

Light Your Brain

(Raul Wierzbński, Fryderyk Rutkowski, Kamil Bank)

Spis treści

1. Cel projektu
2. Założenia aplikacji
3. Opis działania aplikacji
4. Opisy metod

Cel projektu

Projekt ma na celu stworzenie aplikacji typu quiz, w której gracze mogą porównywać swoje wyniki bezpośrednio.

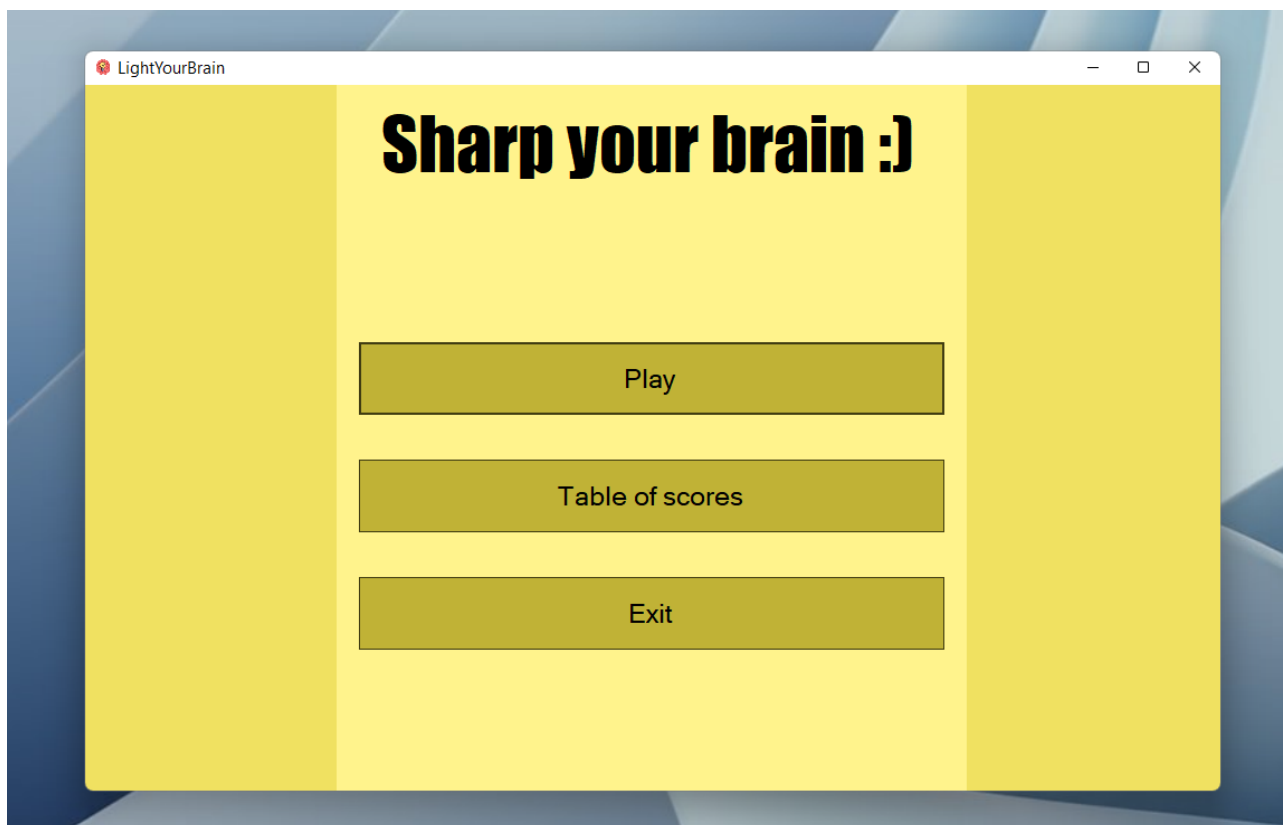
Założenia projektu

Aplikacja zawiera takie funkcjonalności jak:

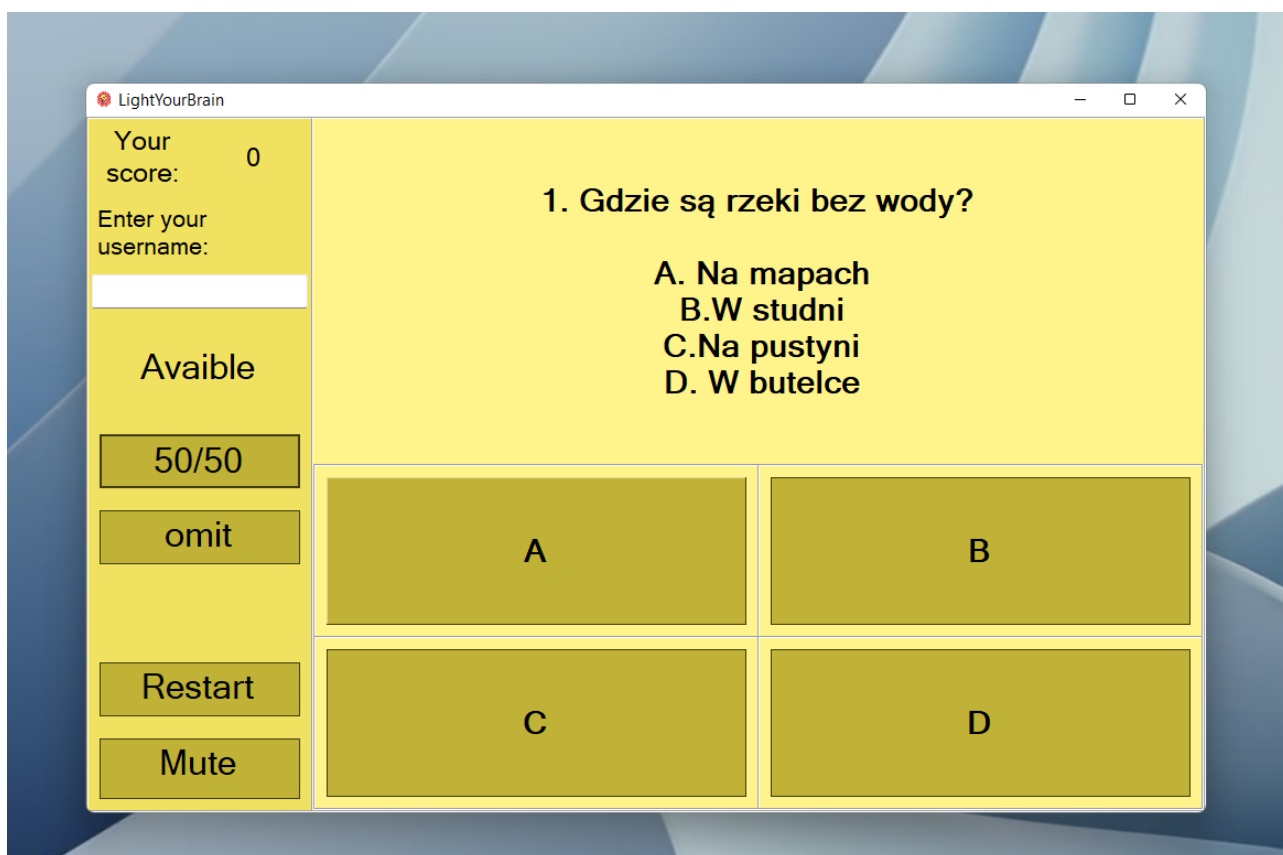
- restart gry
- pobieranie pytań z bazy danych
- zapisywanie wyniku do bazy danych
- koła ratunkowe (50/50 oraz pomiń pytanie)
- możliwość sprawdzenia najlepszych wyników innych graczy
- wyciszenie muzyki podczas gry

Opis działania aplikacji

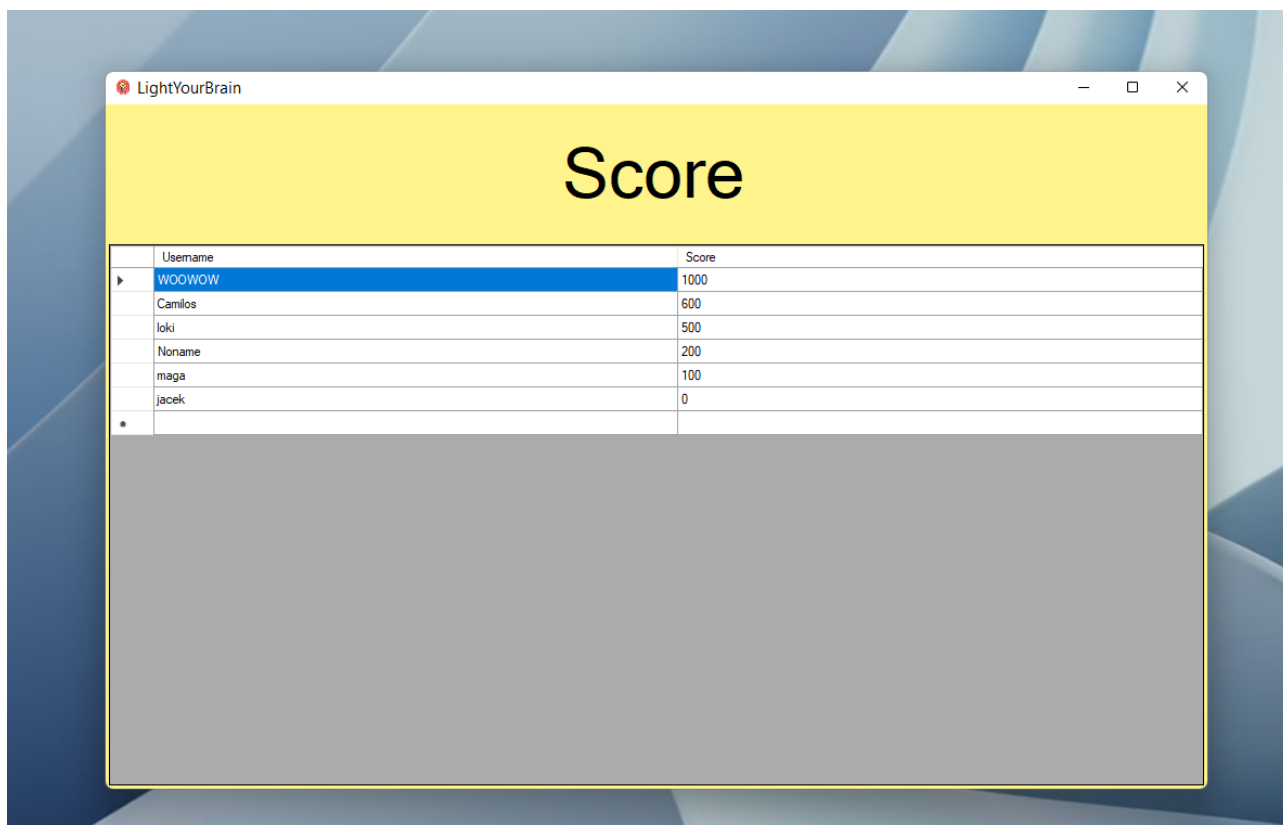
Po uruchomieniu aplikacji użytkownik ma możliwość sprawdzenia najlepszych wyników bądź rozpoczęcia nowej gry. Rozpoczęcie gry wymaga podanie swojego nicku, po czym odpowiada on na 15 losowych pytań z różnych kategorii. Każda poprawna odpowiedź skutkuje dodaniem 100 punktów. Użytkownik ma możliwość użycia dwóch kół ratunkowych podczas trwania rozgrywki – 50/50 oraz pomiń pytanie(+50pkt). Po udzieleniu odpowiedzi na wszystkie pytania wyświetla się jego wynik końcowy.



Okno aplikacji po uruchomieniu



Formularz gry



Formularz wyników

Opisy metod

Nazwa pliku	Sygnatura metody	Opis
LightYourBrain.cs	<code>public void DisplayForm(object Form)</code>	Zmienia wyświetlany formularz na ten podany w parametrze
LightYourBrain.cs	<code>private void StartGame(object sender, MouseEventArgs e)</code>	Wyświetla główny formularz gry
LightYourBrain.cs	<code>private void btnTable_Click(object sender, EventArgs e)</code>	Wyświetla formularz wyników
LightYourBrain.cs	<code>private void btnExit_Click(object sender, EventArgs e)</code>	Zamyka aplikację
QuestionsForm.cs	<code>private void QuestionsForm_Load(object sender, EventArgs e)</code>	Pobranie i wyświetlenie pierwszego pytania
QuestionsForm.cs	<code>private void loadQuestions()</code>	Wczytuje pytanie
QuestionsForm.cs	<code>private void checkanswer()</code>	Sprawdza poprawność odpowiedzi oraz przydziela załóżone

		punkty
QuestionsForm.cs	<code>public void DisplayForm(object Form)</code>	Wyświetla formularz podany w parametrze
QuestionsForm.cs	<code>void ShowButton(int buttonValue)</code>	
QuestionsForm.cs	<code>public void savescore()</code>	Zapisuje do bazy wynik uzyskany przez gracza
QuestionsForm.cs	<code>private void buttonAnsw1_Click_1(object sender, EventArgs e)</code>	Sprawdza poprawność pierwszej odpowiedzi
QuestionsForm.cs	<code>private void buttonAnsw2_Click_1(object sender, EventArgs e)</code>	Sprawdza poprawność drugiej odpowiedzi
QuestionsForm.cs	<code>private void buttonAnsw3_Click_1(object sender, EventArgs e)</code>	Sprawdza poprawność trzeciej odpowiedzi
QuestionsForm.cs	<code>private void buttonAnsw4_Click_1(object sender, EventArgs e)</code>	Sprawdza poprawność czwartej odpowiedzi
QuestionsForm.cs	<code>private void button1_Click(object sender, EventArgs e)</code>	Implementuje funkcje koła ratunkowego 50/50
QuestionsForm.cs	<code>private void btnOmit_Click_1(object sender, EventArgs e)</code>	Pomija pytanie oraz dodaje przy tym 50 punktów do wyniku gracza
QuestionsForm.cs	<code>private void restartGame_Click_1(object sender, EventArgs e)</code>	Resetuje grę
EndScore.cs	<code>private void EndScore_Load(object sender, EventArgs e)</code>	Wczytuje najlepsze wyniki graczy