***ILS TRIVIA***

*Proiect PCLP 3*

***Descriere succinta a proiectului:***

Ideea proiectului consta in realizarea unui joc de cultura generala distractiv utilizand concepte ale limbajului C. Intrebarile si raspunsurile vor fi definite intr-un fisier extern, iar scorul va fi retinut dupa fiecare runda intr-o variabila si va fi prezent pe ecran in permanenta, luand de fiecare data valoarea urmatoare dintr-un vector de praguri. Se pun la dispozitie 2 variante ajutatoare, fiecare avand 2 utilizari disponibile. Un quiz va contine 25 de intrebari aflate in fisierul text, fiecare avand 4 variante, fiecare fiind urmata de o valoare numerica 0 sau 1 pentru raspuns gresit, respectiv corect, si un hint pentru cazul in care se va alege acea varianta ajutatoare. Voi crea doua structuri, una pentru intrebari, ce va contine campuri pentru fiecare intrebare, raspuns si hint, si una pentru useri, cu un camp pentru nume si unul pentru scor, care va fi utilizat pentru a alcatui un leaderboard.

***Obiectivele proiectului:***

1. Implementarea unui joc trivia interactiv si stabil in limbajul C
2. Definirea intrebarilor si raspunsurilor intr-un fisier extern
3. Dezvoltarea functionalitatii pentru afisarea intrebarilor si optiunilor de raspuns pentru jucator
4. Dezvoltarea functionalitatii pentru compararea raspunsurilor jucatorului cu raspunsul corect si actualizarea scorului jucatorului
5. Dezvoltarea functionalitatii pentru sortarea si afisarea unui leaderboard

***Concepte acoperite:***

1. Pointeri
2. Alocare dinamica
3. Fisiere text/binare
4. Makefile

***Dificultati intampinate:***

1. In faza initiala a proiectului aveam de gand sa realizez compresia fisierelor cu ajutorul unui arbore de compresie Huffman si sa creez o intrefata grafica pentru joc, insa timpul nu mi-a permis sa ma mai gandesc si la asta
2. Aveam de gand sa introduc sunete dupa fiecare output, ca la „Vrei sa fii milionar”, insa am lucrat pe un WSL care nu a gasit librariile PulseAudio instalate si nu mi-a permis sa folosesc comenzile, asa ca am renuntat la idee, din nou, din cauza timpului
3. A durat ceva pana am gasit toate variabilele alocate pentru a le elibera

***Lectii invatate:***

1. E nevoie de o documentare indelungata pentru realizarea unei interfate grafice si de experienta, pe care le voi acumula probabil in viitor.
2. Am acumulat experienta in memory management, care imi va fi foarte utila in viitor.

***Exemple de utilizari ale proiectului:***

1. Have fun!
2. Imbogatirea culturii generale

**GIT REPOSITORY:** <https://github.com/IulySquadyt/ILS-Trivia.git>