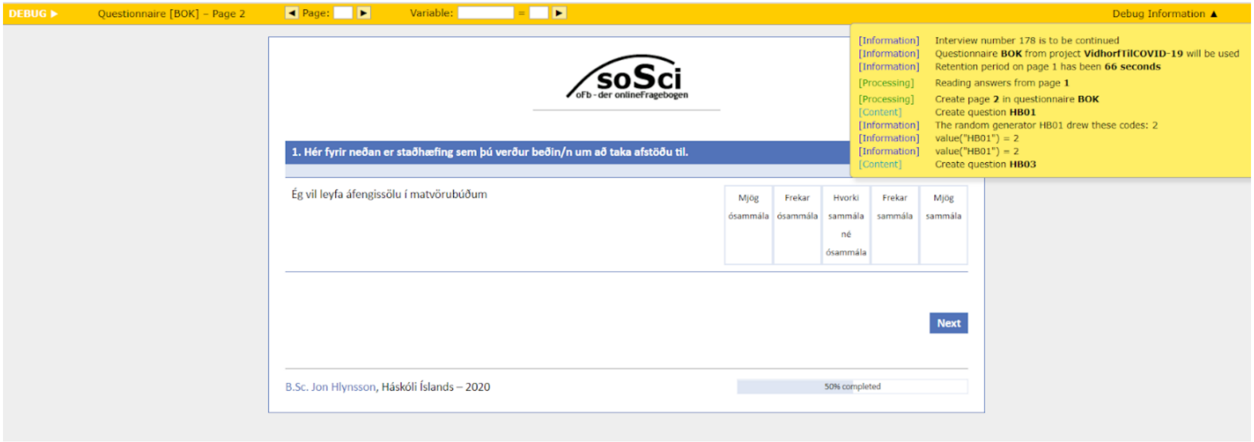


Hér breytir þú textanum sem svo að hann passi þinni netkönnun. Þegar þú hefur lokið þeim textabreytingum sem að þú hyggst gera er sniðugt að smella á gula Play takkann sem rauða örin hér fyrir neðar bendir á. Með honum prófar þú könnunina í svonefndu *Debug mode* sem gefur ríkar upplýsingar um það sem er að gerast bakvið tjöldin þegar að könnunin er keyrð. Það er í Debug Mode sem þú getur fundið út hvað hafi farið úrskeiðis ef að svo fer.

Þegar þú smelli á gula takkan ætti netkönnunin að byrja á fyrstu blaðsíðunni með textanum.

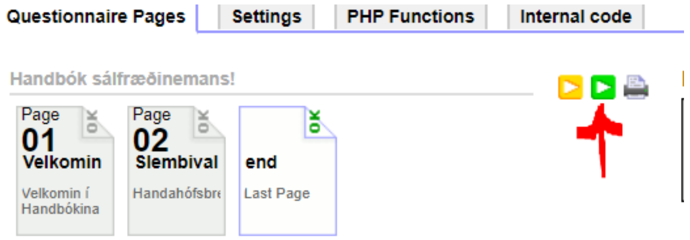


Hér sjáum við HB01 breytuna okkar og fáum tækifæri til að ýta á Next.



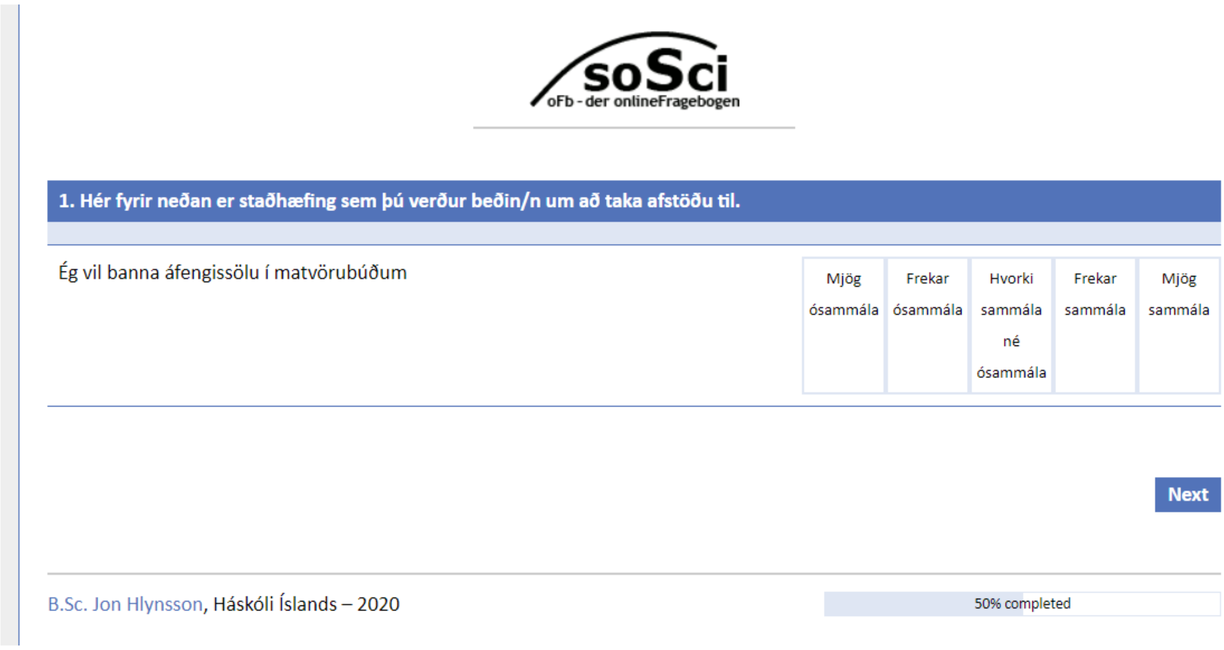
Uppi í vinstra horninu sést að talan tveir hefur verið dregin og það kemur heim og saman með spurningunni sem birtist á skjánum, sbr. HB03. Um leið og ég vel eitthvert spjaldanna sem innihalda svarkosti þá er ég sendur á næstu blaðsíðu sjálfkrafa. Tekið skal fram að það er hægt að fjarlægja þennan Next takka en að því verður komið síðar.

Hér sjáum við síðustu blaðsíðu netkönnunarinnar og að okkur hefur tekist að kóða PHP rétt. Núna getum við prófað að opna könnunina aftur og sjá hvort við fáum HB03 aftur. Hins vegar smelli ég á græna Play takkan í þetta skipti og fæ þá sama viðmót og þátttakendur koma til með að fá.



Núna opnast fyrsta blaðsíðan, eins og áðan.

Núna smelli ég á Next.



Í þetta skipti hefur talan 1 greinilega verið dregin sem eykur öryggi mitt á því að könnunin sé að haga sér líkt og ég ætlaði henni.

Response time

Nú þegar þú hefur lært að búa þér til aðgang, slembiskipa þátttakendum í hópa og búa til spurningar er kjörið að demba sér í svartímamælingar!.

Það fyrsta sem gagnast þér að vita er að ef spurningar eru settar upp líkt og ég útskýrði í slembivalshluta bókarinnar, þá er lítið mál að finna svartíma þátttakenda við hverju atriði fyrir sig. Aðeins þarf að niðurhala viðeigandi gagnaskrá og halda af stað.

Finndu Manage questionarrie og smelltu síðan á Download CSV (e. comma septated values). Hér ættir þú að finna svartíma fyrir sérhvert atriði spurningalistans og í ljósi uppsetningar er um að ræða tímalengd sem er einna áreiðanlegust.

Glósur, PHP Kóði og Fleira Gagnlegt

PHP glósur

<img src="myndafmer.JPG">

<img src="frambodsmynd-vaka-eina-vitid.jpg">

question('CS02'); // Við notum // til þess að gerra komment í kóðan sem aðeins við sjáum

question('CS03'); // Þetta er heiti á spurningu, sjá dæmi hér fyrir neðan á viðeigandi heiti

question('CS04'); // Mér finnst of langt gengið að nota hanska á almannafæri

option("nextbutton", "Halda áfram like a champ"); // breyta next button í það sem er innan gæsalappana

option("progress", 99); // Þetta er trix fyrir alvöru bragðarefi. Með þessu erum við að eiga við hvað sé mikið eftir af könnunninni (í þessu tilfelli að það sé 1% eftir)

html('<div style="border: 6px solid blue; padding: lem;">Það er hægt að ramma spurningar inn í kassa</div>'); // Með þessu erum við að búa til blátt box -

// hér fyrir neðan er framhald með bláa boxið og við munum setja spurningu inn í það

html('<div style="border: 2px solid purple; padding: lem;">');

question('CS05'); // Hér er spurning um hversu viðeigandi fólki finnst að heilsast með handabandi

html('</div>'); // með þessu erum við síðan að loka spurninguna inni í báa kassanaum

// geyma þetta value('CS05', 'label'); replace('%sns%', 'CS05', 'response');

verkefni í random:

```
if (value('TR02') == 2) {

        text('TR03');

} else if (value('TR02') == 3) {

        text('TR04');

}
```

PHP kóði

question('CS02'); // Við notum // til þess að gerra komment í kóðann sem aðeins við sjáum

question('CS03'); // Þetta er heiti á spurningu, sjá dæmi hér fyrir neðan á viðeigandi heiti

question('CS04'); // Mér finnst of langt gengið að nota hanska á almannafæri

option("nextbutton", "Halda áfram like a champ"); // breyta next button í það sem er innan gæsalappana

option("progress", 99); // Þetta er trix fyrir alvöru bragðarefi. Með þessu erum við að eiga við hvað sé mikið eftir af könnunninni (í þessu tilfelli að það sé 1% eftir)

html('<div style="border: 6px solid blue; padding: lem;">Það er hægt að ramma spurningar inn í kassa</div>'); // Með þessu erum við að búa til blátt box -

// ATH hér fyrir neðan er framhald með bláa boxið og við munum setja spurningu inn í það

html('<div style="border: 2px solid purple; padding: lem;">');

question('CS05'); // Hér er spurning um hversu viðeigandi fólki finnst að heilsast með handabandi

html(</div>'); // með þessu erum við síðan að loka spurninguna inni í báa kassanaum

// núna búum við til nýja blaðsíðu í spurningakönnuninni

// inn á þessa nýju síðu drögum við PHP code og setjum eftirfarandi kóða:

html(

'<p>Svarið þitt var: '.

value('CS05', 'label').

'</p>'

);

// þessi kóði prentar svarið við spurningu CS05 á skjáinn hjá þátttakanda.

value('CS05', 'label'); // þetta er til að geyma value frá einhverri spurningu sem kom á áður, þ.e. svarið.

replace('%sns%', 'CS05', 'response'); // þetta er eitthvað sem ég er ekki viss með

PHP glósur

Php er það sem sosci survey byggir á – hægt að gera margt með því

Y=cos(x) è þetta er svipað og functions í programming

$var = function („text“, $param2) – þetta er það sama og hér fyrir ofan

Fletta upp parametrum í manual

Draga php inn

Svo draga spr inn í php kóðann

// er til að byrja komment sem að bara ég sé – php hundsar þetta

Loka öllum spr með ; annars kemur error

html(<divetc. Til að m.a. fá kassa utan um shittið

option(„nextbutton“,

value('CU

html('<'p>

replace('%sns%', 'CU02, 'response');

Glósur Um Random

Þurfum að draga randomtölu fyrir hvern og einn þátttakanada

Getum dregið með því að skila og með því að skila ekki til baka; erum oftar að nota „ekki skila“

```
if(value(‚SC01‘) == 1) {
        // prenta A á skjáinn
        } else {
        // prenta eitthvað annað
        }
```

Búum til random generator spurningu

Option 1: nota html() til þess að prenta rétta mynd í þriggja skilyrða tilraun

```
// drögum og geymum random tölu
// (drögum hana inn á blaðsíðuna EÐA notum question() functionið
question(‘RG01’);

//Filterum út frá random tölunni – engin mynd fyrir =1
if (value(‚RG‘) ==2) {
	html (‚<img src=“image.racoon.320.jpg“>‘);
} else if (value(‚RG01‘) ==2) {
	html (‚<img src=“image.racoon.600.jpg“>‘);
}
```