

**Quiz Milionaire**

Proiectare Interfete Utilizator

- documentatie -

**DOCUMENTATIE INCOMPLETA**

Pricob Mihai Alexandru

3124A – Calculatoare  
  
  
<https://github.com/pricob/QuizMilionaire-FINALE->

**CUPRINS**

1 Introducere . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

2 Conditii pentru rularea aplicatiei . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

3 Scopul Aplicatiei . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

4 Clase si metode folosite. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

5 Librarii si metode abordate . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

6 Bibliografie . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

7 Concluzii proiect . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

X . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

**I. Introducere**

**Quiz Milionaire** este un concurs de cultura generala foarte popular, unde participantii isi testeaza cunostintele pentru a castiga un premiu foarte mare in bani.

Aplicatia este o simulare a concursului cu intrebari mult mai usoare disponibila oricui doreste sa isi incerce cunostintele.

A fost construita in Microsoft Visual Studio folosind Windows Forms pentru interfata grafica C#.

**II. Conditii pentru rularea aplicatiei**

Aplicatia a fost testata in **Microsoft Visual 2019** si **Microsoft Visual 2020**. In fisierele sursa nu au fost incluse executabile

Este necesara instalarea .Net Framework pentru a permite aplicatiei de a fi testata sau construita.

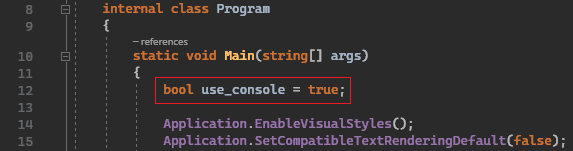
**III. Scopul Aplicatiei**

Dupa cum a fost prezentata anterior, aplicatia va afisa utilizatorului o serie de intrebari, intr-o ordine aleatorie. Acestea sunt stocate intr-un fisier care se afla in locatia:  
**“.\QuizMilionaire\bin\Debug\”** numit **“Intrebari.txt”.**

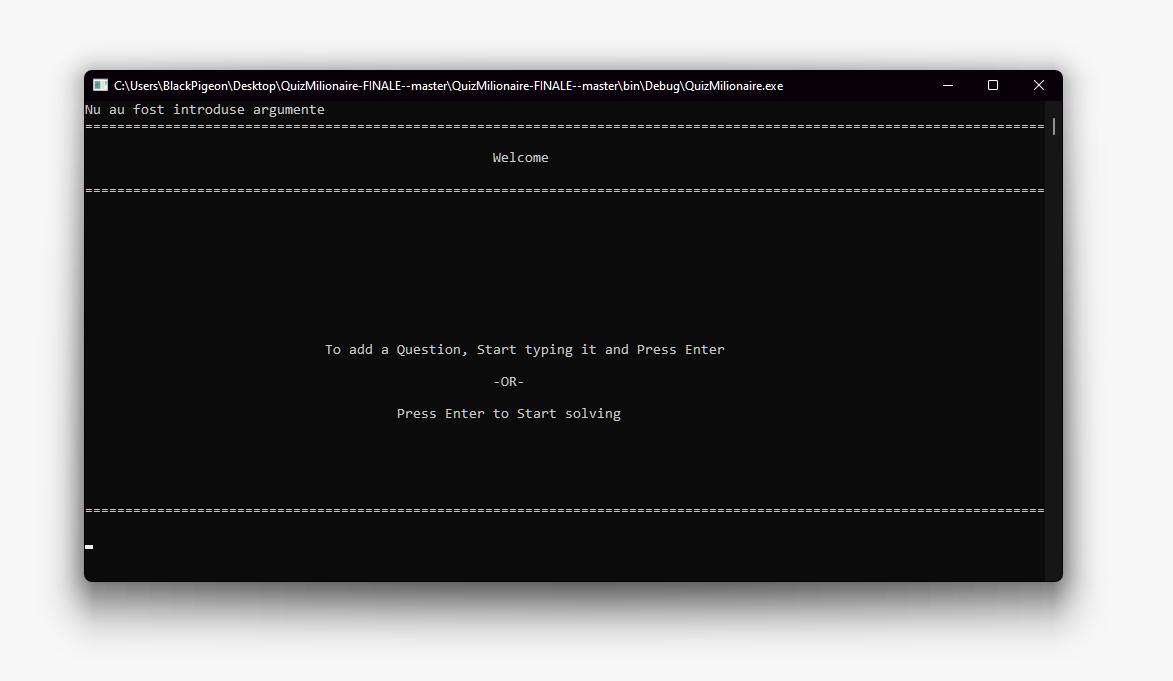
In acest fisier intrebarile sunt stocate sub forma

**“intrebare; varianta A; varianta B; varianta C; varianta D; litera corecta”**

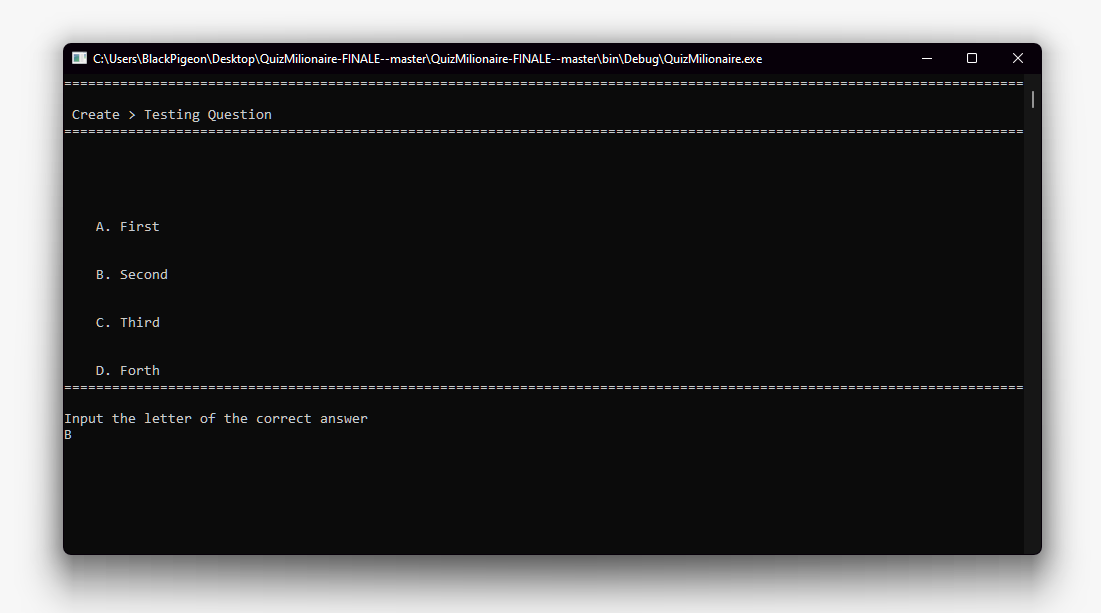
Aplicatia include in functia **main** din **Program.cs** o variabila de tip boolean care permite afisarea unei console de administrare pentru adaugarea intrebarilor noi intr-un format mai usor.

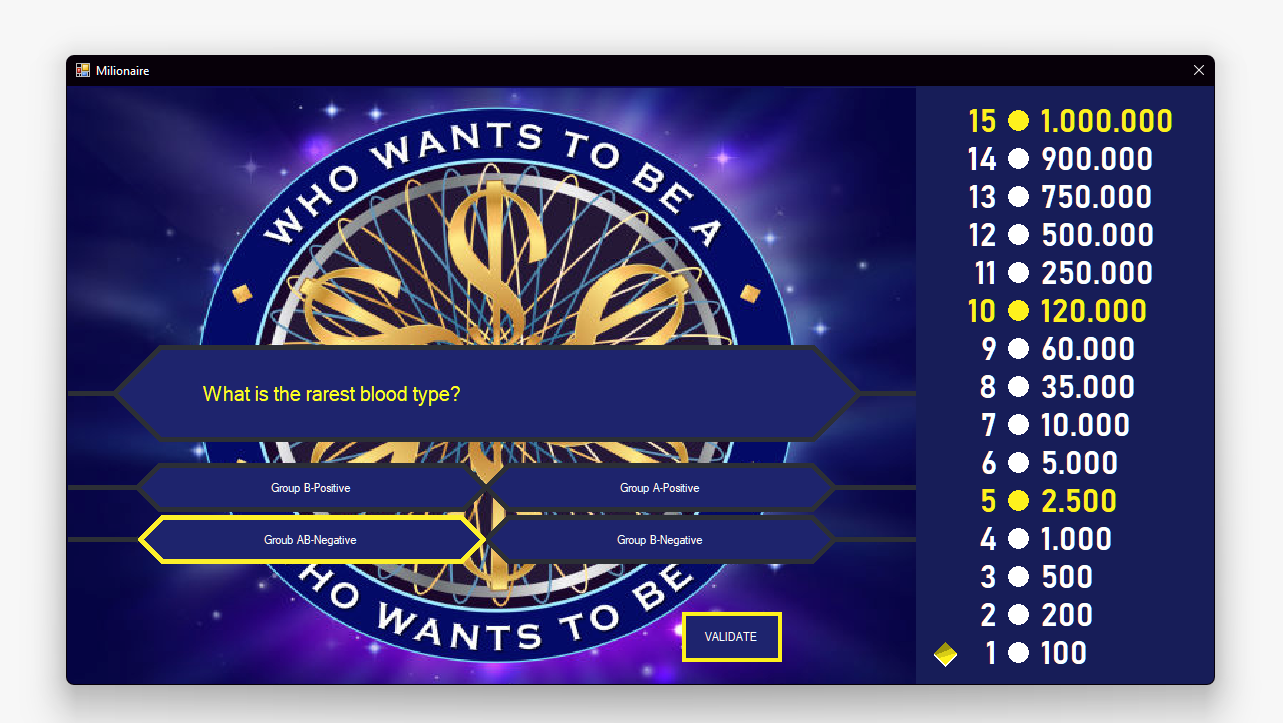


Atunci cand este setata pe **true** programul va deschide consola de administrare.

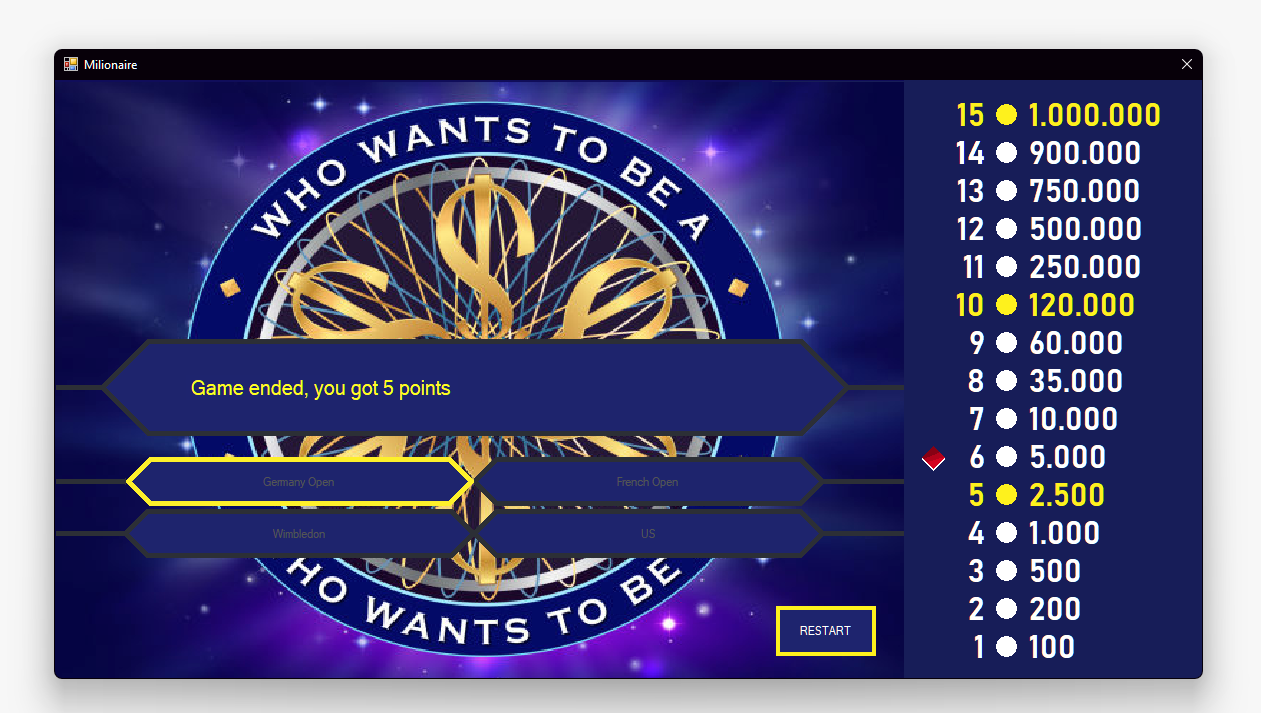


Dupa introducerea datelor, intrebarea, optiunile si raspunsul vor fi salvate in fisier.



Atunci cand variabila este setata pe **false** programul se va deschide fara consola de administrare

Fiecare intrebare raspusa corect, va incremeta scorul utilizatorului de la 0 pana la 15, caz in care utilizatorul a castigat punctaj maxim. Daca o intrebare este gresita pe parcurs, jocul se va opri, si va oferi o optiune de resetare.

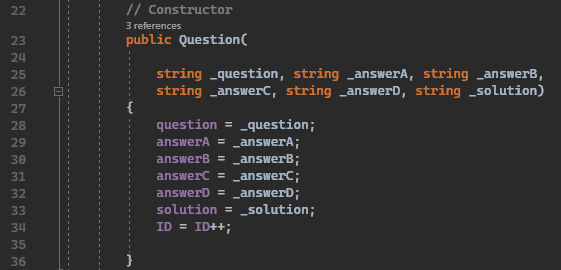


**IV. Clase si metode folosite**

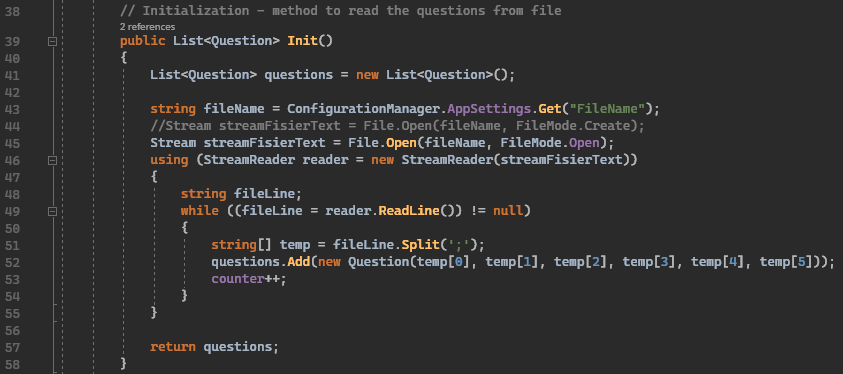
In acest proiect sunt prezente 3 clase, clasa **Program**, **Question** si **Menu**.

**Clasa Program**  
In clasa Program, avem rularea windows forms Milionaire.cs, administrarea parametrilori introdusi, si administrarea consolei pentru adaugarea intrebarilor.

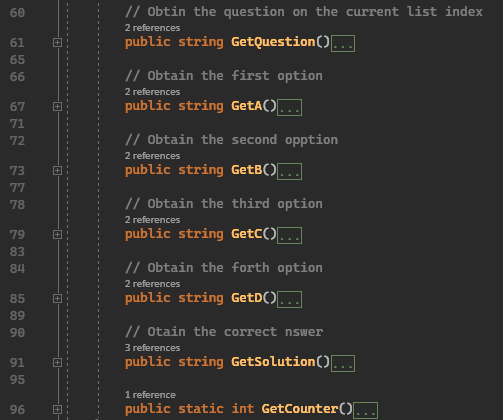
**Clasa Question**  
In clasa Question, exista un constructor public prin care se vor crea obiecte de tip ‘Question’ atribuind datele primite ca parametru, si un ID care va incrementa automat.



O metoda de initializare pentru citirea datelor din fisier



Si cateva metode pentru a obtine variantele si raspunsul in functie de parametrul ID.



**Clasa Menu**  
In clasa Menu, sunt 4 metode, Init() se ocupa cu initializarea la inceputul rularii programului, daca utilizatorul apasa tasta ENTER, programul va rula in continuare sub forma de terminal fara interfata grafica. Daca utilizatorul incepe sa scrie, va fi luata ca intrebare, se va cere introducerea optiunilor si selectarea unei optiuni adevarate. La final programul va adauga setul de date in fisier folosind metoda **AddQuestion(string input)**, si se va intoarce.

INCOMPLET