

2022

Tko želi biti milijunaš?



Tko želi biti milijunaš?

A: GAMovac

B: GAMovac

C: GAMovac

D: GAMovac

Luka Krišković, 2.5

Mentor: Goran Boneta, prof. mentor

Gimnazija Andrije Mohorovičića Rijeka

1.6.2022.

SADRŽAJ

1. UVOD	2
2. DETALJAN OPIS RADA	3
2.1. Pokretanje i početno stanje programa.....	3
2.2. Grafičko korisničko sučelje	3
2.2.1. Prostor za pitanja.....	3
2.2.2. Prostor za nagrade	4
2.2.3. Jokeri	5
2.2.4. Pokušaj ponovo	7
2.2.5. Zaigraj ponovo	8
3. TEHNIČKA DOKUMENTACIJA	8
3.1. Operacijski sustav	8
3.2. Program za izradu.....	8
3.3. Python moduli	8
4. TABLICA SLIKA.....	9

1. UVOD

Projekt igre „Milijunaš“ nastao je u svrhu projektnog zadatka iz informatike. Igra je izrađivana u periodu od mjesec dana, s početkom u mjesecu svibnju i završetkom u lipnju. Za izradu korišten je programski jezik Python, kao jezik koji učimo u sklopu nastavnog programa informatike, te njegovi dodatni moduli (ugrađene funkcije) koje je prethodno bilo potrebno instalirati u naredbenom retku. Autor projekta sam ja, Luka Krišković, učenik 2.5 razreda Gimnazije Andrije Mohorovičića u Rijeci. Ideju za izradu projekta „Milijunaš“ dobio sam nakon izleta u Gardaland, na kojem smo za vrijeme putovanja u autobusu igrali poznatu igru alias, koja mi je bila „pokretna matica“ da osmislim pitanja i realiziram ideju u programskom jeziku Python.



Slika 1 Gimnazija Andrije Mohorovičića

2. DETALJAN OPIS RADA

2.1. Pokretanje i početno stanje programa

Program je moguće pokrenuti izravnim klikom na .py datoteku u preuzetoj mapi programa ili kroz „Python Shell“ sučelje.

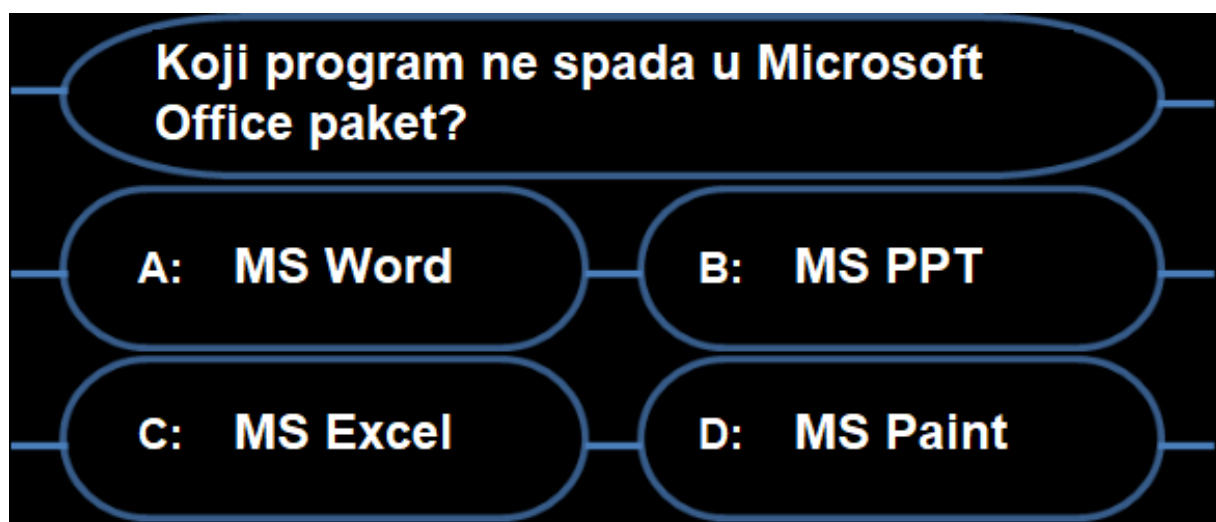


Slika 2 Početni prozor igre Milijunaš

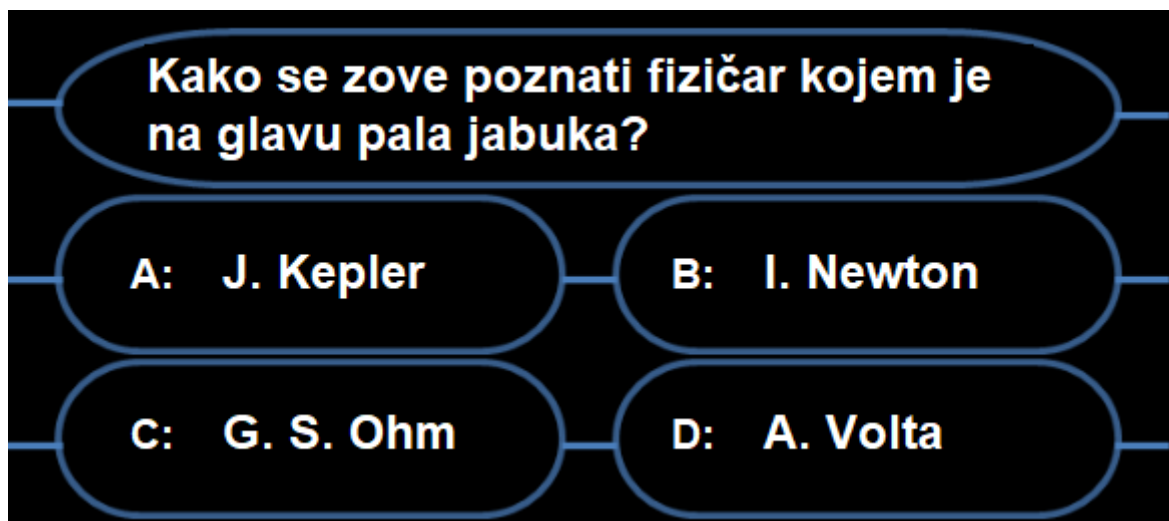
2.2. Grafičko korisničko sučelje

2.2.1. Prostor za pitanja

Prostor za pitanja identičan je kao onaj u televizijskoj emisiji „Milijunaš“. Sastoji se od pitanja i četiri ponuđena odgovora na koje klikom, ukoliko je odabran točan odgovor prelazi na sljedeće pitanje i postavlja četiri nove opcije.



Slika 3 Prostor za pitanja



Slika 4 Prostor za pitanja nakon točnog odabira ponuđenih opcija

2.2.2. Prostor za nagrade

Svakim točnim odgovorom povećava se iznos i mijenja u prostoru za nagrade. Ukoliko igrač izgubi vraća se u početno stanje.

15	●	1 Million kn
14	●	500,000 kn
13	●	250,000 kn
12	●	125,000 kn
11	●	64,000 kn
10	●	32,000 kn
9	●	16,000 kn
8	●	8,000 kn
7	●	4,000 kn
6	●	2,000 kn
5	●	1,000 kn
4	●	500 kn
3	●	300 kn
2	●	200 kn
1	●	100 kn

Slika 5 Početni prikaz prostora za nagrade

2.2.3. Jokeri

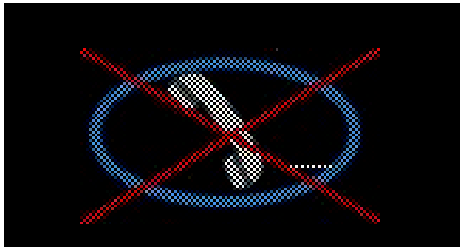
Jokeri su dio igre u kojem igrač, ukoliko ne zna odgovor na pitanje može dobiti pomoć. Kao i u popularnoj televizijskoj emisiji postoje tri Jokera. Joker zovi, pitaj publiku i joker pola pola.

2.2.2.a. Joker zovi

Joker zovi je jedan od tri jokera koji igraču omogućuje zvanje i garantira 100% točnost odgovora. Glas je prilagođen engleskom jeziku jer ne postoji hrvatski narator za modul iz Pythona.



Slika 6 Joker zovi



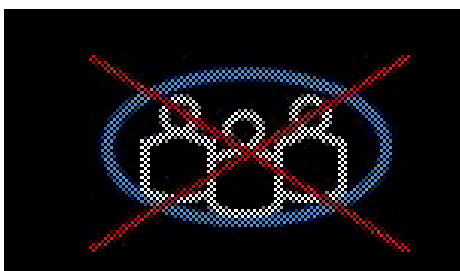
Slika 7 Iskorišten joker zovi

2.2.2.b. Pitaj publiku

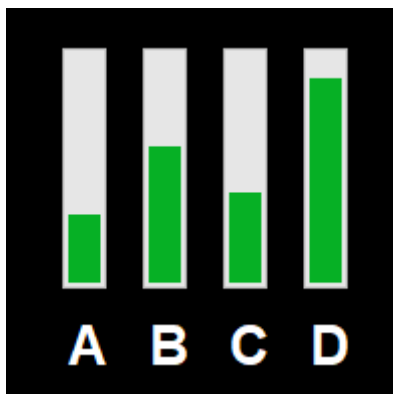
Joker pitaj publiku jedan je od tri jokera koji igraču omogućuje glasanje publike čija točnost odgovora nije 100% garantirana.



Slika 8 Joker pitaj publiku



Slika 9 Iskorišten joker pitaj publiku



Slika 10 Rezultati glasanja publike

2.2.2.c. Joker pola pola

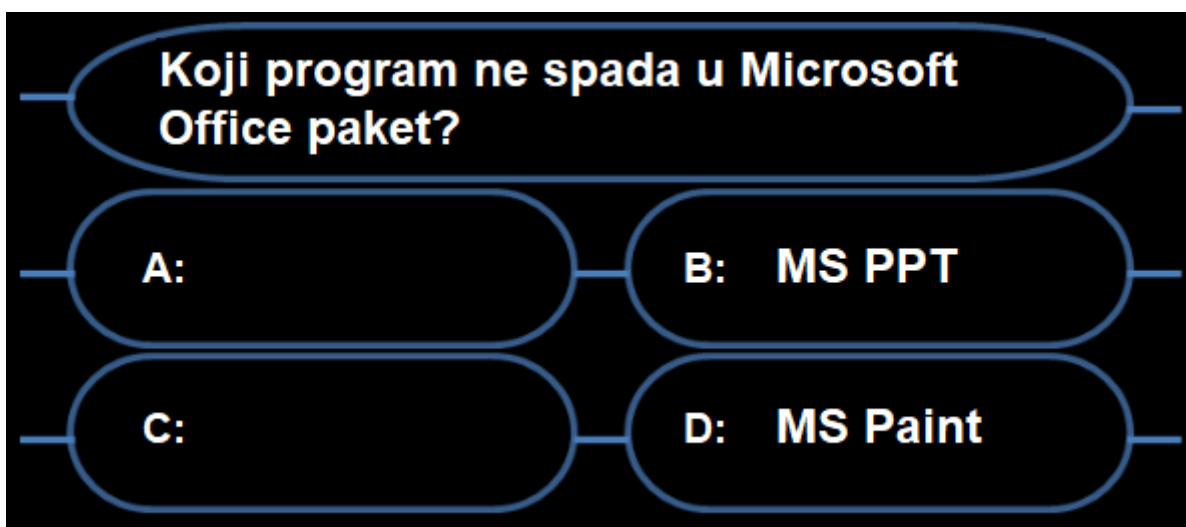
Joker pola pola jedan je od tri jokera koji igraču omogućuje da eliminira dva pojma i ostavi dva među kojima je jedan točan.



Slika 11 Joker pola pola



Slika 12 Iskorišten joker pola pola



Slika 13 Prostor za pitanja nakon iskorištenog jokera pola pola

2.2.4. Pokušaj ponovo

Ukoliko igrač izgubi može pokušati ponovo, jer mu to omogućuje prozor koji iskoči nakon poraza.



Slika 14 Prozor zaigraj ponovo nakon poraza

2.2.5. Zaigraj ponovo

Ukoliko igrač pobijedi može kliknuti gumb zaigraj ponovo, jer mu to omogućuje prozor koji iskoči nakon pobjede.



Slika 15 Prozor zaigraj ponovo nakon pobjede

3. TEHNIČKA DOKUMENTACIJA

3.1. Operacijski sustav

Igra je dostupna na svim operacijskim sustavima koji podržavaju Python inačice od 3.7.x do 3.10.x.

3.2. Program za izradu

Program je izrađen u programskom jeziku Python i operacijskom sustavu Windows 10, koji podržava najnoviju inačicu Python paketa.

3.3. Python moduli

Za samu izradu i funkcionalnost programa korišteni su sljedeći moduli: *tkinter*, *pyttsx3* i *pygame*.

4. TABLICA SLIKA

Slika 1 Gimnazija Andrije Mohorovičića	2
Slika 2 Početni prozor igre Milijunaš	3
Slika 3 Prostor za pitanja	3
Slika 4 Prostor za pitanja nakon točnog odabira ponuđenih opcija.....	4
Slika 5 Početni prikaz prostora za nagrade.....	4
Slika 6 Joker zovi.....	5
Slika 7 Iskorišten joker zovi	5
Slika 8 Joker pitaj publiku	5
Slika 9 Iskorišten joker pitaj publiku.....	5
Slika 10 Rezultati glasanja publike.....	6
Slika 11 Joker pola pola	6
Slika 12 Iskorišten joker pola pola	6
Slika 13 Prostor za pitanja nakon iskorištenog jokera pola pola.....	6
Slika 14 Prozor zaigraj ponovo nakon poraza.....	7
Slika 15 Prozor zaigraj ponovo nakon pobjede	8