

Dokumentacija Projekta

Uvod:

Riječi o Autoru:

Moje ime je Mauro Mohorovičić. Učenik sam Gimnazije Andrije Mohorovičića u Rijeci te pohađam prirodoslovno-matematički smjer.

U svoje slobodno vrijeme najčešće igram video igrice zbog kojih sam se i zainteresirao za programiranje. Naime, kroz vrijeme dok sam igrao video igrice, postao sam zainteresiran u način proizvodnje istih.

Prvi programski jezik s kojim sam se upoznao je MSW Logo za koji se nisam previše zainteresirao. S python-om, koji me zainteresirao, sam se upoznao u prvom razredu srednje škole te sam od tada nastavio učiti python.


Ideja:

Kod proođenja ispita u školama, vrlo često dolazi do prepisivanja, što je problem budući da tada profesori ne mogu objektivno ocijeniti znanje učenika.

Program koji sam ja izradio rješava taj problem na način da sva pitanja i odgovore daje u nasumičnom poretku zbog čega učenici ne mogu jednostavno na papirić napisati odgovore (kao npr. 1.A, 2.C, 3.D...) i poslati taj papirić po razredu. Program na kraju kviza vraća broj osvojenih bodova na temelju kojih osoba koja provodi test može jednostavno i objektivno dati ocjenu.

Detaljan opis rada:

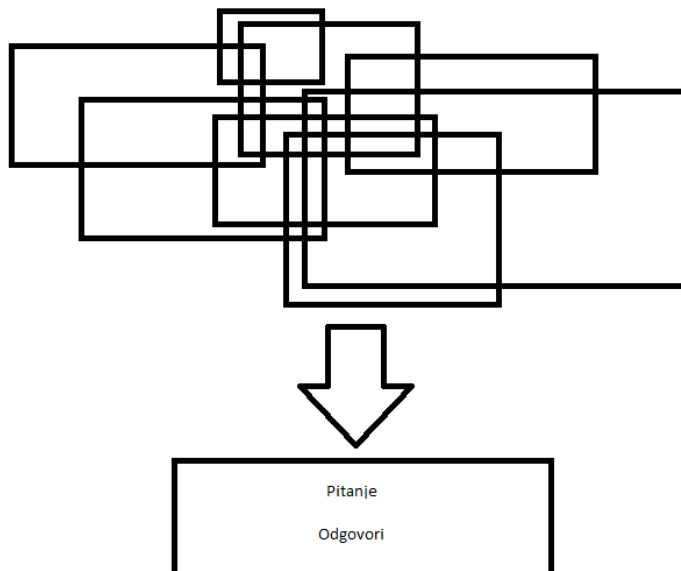
Prvo provoditelj kviza otvara tekstualnu datoteku Quiz.txt u kojoj zadaje pitanja i ponuđene odgovore. Pitanja i odgovori su zadani tako da se upisuju u isti red te su razdvojeni znakom “_”. Prvo se upisuje pitanje, zatim znak “_”, zatim odgovori. Odgovori se unose tako da se prvo unese točan odgovor, zatim znak “_”, a zatim krivi odgovori koji su također odvojeni znakom “_”.

 quiz - Notepad

```
File Edit Format View Help
Da _Da _ne _ne _ne
Ovaj Quiz _Ovaj Quiz _ne _ne _ne
Voda _Voda _ne _ne _ne
Kralj _Kralj _ne _ne _ne
Pitanje _dobar odgovor _krivi odgovor _krivi odgovor _krivi odgovor
3
```

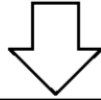
Tekstualna datoteka mora biti spremljena u istu mapu kao i sam python kod kako bi program funkcionirao.

Program funkcionira tako da prvo iz liste svih pitanja i odgovora odabire jedno pitanje i njemu ponuđene odgovore.




Zatim program odvaja taj string sa pitanjem i odgovorima u stringove za pitanje, točan odgovor i krive odgovore.

Pitanje
Odgovori



Pitanje
Točan odgovor
Netočan odgovor
Netočan odgovor
Netočan odgovor

Nakon razvrstavanja, program svaki od tih stringova stavlja na prozor koji će se otvoriti u ekranu. Uz Pitanje i odgovore, na ekranu će se pojaviti 4 gumba pomoću kojih osoba koja rješava kviz odabire odgovore, kao i brojač "života" (provoditelj kviza unosi broj "života" u zadnji red tekstualne datoteke, a ako se ne želi limitirati broj života, provoditelj kviza u posljednji red unosi 0).

 Quiz

—
□
×

	Pitanje
A	krivi odgovor
B	krivi odgovor
C	krivi odgovor
D	dobar odgovor

Životi:

Svaki put kada osoba koja rješava kviz izbere krivo pitanje, izgubiti će 1 život. Nakon odabira odgovora, program provjerava ako je odabrani odgovor isti kao i točan odgovor te na temelju tog podatka i podatka o broju života bira ako će se kviz nastaviti ili ako je osoba koja rješava kviz izgubila odnosno pobijedila.

Tehničke informacije:

Korištena literatura: random stranice na internetu, znanje Karla Kajbe Šimanića I Karla Smirčića o tkinteru (samo su mi objasnili tkinter, nisu mi napisali program)

Korištene biblioteke: random, tkinter

Preporučene specifikacije računala: računalo barem malo bolje od standardne mikrovalne pećnice

Korišteni programski jezik: python