Quizmaster

# Klassen:

## Daten-Klassen

Frage – Inhalt der Frage, Antwort(en), richtige Antwort, Schwierigkeitsgrad

Spieler – Name, Score, Stufe

Joker - Wählbar

* Telefon
* Publikum
* 50:50

Spielrunde

Gewinnstufe

Gewinntabelle

Highscore

Fragenimport – importiert die einzelnen Fragen aus der csv

## GUI-Klassen

Hauptfenster

Namensdialog

Fragendialog

Scoretabelle

Menü

Einstellungen

Publikumsjoker-Diagramm