StreamQuiz — návod

Kvíz pro tvůj stream: otázky v OBS overlayi, diváci odpovídají v chatu, whisperem nebo na webu. Tento návod si přečti před prvním spuštěním.

1. První spuštění

- Rozbal celý ZIP kamkoliv (např. do Dokumentů) a spusť **StreamQuiz.exe**. Nic se neinstaluje — vše běží z rozbalené složky.
- Sám se otevře prohlížeč s průvodcem. Později ho najdeš v aplikaci vlevo dole v menu jako **Průvodce nastavením**.
- **Krok 1:** Připoj Twitch — přihlásíš se svým účtem na twitch.tv/activate (kód se předvyplní). Žádné API klíče.
- **Krok 2:** Zkontroluj kanál a zapni, co chceš (chat je vždy zapnutý, hlasování na webu je zapnuté od začátku a můžeš ho vypnout, volitelně whisper) a klikni na **Připojit ke kanálu**. Kvíz se tím ještě nespouští — to uděláš až v Ovládání.
- **Krok 3:** Dostaneš odkazy — overlay do OBS, ovládání kvízu a se zapnutým web hlasováním i odkaz pro diváky. Když se něco nepovedlo (web hlasování se nepodařilo spustit, nastavení se neuložilo), varování i s radou uvidíš právě tady. Kanál, whisper nebo web změníš tlačítkem **‹ Změnit nastavení** a **Připojit znovu se změnami** (se zapnutým web hlasováním tím vznikne nový odkaz pro diváky).
- **Odkaz pro diváky do chatu:** bot ho napíše sám při startu kvízu a pak každou pátou otázku, aby ho zachytili i diváci, kteří přišli později (a znovu, když se po novém připojení změní). Vypneš to v kroku 2 přepínačem **Odkaz na web hlasování do chatu**.
- **Kategorie na Twitchi:** k vysílání si nastav kategorii **StreamQuiz** (psanou dohromady), ať tě diváci kvízu najdou. Pozor, **Stream Quiz** s mezerou je jiná hra. Dokud Twitch naši kategorii v nabídce nemá, přidej aspoň tag **StreamQuiz**.
- **Přihlášení vypršelo:** když Twitch přihlášení StreamQuizu odmítne, průvodce ukáže nahoře červenou pilulku **Přihlášení vypršelo** a vrátí tě na krok 1. V kroku 1 se přihlas znovu (nebo, když průvodce hlásí, že je účet znovu ověřený, jen klikni na **Pokračovat**) a v kroku 2 dej **Připojit ke kanálu**.
- Odkaz **odhlásit** v kroku 1 jen odpojí Twitch účet — hlasování v chatu, whisperem i na webu přestane. Běžící kvíz nezastaví, ten ukončíš v **Ovládání**.
- Na začátek je v sadě **Moje otázky** 10 ukázkových otázek (2, 3 i 4 odpovědi, obrázek, zvuk a video před otázkou, u otázky i obojí, důkaz po odhalení — vysvětlení u odpovědi vždy říká, co otázka předvádí), takže si kvíz můžeš hned vyzkoušet. Pak je smaž nebo si založ vlastní sadu.

POZOR: Windows může při prvním spuštění ukázat modré okno **„Systém Windows ochránil váš počítač“** (aplikace nemá podpisový certifikát). Klikni *Další informace* → *Přesto spustit*. Když poté vyskočí **firewall**, dej *Povolit přístup*. Obojí je jen jednou a je to v pořádku.

2. OBS — overlay na stream

- V OBS přidej zdroj **Prohlížeč (Browser source)** s adresou z kroku 3 průvodce (tlačítko **Kopírovat**) — obvykle **http://localhost:8080/**. Stejnou stránku otevře odkaz **Obrazovka do OBS** vlevo dole v menu.

- Velikost nastav podle své scény (např. 1920×1080). Overlay se menšímu rozlišení přizpůsobí sám; doladit velikost můžeš v menu **Vzhled** posuvníkem **Zvětšení kvízu** (karta Velikost na obrazovce).
- Pozadí overlaye je průhledné — kvíz se vykreslí přes tvou scénu i kameru.
- **Vzhled:** v menu **Vzhled** si vyber jeden z 15 skinů — barevné (Klasik, Neon, Midnight, Crimson, Emerald, Royal), animované (Pulse, Inferno), zlaté (Zlato, Zlato metal) i tématické (Vista Aero, Cyberpunk, Retro Game, Windows 95, Windows XP). Změní se do pár vteřin bez refreshe v OBS.
- **Vlastní barvy:** klikem na dlaždici **Vlastní barvy** si namícháš vlastní styl (základ a akcent, zbytek se dopočítá; náhled je živý overlay) a dáš **Uložit styl**. Do overlaye ho pustíš klikem na jeho náhled. Další klik na už vybraný vlastní styl ho otevře k úpravě nebo ke smazání; smazáním vybraného stylu se overlay přepne na Klasik. Vlastních stylů může být až 20.
- Jak overlay vypadá, zjistíš i bez spuštění kvízu: v menu **Vzhled** dole otevři **ukázku otázky** nebo **ukázku výsledků** (i se všemi dlaždicemi statistik). Do OBS patří adresa bez ?demo.

TIP: Po každé aktualizaci StreamQuizu klikni v OBS na browser sourcu na **„Obnovit cache aktuální stránky“**. Když overlay ukáže vlevo nahoře červený rámeček „NESOULAD VERZÍ“, je potřeba přesně tohle.

3. Orientace v aplikaci

- Ovládání otevřeš odkazem z kroku 3 průvodce, nebo na **http://localhost:8080/admin**.
- Vlevo je **menu**, kde najdeš všechno: **Ovládání** (řízení kvízu), **Otázky**, **Sady**, **Otázky od lidí**, **Vzhled**, **Zvuky**, **Žebříček**, **Historie**, **Nastavení** a **Nápověda**. Na mobilu se menu zobrazí jako pruh ikon nahoře.
- Vlevo dole v menu jsou odkazy **Průvodce nastavením**, **Obrazovka do OBS**, **Testovací ovládání** a pod nimi tlačítko **Vypnout StreamQuiz**. Na úzké obrazovce odkazy vidět nejsou (mají náhrady v Ovládání a Nastavení), tlačítko Vypnout je na konci horní lišty ikon.
- Po otevření jsi v **Ovládání** — tam se kvíz spouští. (Když máš rozepsanou novou otázku, otevře se nejdřív ta.)

4. Ovládání kvízu

- Celý kvíz řídíš **jedním velkým zlatým tlačítkem**: **Spustit kvíz** (úvod) → **Zobrazit otázku** → **Odhalit odpověď** → **Další otázka** → … → **Ukázat výsledky**. U otázky s médiem „před otázkou“ se nejdřív ukáže jen médium a tlačítko se změní na **Spustit otázku**. Když u otázky hraje zvuk nebo video, tlačítko nabídne **Otevřít odpovídání hned** — médium se utne a diváci hned odpovídají (jinak se odpovídání otevře samo, až médium dohraje). U otázky s médiem **po odhalení** přibude krok **Ukázat důkaz**: navazující video, obrázek nebo zvuk jde přes celou obrazovku (nejdřív 3,5 s po odhalení, až dohraje animace); kdo ho ukázat nechce, klikne na **Pokračovat bez důkazu**. Řádek pod tlačítkem vždy říká, co udělá další klik — nemusíš nic znát dopředu.
- Pod tlačítkem je rámeček **Otázka X / Y** s textem a možnostmi tak, jak je vidí diváci, takže nemusíš koukat do OBS. Správnou odpověď v něm uvidíš až po odhalení. Během kvízu karta ukazuje i to, **kolik diváků odpovědělo**, kolik zbývá sekund a kolik hráčů se zapojilo.
- **Přeskočit otázku** zahodí aktuální otázku bez bodů, **Ukončit kvíz** ukončí kvíz a ukáže výsledky.

- **Vypnout StreamQuiz** (vlevo dole v menu, na úzké obrazovce v horní liště ikon) — až dohraješ. Odpojí chat, whisper i hlasování na webu a aplikaci ukončí; obraz v OBS zůstane, jak byl. Když kvíz ještě běží, nabídne ho nejdřív ukončit (s výsledky a zápisem do historie). Se zpožděním streamu počká, než odejde poslední zpráva do chatu. Nastavení zůstane — po dalším spuštění se StreamQuiz připojí sám.
- **Anulovat otázku** — když měla otázka chybu v zadání (překlep, dvojznačnost). Body za ni se všem vrátí (i trestné), do statistik se nezapočítá, vrátí se mezi aktivní otázky a diváci se to dozví v chatu. Jde to i po odhalení. Když je špatně jen označená správná odpověď, použij opravu (poslední bod této kapitoly).
- **Opakovat médium** znovu ukáže to, co bylo na obrazovce naposledy: obrázek / zvuk otázky (když divák přišel pozdě), po důkazu důkaz. Dalším klikem (**Skrýt médium**) ho schováš.
- **Schovat obrazovku** — po odhalení sundá z OBS otázku, odpovědi, vítěze i důkaz, abys mohl mluvit do kamery. **Ukázat obrazovku** vše vrátí; **Další otázka** nebo **Ukázat výsledky** pokračují rovnou, nic se nevrací. Když se po kliknutí v OBS nic nestane, má OBS načtený starý overlay: ve **Vlastnostech** zdroje prohlížeče klikni na **Obnovit** (obnovení stránky), nebo OBS restartuj.
- **Export výsledků** stáhne pořadí posledního kvízu jako .txt (když kvíz neběží).
- **Statistiky na konci:** vpravo vedle tabulky vítězů se samy ukážou dlaždice (až 10). Dlaždice, pro kterou kvíz nedal data, se nezobrazí.
  - **Nejrychlejší prsty** — kdo byl nejčastěji první se správnou odpovědí.
  - **Nejvyšší úspěšnost** — nejvyšší podíl správných odpovědí.
  - **Smolař večera** — nejnižší podíl správných; jen když je opravdu horší než vítěz úspěšnosti.
  - **Nejdelší série** — nejvíc správných odpovědí za sebou, aspoň 3. Špatná i vynechaná otázka sérii přeruší.
  - **Nejrychlejší průměr** — průměrný čas správných odpovědí (zpoždění streamu se odečítá); potřeba aspoň 3 správné.
  - **Nejvíc matoucí otázka** — otázka s nejmenším podílem správných, i s nejčastější chybnou odpovědí.
  - **Největší past** — otázka, kde nejvíc z odpovídajících (aspoň 2) zvolilo stejnou chybnou odpověď. Když je to tatáž otázka jako nejvíc matoucí, dlaždice se neukáže.
  - **Bez chyby** — kdo odpověděl na všechno a všechno správně (nejvýš 3 jména, pak „a další N“). Když nikdo, ukáže se **Vydrželi do konce** — kolik hráčů odpovědělo na všechny otázky. Obojí jen u kvízu se 3 a více otázkami.
  - **Dav měl pravdu** — v kolika otázkách přebil správný hlas nejčastější chybu. Počítají se jen otázky, kde odpověděli aspoň 4 lidé; při remíze se otázka bere jako prohraná.
  - **Celkem** — počet hráčů, kolik procent odpovědí bylo správně a počet otázek.
- Úspěšnost, smolař a průměr se počítají jen hráčům, kteří odpověděli aspoň na 2/3 odhalených otázek — nejméně na 3, ale nikdy na víc, než kolik otázek bylo (12 otázek → 8 odpovědí, 30 → 20). Jinak by vyhrál kdokoliv s jedinou trefou. Hranici overlay vypíše pod dlaždicemi. Přeskočené a anulované otázky se nepočítají, oprava správné odpovědi statistiky přepočítá. Do Historie ani do exportu se statistiky neukládají.
- Dlaždice stojí **vpravo** ve dvou sloupcích, tabulka vítězů vlevo; vejde se do ní 24 jmen bez ohledu na počet dlaždic. Ostatní hráči jsou sečtení v řádku „a dalších N“. Výsledková scéna zabírá celou obrazovku — pokud máš v OBS pod overlayem kameru, po dobu výsledků ji zakryje.
- **Celkové pořadí v OBS:** po výsledcích zůstane na obrazovce tabulka vítězů se statistikami. Pořadí všech hráčů se ukáže až na tvůj pokyn — řádkem **Celkové pořadí v OBS** pod velkým

tlačítkem: **Ukázat**, šipky nahoru a dolů (po 20 hráčích), **Na začátek** a **Schovat**. Schovat vrátí výsledky se statistikami (a když pořadí otevřeš během otázky, vrátí otázku). Rolovat musíš odsud, OBS myš do overlaye nepustí.

- Tlačítka mají ~2,5s pojistku proti dvojkliku — omylem zmáčknuté druhé kliknutí kvíz neposune. Při nájezdu otázky je tlačítko chvíli zamčené.
- **Špatně označená správná odpověď:** po odhalení klikni v rámečku s aktuální otázkou na možnost, která opravdu platí. Okno ukáže, kdo body dostane a kdo o ně přijde; po potvrzení se **body přepočítají**, overlay přesune zelenou a do chatu jde krátká zpráva. Stejně to jde v editoru otázky — i u starší, už odehrané otázky. Přeskočenou nebo anulovanou otázku opravit nejde. Před odhalením rámeček správnou odpověď neukazuje — kvíz si tak můžeš zahrát i sám, když ti otázky připravil někdo jiný.

5. Testovací ovládání

- Kvíz na zkoušku bez chatu: odkaz **Testovací ovládání** vlevo dole v menu nebo karta v Ovládání (adresa **http://localhost:8080/control**). Tlačítka **1. Start**, **2. Další otázka**, **3. Odhalit**, **Skip** a **Konec**.
- Odpovědi diváků si naklikáš sám: za zadaný nick tlačítky A–D, nebo **8 náhodných diváků**. Odpovídání se po Další otázce otevře samo, až otázka dojede na obrazovku.
- Médium nastavené „před otázkou“ se tady nepřehraje, to umí jen Ovládání.

Hraje se naostro: ukázané otázky odejdou do Archivu, výsledky i s vymyšlenými diváky se zapíšou do Historie a do Žebříčku (ze Žebříčku je nesmažeš, smazání v Historii ho nezmění) a připojený StreamQuiz píše do chatu. Zvláštní sada na zkoušku ochrání tvoje otázky, Žebříček ne (je společný pro všechny sady). Před zkouškou dej v průvodci **Odpojit StreamQuiz**.

6. Otázky, média a pořadí

- V menu **Otázky** klikni **+ Nová**; vyplň otázku, možnosti a označ správnou. Otázku můžeš dočasně vypnout (nehraje se, nesmaže se).
- **Otázka ANO/NE (jen dvě možnosti):** vyplň jen A a B, C a D nech prázdné. V overlayi se ukážou dvě velké možnosti, do chatu se posílá „odpovídej A/B“ a hlas C nebo D se nepřijme. Možnost D bez C nejde uložit.
- **Ukládá se samo:** hotová otázka se uloží chvilku po poslední změně — stav vidíš nahoře v editoru. Rozepsanou (neúplnou) otázku si aplikace drží jako koncept i po zavření okna: najdeš ji pod **+ Nová** a nabídne se ti k dokončení. Klik na žlutý stav skočí na to, co chybí.
- **Délka:** otázka nejvýš **150 znaků**, odpověď nejvýš **60** — delší text by na streamu rozbil vzhled. Počítadlo ukazuje, kolik zbývá. Starší delší otázky se hrají dál, jen mají v seznamu štítek **dlouhá**.
- **Zajímavost / vysvětlení** (nepovinné): divákům se neukáže. Po odhalení ji uvidíš v rámečku s otázkou v **Ovládání** (a také v overlayi otevřeném s ?admin=1) a můžeš ji přečíst nahlas. Do OBS patří adresa bez ?admin=1.
- **Čas na přečtení:** první odpověď naskočí podle délky otázky a tempa čtení z **Nastavení** (výchozí 10 znaků/s, aspoň 4 s, nejvýš 20 s), další podle délky předchozí odpovědi (aspoň 1,5 s, nejvýš 7 s). Odpočet začne 1 s po přečtení poslední. Zpoždění streamu se přičítá zvlášť (kapitola 10).
- **Médium** (foto / video / zvuk): hned po nahrání vyskočí okno **Kdy se má médium přehrát** — *před otázkou* (samostatná ukázka), *u otázky* (obrázek zůstane vidět při odpovídání), nebo obojí. Bez volby otázka nejde uložit; volbu kdykoli změníš tlačítkem **Změnit**. **Zvuk a video se přehrají celé**,

délka není omezená: *u otázky* se odpovídání otevře, až médium dohraje (délku admin změří sám a ukáže ji pod volbou).

- **Médium po odhalení (důkaz)** — druhý rámeček pod médii. Ukáže se až po odhalení správné odpovědi, přes celou obrazovku, na tvoje kliknutí (**Ukázat důkaz** v Ovládání). Nic dalšího se nenastavuje. Hodí se na pokračování ukázky („Co přijde po scéně?“), správnou fotku nebo zvuk, kterým dokážeš, že to tak je.
- **Úprava během kvízu:** změny otázek, které v kvízu ještě nepřišly, se propíšou rovnou do běžícího kvízu; smazaná nebo vypnutá ještě nepřišlá otázka z kvízu vypadne. Otázka, která už je na obrazovce, se nepřepíše — výjimkou je oprava správné odpovědi.
- **Pořadí:** otázky se hrají přesně v pořadí seznamu — přesouvej je šipkami nahoru/dolů. Číslo vlevo = pořadí přehrání. Chceš losovat? Zapni v **Nastavení** volbu **Zamíchat pořadí otázek**.
- **Kolik otázek se hraje:** normálně všechny aktivní (klidně 50 — kvíz můžeš kdykoliv ukončit tlačítkem **Ukončit kvíz** a nedohrané otázky zůstanou na příště). Pevný počet (třeba 30) nastavíš v **Nastavení** volbou **Kolik otázek v jednom kvízu**; když je dostupných míň, hraje se maximum.
- **Archiv:** otázka, která se ukázala na streamu, se automaticky přesune do záložky **Archiv** a příště se už nehraje (diváci ji viděli). V Archivu ji můžeš kdykoliv **Vrátit** do hry, nebo **Vrátit vše** — třeba pro nové publikum.

7. Sady otázek

- **Sada = vlastní seznam otázek** — třeba „Filmový kvíz“, „Hudba 90. let“, „Zeměpis“. Můžeš si jich připravit kolik chceš a na streamu mezi nimi přepínat.
- V menu **Sady**: **Nová sada** a **Přepnout** (za běhu kvízu to nejde — nejdřív ho ukonči). U každé sady jsou vpravo ikony: tužka = přejmenovat, dvě kartičky = zduplikovat, šipka dolů = stáhnout, koš = smazat. Aktivní sadu smazat nelze.
- **Stáhnout** uloží celou sadu jako ZIP **včetně obrázků a zvuků** — můžeš ji poslat jinému streamerovi. **Načíst otázky ze souboru** takový ZIP (i samotný JSON) naimportuje.
- Tvoje původní otázky se po aktualizaci samy stanou sadou **„Moje otázky“** — nikam se neztratí a nic nemusíš dělat.
- **Přesun otázek mezi sadami:** v menu **Otázky** klikni na **Vybrat víc otázek**, zaškrtej je a dej **Přesunout do jiné sady**. Takhle sloučíš várky od víc diváků do jedné.

8. Otázky od lidí

- Nech si otázky psát od diváků, aniž bys jim dával přístup do kvízu. V menu **Otázky od lidí** klikni na **Stáhnout soubor pro diváky** — stáhne se **StreamQuiz-otazky.html**. Ten pošli na Discord nebo mailem.
- Divák ho **otevře dvojklikem** (nic neinstaluje, nic se nikam neodesílá), vyplní otázky, může přiložit obrázek, zvuk nebo video (a k tomu druhý soubor, který se ukáže až po odhalení — důkaz), a klikne na **Vytvořit soubor pro streamera**. Dostane jeden **.zip**, který ti pošle zpátky.
- Ten zip načteš tlačítkem **Načíst otázky od diváka**. Vybereš, jestli z toho udělat **novou sadu**, nebo otázky **přidat k těm, co už máš**. Média se načtou s nimi.
- U každé takové otázky pak v seznamu uvidíš **nick** a **téma**, ať víš, od koho je. Otázky můžeš normálně upravovat i mazat.
- Rozepsaná otázka se divákovi **ukládá sama** (i s přílohou). Když klikne na **Vytvořit soubor** a má ve formuláři otázku, kterou ještě nepřidal do seznamu, appka se zeptá, jestli ji přidat.

9. Jak diváci odpovídají

- **Chat:** divák napíše jen **A** / **B** / **C** / **D** (u otázky se dvěma nebo třemi možnostmi platí jen nabízená písmena). Počítá se první odpověď, měnit ji nejde.
- **Whisper** (když je zapnutý): /w tvůj_účet A — odpověď nevidí ostatní diváci.
- **Web:** diváci hlasují na odkazu pro diváky (přihlásí se přes Twitch, 1 hlas na otázku). Aktuální odkaz ukazuje karta **Odkaz pro diváky** v Ovládání (obnovuje se sama) i krok 3 průvodce.
- **Odkaz se mění** při každém spuštění StreamQuizu, po novém připojení v průvodci i po obnovení místnosti na serveru — divákům posílej vždy ten aktuální. Po novém připojení a po obnovení místnosti ho bot sám napíše do chatu, po spuštění StreamQuizu ne. Starý odkaz se ještě nějakou dobu otevře, ale otázky na něj už nechodí — stránka jen čeká. Když místnost na serveru úplně zanikne, stránka divákovi napíše, že skončila, a poradí mu požádat tě o nový.
- Na webu divák po odhalení vidí, jestli se trefil a co bylo správně, a po konci kvízu kartu **Kvíz skončil** se svým místem, body a vítězem. Stránka může zůstat otevřená — další kvíz na ní naskočí sám, dokud StreamQuiz nevypneš ani se znovu nepřipojíš (pak platí nový odkaz).
- Vše se počítá dohromady — jeden divák = jeden hlas, ať odpoví kdekoliv.

10. Bodování, čas a žebříček

- **Podle rychlosti** — čím dřív správně, tím víc bodů (přesné hodnoty ukazuje popisek v Nastavení).
- **Jen správně** — každá správná odpověď za stejný počet bodů.
- **Kolik času mají diváci na odpověď** — délka odpočtu; změna platí od další otázky.
- **Zpoždění tvého streamu** — o kolik sekund později vidí diváci tvůj obraz (typicky 3–10 s, změříš to na mobilu). Kvíz o tolik prodlouží odpovídání a otázku pošle do chatu a na web později; odpočet na obrazovce zůstane stejný. Do průměrného času ve statistikách se zpoždění nepočítá. Výchozí jsou 2 s (na Twitchi je zpoždění vždy, i v režimu nízké latence 2–4 s), 0 = vypnuto.
- **„Můj hlas se nepočítal“** — pod rámečkem s otázkou v Ovládání se po zavření hlasování ukáže řádek **Nezapočítáno**: kolik hlasů přišlo pozdě (a o kolik sekund), kolik před otevřením odpovědí kolik bylo opakovaných (počítá se první) a kolik použilo písmeno, které otázka nenabízí. Pozdní hlasy skoro vždy znamenají nenastavené zpoždění streamu. Past mimo kvíz: Twitch nepošle stejnou zprávu dvakrát do 30 sekund — kdo odpoví „A“ a hned na další otázku zase „A“, o druhý hlas přijde. Kvíz proto bere i „A.“, „A!“ nebo „a)“ a na startu to divákům připomene.
- **Ukázat, kdo odpověděl špatně** — po odhalení ukáže v overlayi i seznam diváků se špatnou odpovědí (u jména i kolik bodů ztratil).
- **Žebříček** (v menu) — dlouhodobé výsledky diváků napříč všemi kvízy: body, přesnost, výhry, účast. **Vidíš je jen ty v aplikaci**, divákům se nikde neukazují. V aplikaci se smazat nedá a smazání kvízu v Historii ho nezmění.

Trestné body jsou ve výchozím stavu zapnuté: za špatnou odpověď divák ztratí **25 bodů**, aby se nevyplatilo tipovat naslepo. Skóre může jít i do minusu. Když to nechceš, nastav v **Nastavení** položku *Trestné body za špatnou odpověď* na **0**.

11. Zvuky

- V menu **Zvuky**: přehrání jen pro tebe, zapnutí/vypnutí zvuku v kvízu, hlasitost, nahrání vlastního mp3/ogg/wav, návrat k původnímu.

- Overlay si změny načte při startu dalšího kvízu.
- Zvuky se **nepřekrývají**: nový zvuk utne předchozí (krátce dozní), hudba hlasování počká, až dohraje zvuk konce času, a pod zvukem nebo videem otázky mlčí pípání odpočtu. Spolu hrají jen šuch se znělkou otázky a tichý podkres pod odpočtem.

12. Historie a export

- V menu **Historie** najdeš posledních **300 kvízů** — u každého datum, sadu, počet otázek a hráčů, délku a první tři. Starší se nemažou, jen se přesunou do souboru StreamQuiz-data/data/quiz_history_archive.json (vedle StreamQuiz.exe; když tam nejde zapisovat, v %LOCALAPPDATA%\StreamQuiz).
- **Zobrazit pořadí** ukáže celé výsledky. **Stáhnout .txt** = výsledková listina (vlož do chatu nebo na Discord). Kvízy, kde nikdo nehrál, se neukládají.
- Statistiky z konce kvízu se do Historie neukládají. Smazání záznamu Žebříček nezmění.

13. Aktualizace na novou verzi

- **Nejjednodušší:** když je venku nová verze, v Ovládání nahoře klikni na **Aktualizovat teď**. StreamQuiz si ji sám stáhne, ověří, na chvíli se vypne a spustí znovu — data zůstanou. Kdyby nová verze nenaběhla (třeba ji zablokuje antivir), vrátí se sám ke staré. Během kvízu tlačítko nejde. Ve složce, kam nejde zapisovat (třeba Program Files), zbývá ruční postup níže.
- Všechna tvoje data (nastavení, přihlášení k Twitchi, otázky, sady, historie, žebříček, vlastní zvuky a média) jsou ve složce **StreamQuiz-data** vedle StreamQuiz.exe. Nová verze je musí najít na stejném místě.
- **1.** StreamQuiz vypni (**Vypnout StreamQuiz** vlevo dole v menu) — běžící program by nešel přepsat.
- **2.** Nový ZIP rozbal **do stejné složky** jako minule a nech soubory přepsat. Složky StreamQuiz-data se rozbalení nedotkne.
- Rozbalil jsi ZIP jinam (Průzkumník nabízí novou složku pojmenovanou podle ZIPu)? StreamQuiz pak začne „od nuly“ a při startu ti napíše, kde našel starší data (do okna konzole i do průvodce, kde upozornění zůstane, dokud ho nezavřeš). Stačí vypnout, přesunout složku StreamQuiz-data ze staré složky vedle nového StreamQuiz.exe a spustit znovu.
- **3.** V OBS dej na browser sourcu **„Obnovit cache aktuální stránky“**.
- **Záloha před aktualizací:** v nápovědě v Ovládání (část Aktualizace) je odkaz **Zálohovat data (ZIP)** — nastavení, otázky, sady, historie, žebříček, vzhledy, zvuky a média. Přihlášení k Twitchi se nezálohuje. Obnova: StreamQuiz vypni a ZIP rozbal do složky StreamQuiz-data (soubory nech přepsat).
- **Novou verzi ti StreamQuiz ohlásí sám** — po spuštění (a pak jednou za 6 hodin) se zeptá mikvr.stream, jaká verze je venku, a v Ovládání nahoře ukáže tlačítko Aktualizovat teď a odkaz ke stažení. Posílá jen svou verzi. Vypnout jde v quiz_config.json: "update_check": false.

14. Řešení problémů

- **Nahlásit problém:** v nápovědě (Ovládání → Nápověda → Nahlásit problém) stáhni **diagnostiku (ZIP)** a pošli mi ji na Twitchi (mik_VR) s popisem, co se stalo. Je v ní verze, systém, nastavení bez tajných hodnot, stav připojení a soubor streamquiz.log — ne přihlášení k Twitchi ani otázky.

- **Overlay ukazuje vlevo nahoře červený rámeček „NESOULAD VERZÍ“** → v OBS „Obnovit cache aktuální stránky“.
- **Spustil jsi StreamQuiz podruhé** → když už jeden běží, nové okno otevře v prohlížeči jeho Ovládání a samo se zavře. **Okno napíše, že adresu nejde otevřít** → port (výchozí 8080, server_port v quiz_config.json) drží jiný program, nebo ho má rezervovaný Windows. Zavři ten program a StreamQuiz spusť znovu, případně změň server_port a pak uprav i adresu overlaye v OBS.
- **Bot nepíše do chatu / odpovědi se nepočítají** → Ovládání tě na to upozorní červeným rámečkem nad velkým tlačítkem, když Twitch přihlášení odmítl i když StreamQuiz k Twitchi vůbec není připojený. Otevři **Průvodce nastavením** (vlevo dole v menu, nebo Nastavení → Připojení Twitche → Otevřít průvodce). Svítí-li nahoře **Přihlášení vypršelo** nebo krok 1 žádá přihlášení (po aktualizaci z verze starší než 2026-10-06a jednou ano), přihlas se v kroku 1 znovu a v kroku 2 dej **Připojit ke kanálu**. Ukazuje-li krok 1 **Přihlášen jako …**, klikni na **Pokračovat** a v kroku 2 na **Připojit ke kanálu**. Otevře-li se průvodce rovnou v kroku 3, dej **Odpojit StreamQuiz** a znovu **Připojit ke kanálu**; svítí-li tam varování, řiď se jím.
- **Ovládání hlásí, že výsledky nebo nastavení nejde uložit** → soubor s daty nejspíš drží jiný program (antivir, OneDrive). StreamQuiz chvíli počká a zkusí to znovu; když to pořád nejde, nic nepřepíše (otázky, sady, historii, celkový žebříček, hlasitosti, zvuky ani vlastní styly). Výsledky kvízu a body do žebříčku uloží zvlášť (quiz_history.neulozene-*.json a leaderboard.neulozene-*.json) a v hlášce napíše, kam přesně; do Historie ani žebříčku se samy nedoplní. Varování ukáže i **Vypnout StreamQuiz**, když při tom ukončí kvíz nebo kvíz skončil těsně předtím. Změnu zkus udělat za chvíli znovu. Když Ovládání hlásí, že soubor s nastavením byl **při startu zamčený**, vypni StreamQuiz a spusť ho znovu — nastavení do té doby neukládá, aby tvoje nepřepsal. Když se při startu nepodařilo načíst seznam sad, obnov stránku; na tvoji aktivní sadu StreamQuiz přepne sám, jakmile seznam půjde načíst. (Poškozený soubor po ruční úpravě je jiný případ, tam rámeček poradí, co s ním.) Když se to opakuje, přesuň složku se StreamQuizem mimo OneDrive, nebo jí dej výjimku v antiviru.
- **Web hlasování nejede** → podívej se do kroku 3 průvodce, jestli tam není varování; bot ti navíc napíše do chatu, když je služba nedostupná. Zkus v kroku 3 **Odpojit StreamQuiz**, v kroku 2 nech zapnuté **Hlasování na webu** a dej **Připojit ke kanálu**. Vznikne nový odkaz — bot ho napíše do chatu.
- **Divákům web píše, že místnost skončila, nebo jen čeká a otázky nechodí** → mají starý odkaz. Pošli jim aktuální z karty **Odkaz pro diváky** v Ovládání.
- **Zvuk v prohlížeči nehraje hned** → prohlížeč čeká na první kliknutí do stránky. V OBS tohle neplatí.
- **Mám OBS na jiném počítači a overlay je černý** → StreamQuiz záměrně poslouchá jen na svém počítači (127.0.0.1), aby ti nikdo na síti neviděl správné odpovědi dopředu. Když OBS běží jinde, StreamQuiz zavři (jinak by soubor při uložení nastavení přepsal), ve složce StreamQuiz-data vedle StreamQuiz.exe (když tam nejde zapisovat — třeba v Program Files nebo na OneDrivu — najdeš ji v %LOCALAPPDATA%\StreamQuiz) otevři v Poznámkovém bloku quiz_config.json a přepiš `"bind_host": "127.0.0.1"` na `"0.0.0.0"`. Nic dalšího tam měnit ani vyplňovat nemusíš. Pak StreamQuiz spusť a v OBS zadej http://<IP-tvého-PC>:8080/. Pozor: ovládání kvízu nemá heslo, takže se k němu v tomhle režimu dostane kdokoliv na stejné síti. Adresu zadávej jako IP nebo jméno bez tečky (např. http://quizpc:8080/); jiné jméno s tečkou StreamQuiz odmítne (ochrana před podvrženou doménou) — povolíš ho v quiz_config.json řádkem `"allowed_hosts": ["jmeno.domena"]`.

- Technický log: **StreamQuiz-data/streamquiz.log** (vedle StreamQuiz.exe; když tam nejde zapisovat, v %LOCALAPPDATA%\StreamQuiz) — přilož ho, když hlásíš problém.

Kompletní nápověda je i přímo v aplikaci: v levém menu položka **Nápověda** (funguje i bez internetu). StreamQuiz pro tebe připravil mik_VR (mikvr.stream).