

Kviz Majstor i Kviz Mejker Dokumentacija

Ian Golob

Mentor: Goran Boneta

Gimnazija Andrije Mohorovičića Rijeka, 4.5

Sadržaj

Naslovna stranica.....	1
Sadržaj.....	2
Pravila igre	3
Kviz Majstor	4
Kviz Mejker	6
Tehničke informacije	7

Pravila igre

Igraču se postavlja pitanje te četiri odgovora. Samo jedan od četiri odgovora je točan i nalazi se na nasumičnoj poziciji. Kako bi „zaključao“ svoj odgovor i nastavio igru igrač mora stisnuti strelicu pri dnu ekrana. U slučaju da odgovor nije odabran program javlja grešku.

Bonusi

Postoji mogućnost da kviz ima bonuse tj. *joker* ili *50/50* čija je količina određena pri stvaranju kviza.

Joker

Joker služi za preskakanje pitanja. Korištenje joker-a ne računa se kao točan (ni netočan) odgovor.

50/50

Korištenje bonusa 50/50 dva netočna odgovora nasumično se odabiru i postaju nedostupni za odabir.

Vrste igre

Postoje dvije vrste igre koje su također određene pri stvaranju kviza: *Endless* i *Survival*.

Endless

U ovom mode-u igrač prolazi kroz sva pitanja u kvizu te se broj točnih i netočnih odgovora broji na desnoj strani programa. Prilikom prolaska svih pitanja prikazuju se rezultati te preostali bonusi.

Survival

U ovom mode-u igrač ne smije odgovoriti krivo na niti jedno pitanje. U slučaju krivog odgovora igra je završena te se prikazuju rezultati i preostali bonusi.

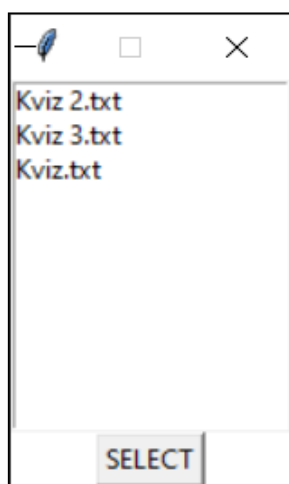
Cilj igre je odgovoriti točno na što više pitanja.

Kviz Majstor

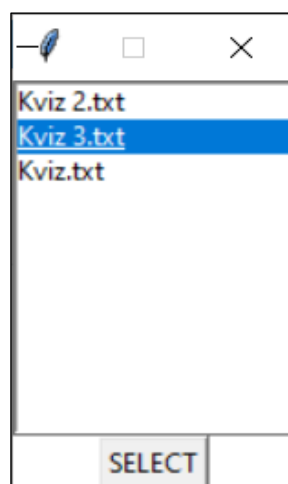
Kviz majstor je python program koji služi za igranje prethodno napravljenih kvizova spremljenih u .txt formatu. Ovo je glavni dio projekta i na njemu je provedena većina vremena.

Pri otvaranju programa otvara se prozor za odabir kviza (Slika 1, Slika 2). Program pretražuje sve .txt datoteke u folderu „Kvizovi“ i prikazuje ih (svi kvizovi spremljeni su u toj vrsti datoteke).

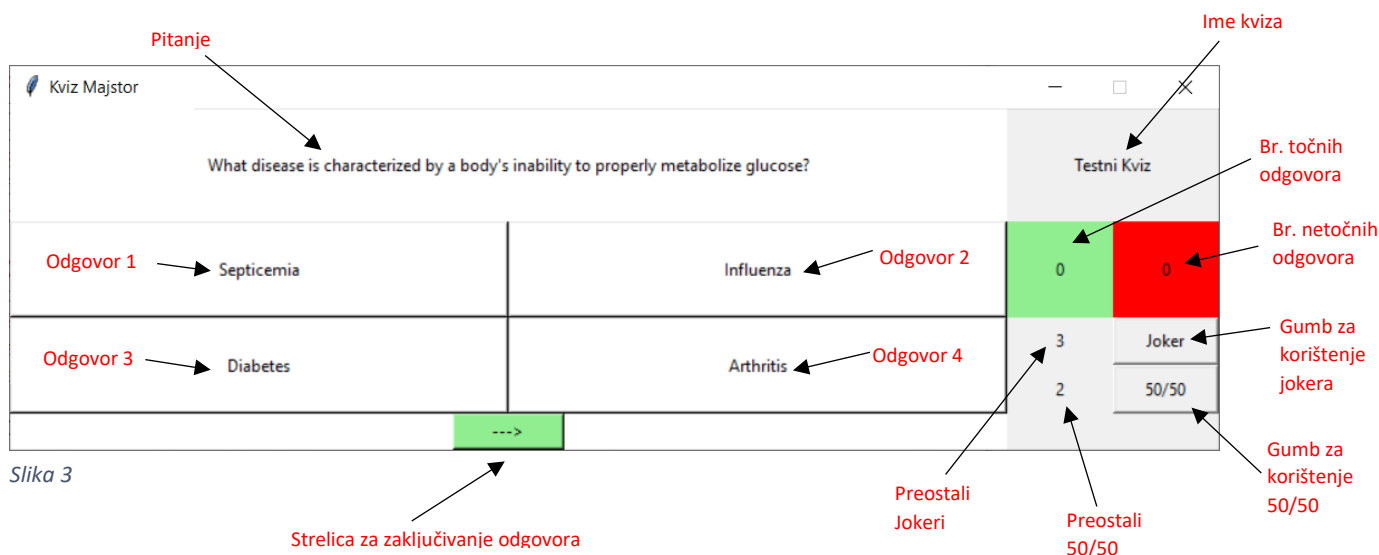
Prilikom odabira kviza i stiskanja gumba „SELECT“ otvara se glavno sučelje Kviz Majstora (Slika 3).



Slika 1



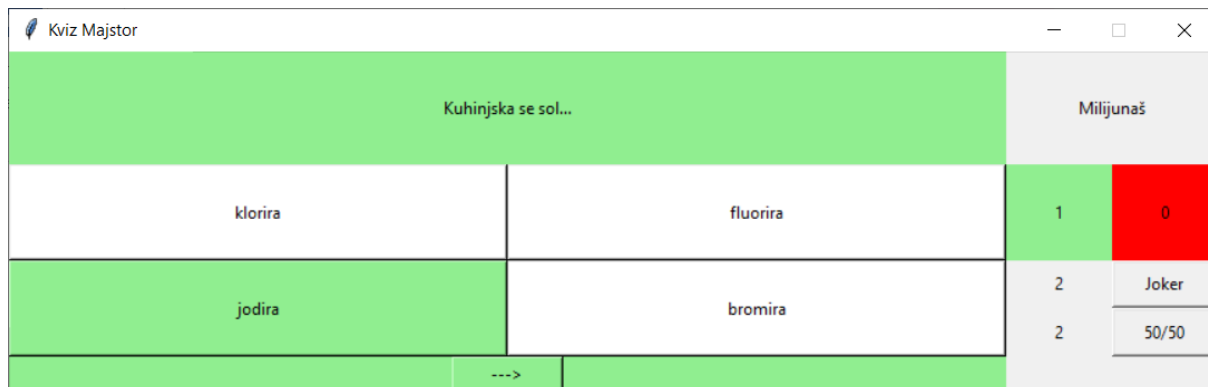
Slika 2



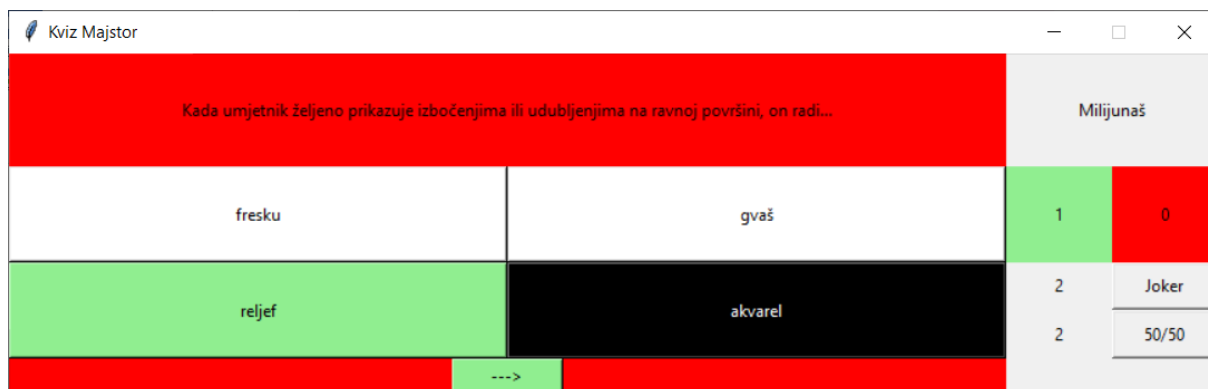
Slika 3

Na glavnom sučelju (Slika 3) nalazi se sama igra. Kako bi igrač odabrao odgovor mora pritisnuti na jedan od četiri gumba i stisnuti strelicu kako bi „zaključao“ svoj odgovor. Odgovor se nalazi na nasumičnoj poziciji. Na desnoj strani kviza nalazi se ime tog kviza, broj točno i netočno odgovorenih pitanja, broj preostalih bonusa te gumbi za njihovo korištenje.

Kada igrač zaključi odgovor prikazuje se je li odabir točan ili netočan. U slučaju točnog odgovora ekran postaje zelen, a u slučaju netočnog crven (Slika 4, Slika 5). Ponovnim pritiskanjem na strelicu igra se nastavlja (i prikazuje se novo pitanje) ili se prikazuje završetak igre.

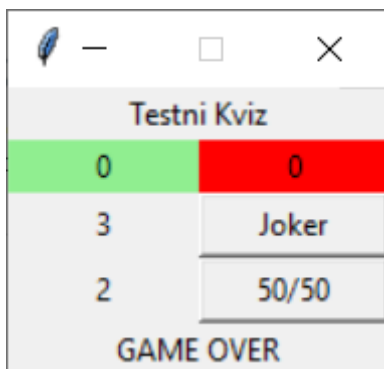


Slika 4



Slika 5

Ako igrač odgovori na sva pitanja ili odgovori netočno u *Survival*-u prikazuje se završni zaslon (Slika 6). Na završnom zaslonu nalazi se ime kviza, broj točno i netočno odgovorenih pitanja te broj preostalih bonusa.

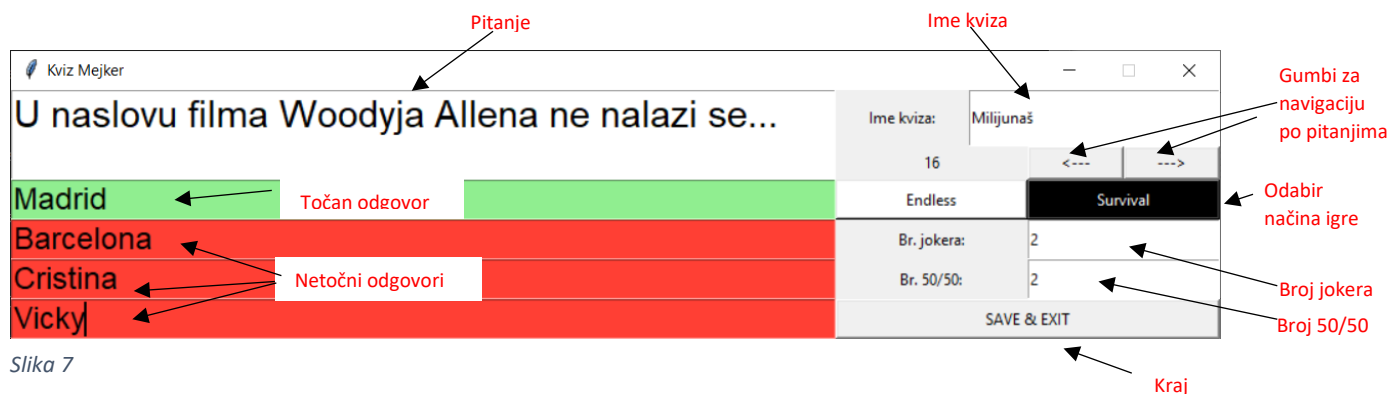


Slika 6

Kviz Mejker

Kviz Mejker je python program koji služi za stvaranje kvizova za Kviz Mejker. Ovo je sporedni dio projekta i služi kao dodatak na Kviz Majstor (kvizovi se mogu napraviti i samo uz Notepad ali ovaj program to dosta olakšava).

Pri otvaranju programa odmah se prikazuje glavno i jedino sučelje. Redoslijed pitanja koje korisnik upiše nije bitan jer se odabiru nasumično.



Na lijevoj strani glavnog sučelja nalazi se *text box* za pitanje, te jedan točan i tri netočna odgovora. S lijeve strane nalaze se gumbi za navigaciju po pitanjima te druge opcije kviza kao što su: ime, način igre, broj jokera i broj 50/50.

Kada korisnik završi stvaranje svog kviza pritiskom na „SAVE & EXIT” program sprema kviz i zatvara se.

Tehničke informacije

Kviz Majstor i Kviz Mejer napravljeni su u pythonu. Korišteni moduli su: *tkinter*, *random*, *os* i *shutil*. Tkinter služi za grafički dio programa. Random za odabiranje pitanja i razmještanje odgovora. Os služi za gašenje programa, a shutil za manipuliranje datoteka.

Kviz Mejer radi na principu da sprema sva pitanja i odgovore u memoriju sve dok kviz nije završen. Prilikom završetka stvaranja kviza Kviz Mejer stvara datoteku „Ime_kviza.txt“ te u njen prvi red sprema podatke o kvizu kao što su način igre, broj bonusa itd. U iduće redove spremaju se pitanja i odgovori u obliku:

```
Postavke
Pitanje 1
Točan odgovor 1
Netočan odgovor 1
Netočan odgovor 1
Netočan odgovor1
Pitanje 2
Točan odgovor 2
Netočan odgovor 2
Netočan odgovor 2
Netočan odgovor 2
...
```

Nakon spremanja cijelog kviza, datoteka se prebacuje u folder „Kvizovi“ koristeći modul *shutil* te se program zatvara koristeći modul *os*.

Kviz Majstor prilikom otvaranja pretražuje folder „Kvizovi“ i prikazuje sve prisutne datoteke. Korisnik onda odabire kviz koji se tada sprema u memoriju i liste unutar programa. Iz liste pitanja i odgovora nasumično se odabire novo pitanje koje se nakon odgovaranja briše iz te liste i memorije. Kada duljina te liste postane 0 igra završava.