

Navodila za uporabo mobilne aplikacije AnimApp za iOS sistem

NAVODILA ZA iOS SISTEM

NAMESTITEV APLIKACIJE	1
DELOVANJE APLIKACIJE	7
POMOČ	7
STATUS ANKETE	7
NASTAVITVE	8
ČAS ANKETIRANJA	8
POŠILJANJE PODATKOV	9
TWITTER UPORABNIŠKO IME	9
JEZIK	9
PREIZKUS ANKETE	10
MERITEV ZVOKA	11
ANKETA	12
ČAS ZA IZPOLNJEVANJE ANKETE	14
OBVESTILA	14
ANKETA OB KONCU DELOVNIKA (PETEK)	15
ANKETA OB KONCU VSEH VIKENDOV	15
ZAKLJUČNI VPRAŠALNIK	16
ZAKLJUČITEV ANKETE V 3 TEDNIH	17
NASTAVITVE IZBIRE JEZIKA APLIKACIJE	18
PRVI NAČIN NASTAVITVE IZBIRE JEZIKA	18
DRUGI NAČIN NASTAVITVE IZBIRE JEZIKA	20
DOVOLJENJE ZA SLEDENJE LOKACIJI	21
DOVOLJENJE ZA UPORABO MIKROFONA	22
DOVOLJENJE ZA POŠILJANJE OBVESTIL	23

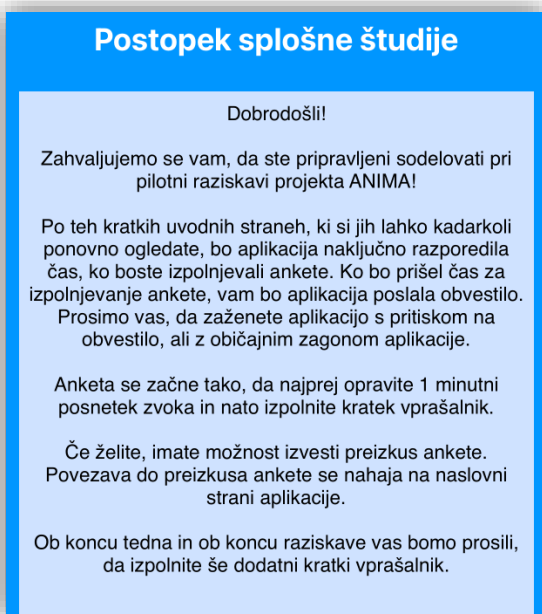
Namestitev aplikacije

V  App Store v brskalnik vpišete **ANIMA Research**  ter aplikacijo naložite.



Ko odprete aplikacijo se pokaže stran za izbiro jezika. S pritiskom na Slovenščina izberete slovenski jezik.

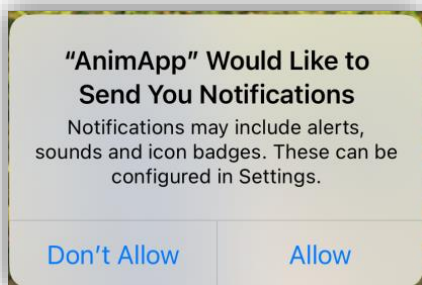
Ker iOS sistem ne podpira slovenskega jezika in če imate prvotno izbran angleški jezik, bodo lahko nekatera obvestila v angleškem jeziku, ali pa v jeziku katerega imate izbranega za vaš telefon. Obvestila v angleščini smo v navodilih prevedli in jih najdete spodaj ob slikah.



Pojavi se uvodno sporočilo.

Natančno preberite vsa navodila tudi v nadaljevanju.

Podrsajte po ekranu iz desne proti levi za nadaljevanje!



Prikaže se okence z vprašanjem, ali se strinjate s pošiljanjem obvestil. Pritisnite na gumb ALLOW (DOVOLI) in tako dovolite, da vam aplikacija pošlje obvestilo, ko bo čas za izpolnjevanje ankete.

Prevod obvestila:

AnimApp vam želi pošiljati obvestila.

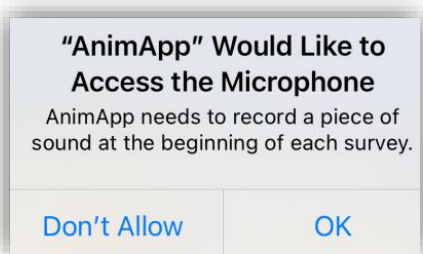
Obvestila lahko vključujejo opozorila, zvoke in značko ikone. To lahko spremenite v nastavitvah telefona (Settings).

Don't Allow = Ne dovoli.

Allow = Dovolj.



Natančno preberite naslednje navodilo, podrsajte po ekranu in odprlo se bo dodatno okence.



S pritiskom na gumb OK (V REDU) potrdite svoje strinjanje z uporabo mikrofona, zaradi izvedbe 1-minutnih meritev zvoka vašega okolja.

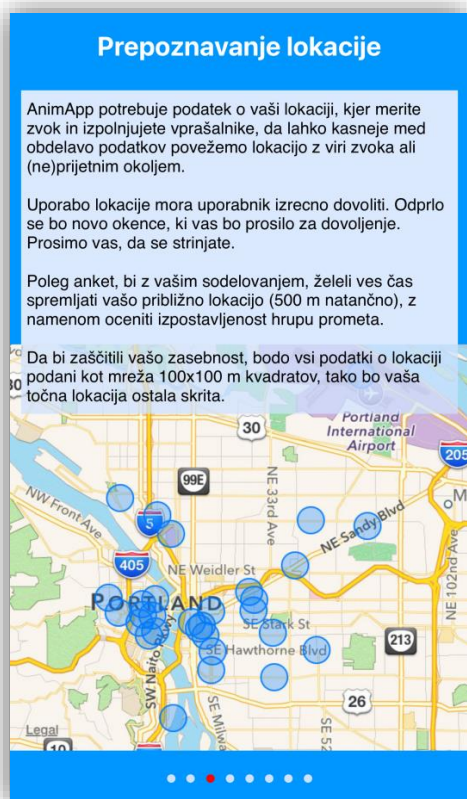
Prevod obvestila:

AnimApp želi dostop do mikrofona.

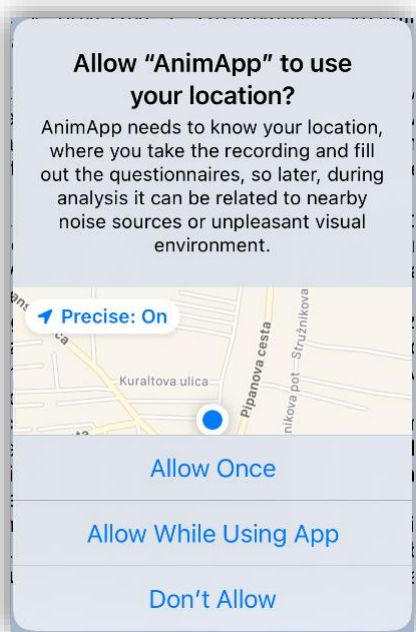
Za aplikacijo AnimApp je treba narediti kratek posnetek zvoka na začetku vsake ankete.

Don't Allow = Ne dovoli.

OK = V REDU.



Ponovno natančno preberite navodila, pritisnite na ekran in odprlo se bo novo okence.



S pritiskom na gumb ALLOW ONCE (Dovoli enkrat) potrdite svoje strinjanje s stalnim spremljanjem lokacije (GPS) med tekom poteka raziskave. Obkljukate lahko tudi Allow While Using App (Dovoli med uporabo aplikacije), da aplikacija sledi vaši lokaciji samo med uporabo aplikacije, torej samo v času ko izpolnjujete anketo. Za namen raziskave je ključnega pomena podatek koliko časa preživite na različnih lokacijah in kako zaznavate različna okolja. Z vašo privolitvijo bi želeli v času ankete slediti vaši približni lokaciji celotni čas.

Podatki, ki bodo pridobljeni z aplikacijo AnimApp bodo popolnoma anonimni in jih ne bo mogoče povezati z vami, skladno zakonodajo (Splošna uredba o varstvu osebnih podatkov).

Prevod obvestila:

Dovolite aplikaciji AnimApp, da sledi vaši lokaciji.

Aplikacija AnimApp mora poznati vašo lokacijo, kjer posnamete zvok in izpolnite anketo, da lahko kasneje med analizo podatkov le te povežemo z bližnjimi viri hrupa ali neprijetnim vizualnim okoljem.

Allow Once = Dovoli enkrat

Allow While Using App = Dovoli med uporabo aplikacije

Don't Allow = Ne dovoli

Obvestilo o zasebnosti

Podatki, ki bodo pridobljeni z aplikacijo AnimApp bodo popolnoma anonimni in jih ne bo mogoče povezati z vami. Namen zbiranja podatkov je raziskovanje kakovosti življenja v povezavi z zaznavanjem vizualnega in zvočnega okolja. Vaši podatki bodo skupaj s podatki ostalih sodelujočih statistično obdelani v okviru Evropskega projekta H2020 ANIMA (<https://anima-project.eu>). S sodelovanjem v naši raziskavi boste pomagali raziskovalcem k boljšemu razumevanju kakovosti življenja, zato je pomembno, da razumete in se strinjate s spodaj navedenimi trditvami:

1. Vprašalniki: statistična obdelava odgovorov vseh sodelujočih nam bo pomagala k boljšemu razumevanju subjektivnega prispevka k boljši kakovosti življenja.
2. Meritev zvoka: zapis zvoka bo poslan le v obliki 3 oktavnega pasnega spektra, ki prikazuje zvok po posameznih frekvencah in spremembah frekvenc znotraj 1 minutne meritve. V tej obliki rekonstrukcija v izvorni zapis zvoka ni mogoča.

3. Lokacija: aplikacija bo določala vašo lokacijo med tem, ko boste izpolnjevali anketo. Na ta način se lahko vaši odgovori o zvočnem okolju umestijo v karto hrupa za ugotovitev njihove reprezentativnosti.

Z vašim strinjanjem lahko omogočite tudi stalno spremljanje vaše približne lokacije, s katero se bo lahko ob koncu raziskave določilo vašo celotno izpostavljenost hrupu.

Z uporabo te aplikacije sprejmete ta pravila.

Vaša Koda

Aplikacija AnimApp je dostopna vsem, vendar za namene naše raziskave vas prosimo, da vpišete vašo kodo, ki ste jo prejeli v obvestilnem pismu. V primeru, da obvestilnega pisma niste prejeli, pritisnite Preskoči in nadaljujte.

AnimApp je sicer dostopna vsem, vendar za namene naše raziskave prosimo, da vsi, ki ste prejeli naše vabilo za sodelovanje, vpišete kodo, ki ste jo prejeli v vabilu in nato podrsajte po ekranu za naprej.

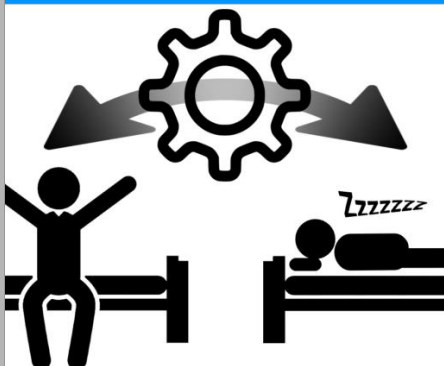
V primeru, da sodelujete brez našega vabila in kode niste prejeli, lahko vpišete kodo po lastni izbiri.

Nastavi svoje preference

Želeli bi spremljati vaše odzive med 7:00 in 23:00 uro in sicer za vsako uro dneva tekom celotne študije. Vseeno želimo upoštevati, če normalno vstajate kasneje ali se odpravite spat prej. Če je potrebno, prosimo, da ponastavite te čase v nastavitvah!

Poleg tega prosimo, da na isti strani določite tudi, koliko krat želite izpolnjevati anketo v enem dnevu! (Če boste izbrali več anketa na dan, boste študijo zaključili v krajšem času!)

Prosimo podrsajte po ekranu, da ponastavite nastavitve!



Ponovno dobro preberite navodila.

Nastavitve Končano

ČAS ANKETE MED TEDNOM (PON-PET)

Med 7:00 - 23:00, 3

8:00 4

anket na dan

ČAS ANKETE MED VIKENDOM (SOB-NED)

Med 10:00 - 22:00, 3

12:00 4

anket na dan

POŠILJANJE PODATKOV

Dovolite tudi uporabo mobilnih podatkov ☒

Po izpolnitvi vprašalnikov je potrebno poslati podatke. Odvisno od vaše nastavitve mobilnih podatkov, lahko izberete, da bodo podatki poslani samo, ko je oziroma bo na voljo Wi-Fi.

TWITTER UPORABNIŠKO IME

Radi bi vas spremljali na twitterju, da bi dobili dodatno razlago na vaše odgovore v vprašalnikih.

Jezik

Slovenščina >

S pomikanjem po razpoložljivih možnostih nastavite število anket, ki ste jih v vsakem dnevu anketiranja pripravljeni izpolniti. Določite tudi za vas sprejemljiv časovni interval izpolnjevanja anket in sicer ločeno za dneve od ponedeljka do petka in za vikend (soboto in nedeljo).

Pod zavihkom POŠILJANJE PODATKOV lahko vključite uporabo mobilnih podatkov za pošiljanje podatkov ankete. Prosimo, da sproti pred vsakim izpolnjevanjem ankete preverite dostopnost interneta in preverite ali se rezultati anket pošiljajo.

Če imate uporabniški račun Twitter in želite, da vam sledimo, vpišite svoje uporabniško ime v okence pod TWITTER UPORABNIŠKO IME.

Pod zavihkom JEZIK, lahko ponovno spremenite nastavitve.

Te nastavitve bo možno spreminjati tudi kasneje pod zavihkom NASTAVITVE v glavnem meniju.

Ko končate z urejanjem nastavitev pritisnite gumb v zgornjem desnem kotu KONČANO.

Zahvaljujemo se vam, da ste opravili vse potrebne korake. Aplikacija je razporedila čas izpolnjevanja ankete glede na vaše želje. Zdaj lahko zaključite s pritiskom na gumb Home na vašem telefonu. Prejeli boste obvestilo, kdaj bo potrebno izpolniti prvi vprašalnik.



Pojavi se obvestilo o končanih nastavitvah, s pritiskom na gumb HOME(DOMOV) zaključite z nastavitvami in zaprete aplikacijo.

Delovanje aplikacije



POMOČ

Če pritisnete na zavihek POMOČ, se vam odprejo ponovna navodila, kot so se vam prikazala ob nastavitvi aplikacije. Odprejo se zavihki: Postopek splošne študije, Meritev zvoka, Prepoznavanje lokacije in Obvestilo o zasebnosti. Da zaprete navodila, kliknite v levem kotu na gumb VRNITEV.

STATUS ANKETE



V zavihku STATUS ANKETE lahko preverite:

- vašo kodo;
- število že zaključenih anket;
- predvidene ure anket, za katere je potrebno anketo še izpolniti. Ure so zapisane v predvidenem vrstnem redu izpolnjevanja. Tako lahko vsak dan preverjate ob kateri uri lahko pričakujete ankete.

NASTAVITVE

V nastavitvah lahko urejate naslednje:

- čas anketiranja,
- pošiljanje podatkov z uporabo mobilnih podatkov,
- Twitter uporabniško ime, in
- izbira jezika.

Če želite zapustiti nastavitve brez spreminjanja, kliknite na puščico < v levem zgornjem kotu.

ČAS ANKETIRANJA

V navodilih pod zavihkom ČAS ANKETIRANJA lahko spremenite časovni interval izpolnjevanja anket in število anket, ki ste jih v vsakem dnevu anketiranja pripravljeni izpolniti.

S pomikanjem po razpoložljivih možnostih nastavite število anket, določite časovni interval izpolnjevanja anket in sicer ločeno za dneve od ponedeljka do petka in za vikend (soboto in nedeljo). Nato pritisnite v desnem zgornjem kotu gumb KONČANO.

Prikaže se še obvestilo za potrditev sprememb, če se strinjate z nastavitvami pritisnite gumb DA in nastavitve se bodo zaprle.

POŠILJANJE PODATKOV

POŠILJANJE PODATKOV

Dovolite tudi uporabo mobilnih podatkov ☒

Po izpolnitvi vprašalnikov je potrebno poslati podatke. Odvisno od vaše nastavitve mobilnih podatkov, lahko izberete, da bodo podatki poslani samo, ko je oziroma bo na voljo Wi-Fi.

Če želite, da podatke o anketah pošiljate z uporabo mobilnih podatkov, potem vključite uporabo mobilnih podatkov z drsnikom tako, da se ta obarva zeleno, kot je prikazano na sliki.

Po izpolnitvi vprašalnikov je potrebno poslati podatke anket. To storite tako, da vključite Wi-Fi ali pa dovolite tudi uporabo mobilnih podatkov, ko Wi-Fi omrežje ne bo na voljo. Ob izpolnjevanju ankete redno preverjajte, ali imate dostop do interneta, da se rezultati anket sproti pošiljajo.

TWITTER UPORABNIŠKO IME

TWITTER UPORABNIŠKO IME

Radi bi vas spremljali na twitterju, da bi dobili dodatno razlago na vaše odgovore v vprašalnikih.

V primeru, da imate uporabniški račun Twitter in ga še niste vpisali v namestitvenem postopku aplikacije in želite, da vam sledimo, vpišite svoje uporabniško ime v nastavitvah pod zavihek TWITTER UPORABNIŠKO IME in pritisnite v desnem zgornjem kotu gumb KONČANO.

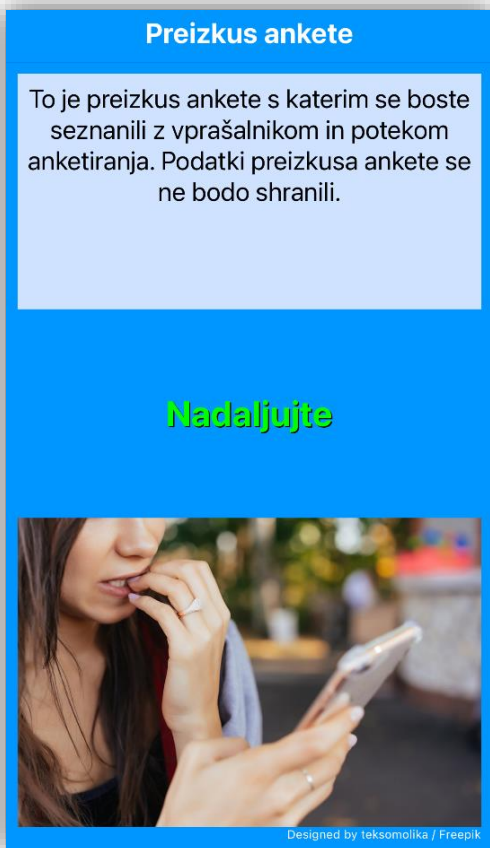
JEZIK

Jezik Slovenščina >

V NASTAVITVAH lahko preverite izbiro jezika za mobilno aplikacijo AnimApp. Če želite jezik spremeniti, kliknite na trenutno izbrani jezik in odprle se vam bodo nastavitve vašega telefona.

Več o nastavitvah izbire jezika najdete v poglavju Nastavitve izbire jezika aplikacije na strani 18.

PREIZKUS ANKETE

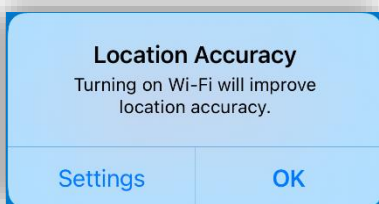


S pritiskom na preizkus ankete v glavnem meniju lahko izpolnite preizkusno anketo v tem trenutku.

Pritisnite na gumb NADALJUJTE, če želite nadaljevati s preizkusno anketo.

Podatki preizkusne ankete se ne bodo shranili.

Prosimo, da ob izpolnjevanju anket redno preverjate, ali imate dostop do interneta, da se rezultati anket sproti pošiljajo.



Pred izpolnjevanjem ankete preverite tudi ali imate vključeno lokacijo. S klikom na gumb OK (V REDU) vključite lokacijo. S klikom na gumb SETTINGS (NASTAVITVE) pa lahko spremenite nastavitve sledenja lokaciji, kot je opisano v poglavju Dovoljenje za sledenje lokaciji na strani 21.

Prevod obvestila:

Natančnost lokacije

Vklop Wi-Fi bo izboljšal natančnost lokacije.

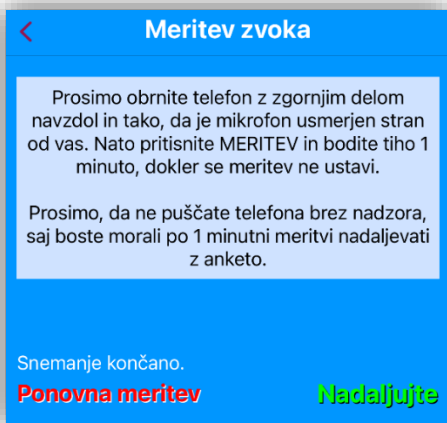
Settings = Nastavitve.

OK = V redu.

MERITEV ZVOKA

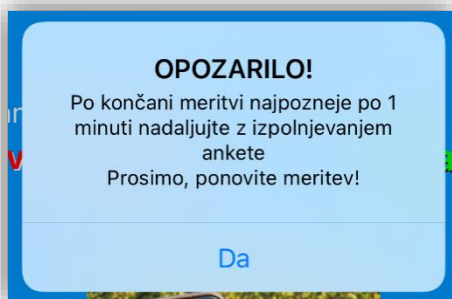


Najprej opravite 1 minutno meritev zvoka. Telefon obrnite z zgornjim delom navzdol in tako, da je mikrofonski usmerjen stran od vas. Pritisnite na gumb MERITEV in bodite 1 minuto tiho, dokler se meritev ne zaključi.



Na zaslonu se prične odštevanje časa snemanja zvoka. Meritev lahko prekinete s pritiskom na gumb PREKINI. S klikom na gumb PONOVNA MERITEV pričnete s ponovnim snemanjem zvoka.

Ko je snemanje končano, pritisnite na gumb NADALJUI. Možno je opraviti ponovno meritev tako, da pritisnete na gumb PONOVNA MERITEV



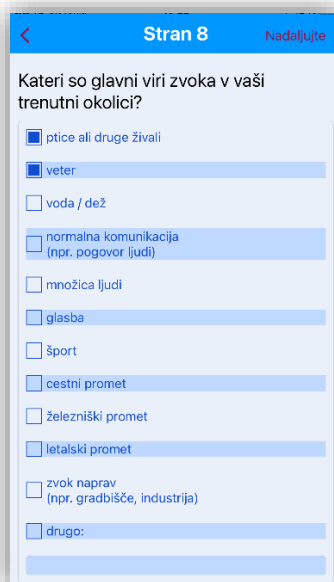
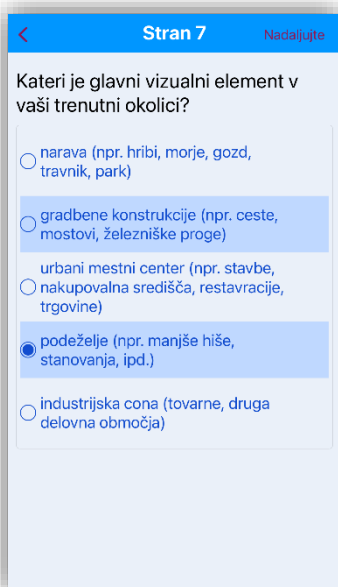
Prosimo, da ne puščate telefona brez nadzora med potekom meritve zvoka, saj boste morali po 1 minuti meritvi nadaljevati z anketo. V primeru, da v 1 minuti ne nadaljujete z anketo, boste meritev zvoka morali opraviti ponovno, to storite tako, da kliknete na gumb DA.

ANKETA

Natančno preberite vprašanja in odgovarjajte nanje na način, da:

- obkljukajte eno ali več možnih odgovorov, kjer je to navedeno;
- dopolnite odgovore, ki niso na voljo med že navedenimi možnimi odgovori; ali
- predstavite drsnik za oceno vašega počutja.

Naslednje slike ponazarjajo primere vprašanj zastavljenih v anketi.



Prosimo, da najprej označite željen odgovor ali premaknete drsnik in ponastavite odgovor, ko gre za izbiro že nastavljenega položaja. Ko nastavite drsnik in označite željen odgovor, se v zgornjem desnem kotu prikaže gumb NADALJUJTE in s klikom nanj nadaljujete z naslednjim vprašanjem.

Končali ste!

Hvala vam, da ste odgovorili na vprašanja. Zdaj lahko zaključite s pritiskom na gumb Home na vašem telefonu. Aplikacija vas bo obvestila, ko bo potrebno izpolniti naslednji vprašalnik.

Gumb Home

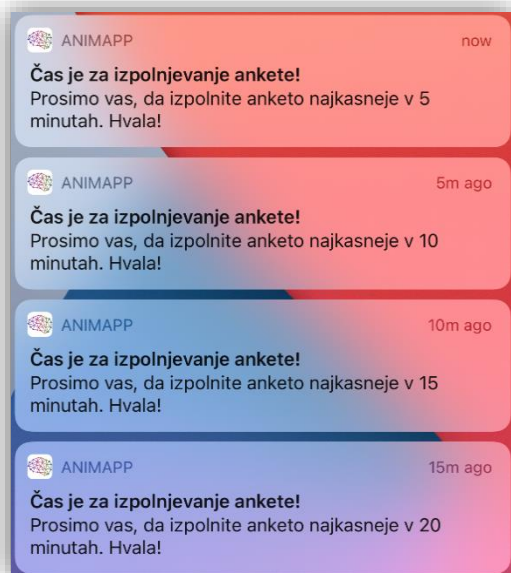


Ko zaključite z izpolnjevanjem ankete, se vam pokaže obvestilo, da ste zaključili s trenutno anketo in da pričakujete novo obvestilo ob predvideni uri za izpolnjevanje ankete.

Pritisnite na gumb HOME(DOMOV), da zaprete aplikacijo.

Čas za izpolnjevanje ankete

OBVESTILA



Ko napoči čas za izpolnjevanje ankete, na vaš mobilni telefon prejmete obvestilo. S pritiskom nanj se vam odpre aplikacija in lahko pričnete z meritvijo zvoka in izpolnjevanjem ankete. Če ne pričnete z izpolnjevanjem ankete takoj, boste prejeli še tri obvestila, ki vas bodo opomnila, koliko časa še imate, da anketo izpolnite.



Z izpolnjevanjem ankete lahko začnete tudi tako, da odprete aplikacijo. Pojavi se obvestilo, da je čas za izpolnjevanje ankete in če to želite storiti sedaj, pritisnite na gumb DA in pričnete z izpolnjevanjem ankete.



Če ankete ne začnete izpolnjevati v 20 minutah od prejema prvega obvestila, ste zamudili predvideni čas za anketo. Torej se ta ura izpolnjevanja ankete prestavi na naslednji dan. Počakajte na obvestilo za anketo, ki je predvidena za naslednjo uro.

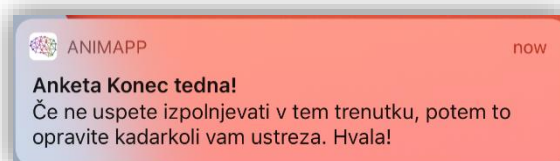
ANKETA OB KONCU DELOVNIKA (PETEK)

Konec tedna

Sedaj, ob koncu delovnika (petek) vas prosimo, da izpolnite 3 dodatna vprašanja, ki se nanašajo na pretekli delovni teden.

Nadaljuj

Po izpolnjenih vprašalnikih ob koncu delavnika, boste v petek prejeli obvestilo za par dodatnih vprašanj. Obvestilo potrdite s pritiskom na gumb **NADALJUJ** in izpolnite vprašanja. Vprašanja se razlikujejo od ostalih vprašanj in se nanašajo na pretekli delovni teden.



Če nimate časa ankete izpolniti v tem trenutku, to lahko storite kasneje s klikom na to obvestilo.

ANKETA OB KONCU VSEH VIKENDOV

Hvala vam, da ste odgovorili na vprašanja. S tem ste zaključili vse ankete med vikendom! Sedaj vas prosimo, da odgovorite na 4 dodatna vprašanja, s tem, da imate v mislih vse pretekle ankete, ki ste jih izpolnili med vikendi.

V REDU

Po vseh izpolnjenih vprašalnikih ob koncu vikenda, boste v nedeljo ob koncu dneva prejeli obvestilo za par dodatnih vprašanj. Obvestilo potrdite s pritiskom na gumb **NADALJUJ** in izpolnite vprašanja. Vprašanja se razlikujejo od ostalih vprašanj in se nanašajo na pretekle vikende.

ZAKLJUČNI VPRAŠALNIK

Zadnja anketa

Hvala vam, da ste izpolnili vprašalnike. Ob koncu, vas prosimo, da odgovorite na nekaj splošnih vprašanj, standardnih za tovrstne študije.

Nadaljuj

Po vseh izpolnjenih vprašalnikih boste ob koncu zadnjega dneva prejeli obvestilo za par dodatnih splošnih vprašanj. Obvestilo potrdite s pritiskom na gumb NADALJUJ in izpolnite vprašanja.

Končali ste!

Zahvaljujemo se vam za izpolnitev vseh vprašalnikov.
Uspešno ste zaključili s celotno raziskavo ANIMA!
Hvala za sodelovanje!



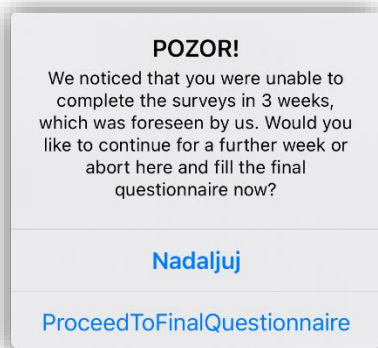
[Vrni se na glavno stran >](#)

Na koncu se vam zahvaljujemo za izpolnitev vseh vprašalnikov in sodelovanje v raziskavi ANIMA.

Na lastno željo lahko aplikacijo izbrišete iz vašega telefona, vendar prej preverite, da je aplikacija poslala vse podatke, oziroma vključite mobilne podatke ali se priključite na WI-Fi, da aplikacija posreduje še zadnje podatke.

S klikom na VRNI SE NA GLAVNO STRAN, se vrnete na glavno stran, s klikom na gumb HOME(DOMOV) pa aplikacijo zaprete.

ZAKLJUČITEV ANKETE V 3 TEDNIH



Čas trajanja raziskave je predviden največ 3 tedne. Če vam v 3 tednih ne uspe izpolniti vseh vprašanj, vas bo aplikacija vprašala ali želite nadaljevati z raziskavo za 1 teden. V tem primeru v obvestilu pritisnite gumb NADALJUJ. In počakajte, da vam aplikacija ponovno pošlje obvestilo ob predvidenem času izpolnjevanja ankete.

Če bi želeli zaključiti z raziskavo in izpolniti zaključni vprašalnik, potem pritisnite na gumb PROCEED TO FINAL QUESTIONNAIRE (NADALJUJ Z ZAKLJUČNIM VPRAŠALNIKOM) in odgovorite na zaključna vprašanja.

Prevod obvestila:

Opazili smo, da vam ni uspelo zaključiti anket v 3 tednih, kot smo predvideli mi. Ali bi želeli podaljšati raziskavo za 1 teden ali bi želeli zaključiti z raziskavo in izpolniti zaključni vprašalnik?

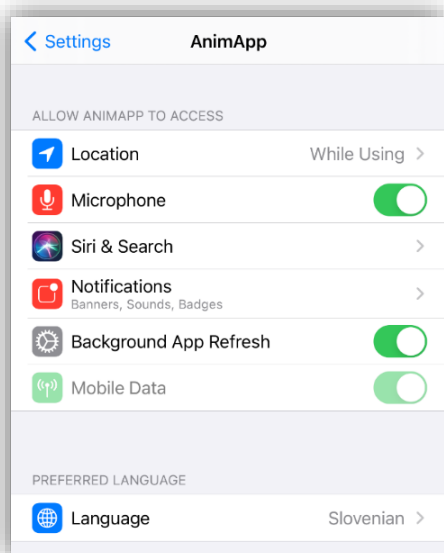
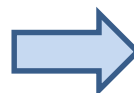
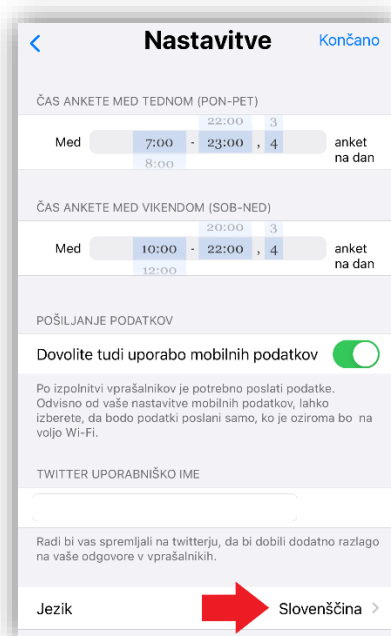
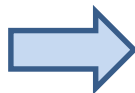
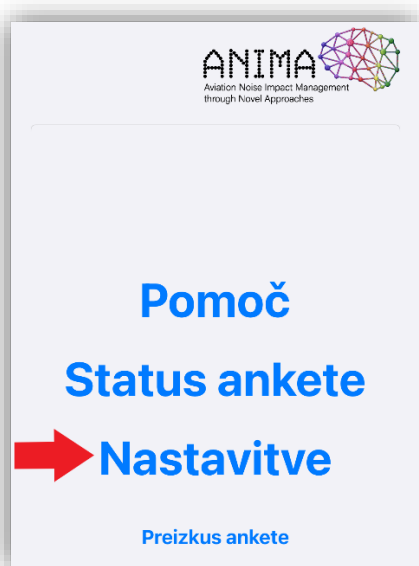
Proceed To Final Questionnaire = Nadaljuj z zaključnim vprašalnikom.

Nastavitve izbire jezika aplikacije

V primeru, da v aplikaciji nimate željenega izbranega jezika, lahko nastavitve spremenite na dva načina.

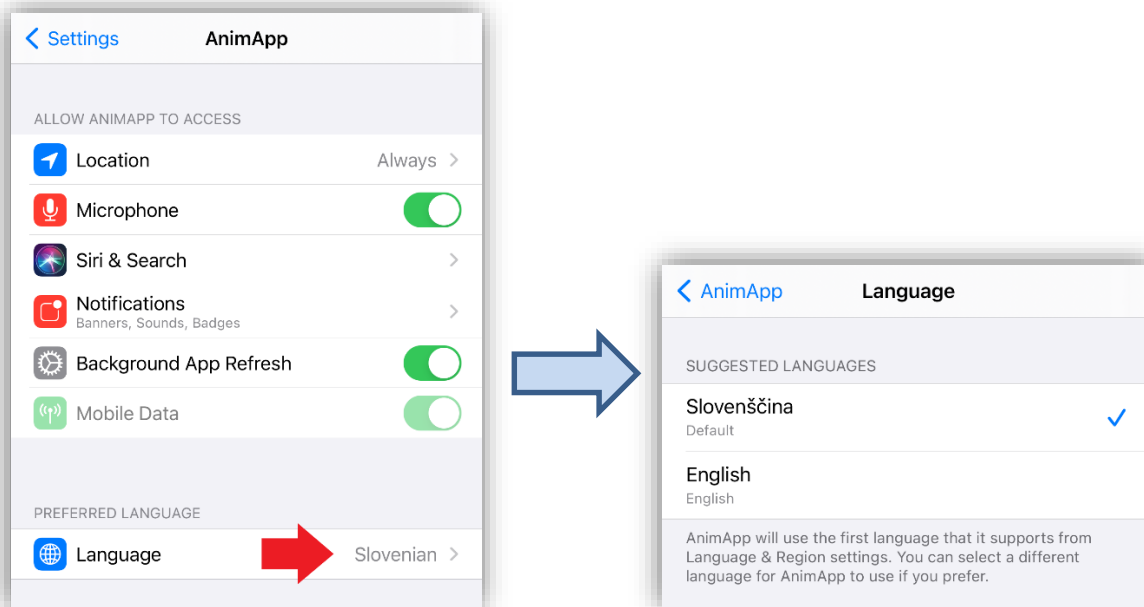
PRVI NAČIN NASTAVITVE IZBIRE JEZIKA

Odprete aplikacijo AnimApp, v glavnem meniju kliknete na Nastavitve, v Nastavitvah kliknete na desni strani na izbrani jezik pod zavihkom Jezik in odprejo se vam nastavitve v telefonu za mobilno aplikacijo AnimApp. Sledite postopku tako kot prikazujejo rdeče puščice na spodnjih slikah.



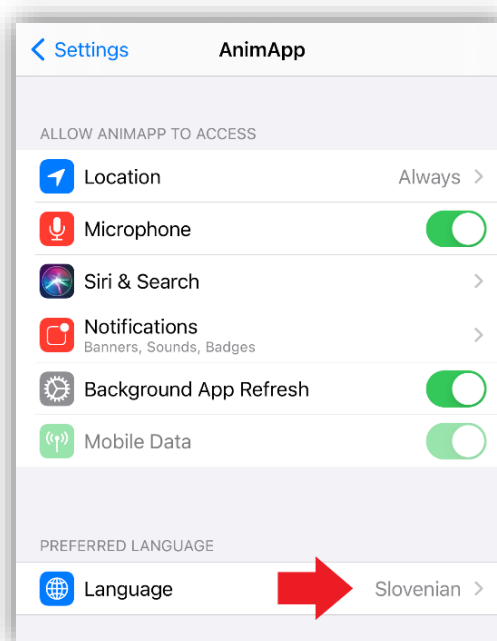
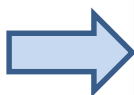
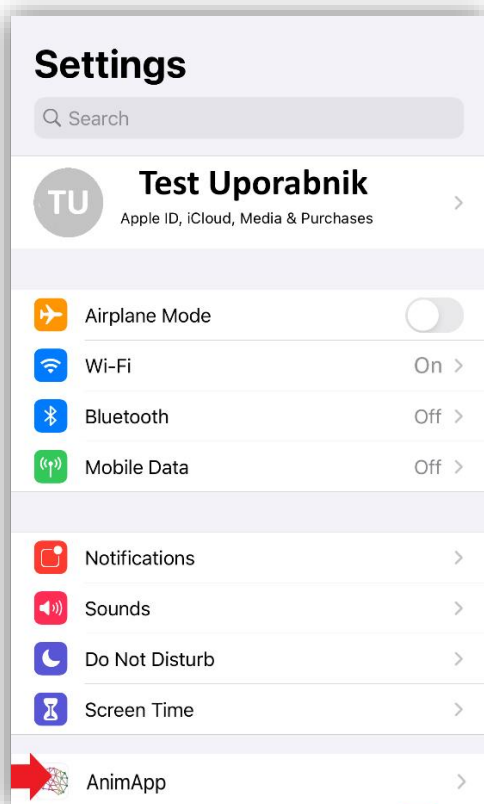
Na ta način lahko dostopate tudi do drugih nastavitev, kot so lokacija, mikrofonski in obvestila (opisano v naslednjih poglavjih).

V nastavitvah telefona (Settings AnimApp) kliknite na desni strani na izbrani jezik pod zavihkom Language (jezik). Odpre se vam nova stran, kjer izberete privzeti jezik in kliknete na levi zgornji gumb < AnimApp, da se vrnete v nastavitve.



DRUGI NAČIN NASTAVITVE IZBIRE JEZIKA

V vašem telefonu pojdite v Settings(Nastavitve) in poiščite  AnimApp. Nato pritisnite na zavihek AnimApp in odprejo se vam nastavitve za aplikacijo AnimApp. Sledite postopku tako kot prikazujejo rdeče puščice na spodnjih slikah. Nato sledite navodilom, opisanim v prvem načinu nastavitve izbire jezika.



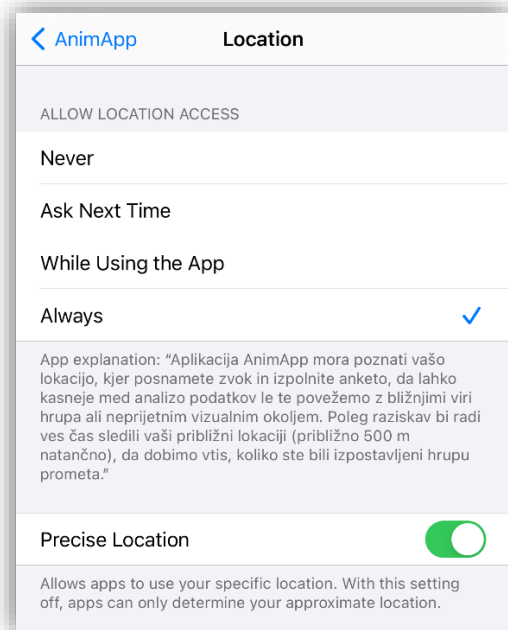
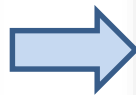
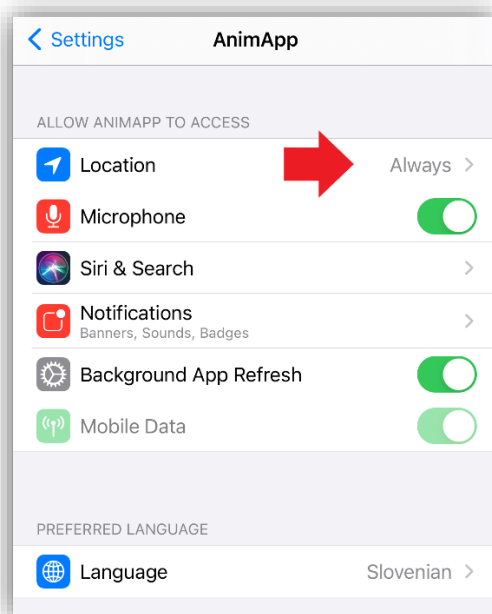
Dovoljenje za sledenje lokaciji

Lahko preverite, ali aplikacija sledi vaši lokaciji, kot je prikazano spodaj.

Do nastavitve aplikacije AnimApp pridete na način opisan že pri nastavitvah izbire jezika aplikacije.

Nato v Settings (Nastavitve) AnimApp poiščete zavihek Location (Lokacija) in preverite ali ima lokacija dovoljenje za uporabo v aplikaciji, kot je prikazano na prvi sliki. AnimApp ima dovoljenje če je označena izbira: Always (Vedno) ali While Using the App (Med uporabo aplikacije).

Če želite spreminjati izbiro, pritisnite na desni strani na puščico in odpre se novo okence. Kliknete željeno izbiro in s klikom levo zgoraj na gumb < AnimApp zaprete nastavitve.

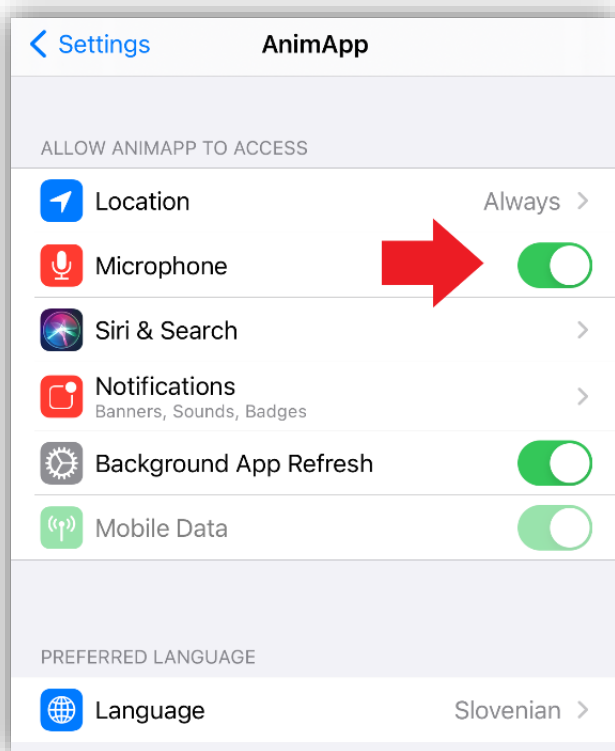


Dovoljenje za uporabo mikrofona

V primeru, da imate težave z meritvijo zvoka pri izpolnjevanju anket, preverite v nastavitvah ali dovolite uporabo mikrofona.

Do nastavitve aplikacije AnimApp pridete na način opisan že pri Nastavitvah izbire jezika aplikacije.

Nato v Settings (Nastavitve) AnimApp poiščete zavihek Microphone (Mikrofon) in preverite ali je mikrofonski omogočen za uporabo v aplikaciji, tako kot je prikazano na prvi sliki.



Dovoljenje za pošiljanje obvestil

V primeru, da aplikacija ne pošilja obvestil ob predvidenih urah izpolnjevanja anket, preverite v nastavitvah ali dovolite aplikaciji pošiljanje obvestil.

Do nastavitve aplikacije AnimApp pridete na način opisan že pri nastavitvah izbire jezika aplikacije.

Nato v Settings (Nastavitve) AnimApp poiščete zavihek Notifications (Obvestila). Nato kliknete na desni strani na puščico > in odpre se vam nova okence.

Poiščite zavihek Allow Notifications (Dovoli obvestila) in preverite ali ima aplikacija dovoljenje za pošiljanje obvestil, kot je prikazano na drugi sliki.

