

LEGYEN ÖN IS MILLIOMOS

Felhasználó útmutató

Bánszky Koppány - KK4UWP

Belépéskor, amennyiben a program nem ismeri fel, meg kell adni a csatolt loim.csv fájl útvonalát, illetve a sorok.csv fájl útvonalát.

Főmenü

A főmenüben 4 interakciós lehetőség van

Billentyű	Funkció
s	Beállítások
d	Dicsőséglista
Enter	Indítás (Játék indítása)
Esc	Kilépés (a programból)

A megfelelő gomb egyszeri lenyomásával az adott menüponthoz fogja dobni a felhasználót

Beállítások

A beállításokon belül 4 interakciós lehetőség van

Billentyű	Funkció
d	Nehézség
w	Szavazás segítség esélye
Enter	Mentés (és visszalépés)
Esc	Mégse (és vissza)

A d billentyű lenyomásával a kérdések nehézségének fokát lehet módosítani. Minden gombnyomásnál 1-el növekszik a nehézség. 10 után visszatér 1-hez

A w billentyű lenyomásával a -közönség szavazata- segítség pontosságát lehet beállítani. Minél nagyobbra van állítva, annál nagyobb az esélye, hogy a közönség helyesen szavaz és jó választ ad. Minden gombnyomásra 5%-al növekszik az esély. 100% után visszaugrik 10%-ra

Az Enter lenyomásával elmenti a beállításokat és visszatér a **Főmenübe**

Az Esc lenyomásakor nem menti a beállításokat és visszatér a **Főmenübe**

Dicsőséglista

A dicsőséglistán belül 5 interakciós lehetőség van

Billentyű	Funkció
d	Nehézség

Billentyű	Funkció
w	Szavazás segítség esélye
a	Összes
Enter	Ok (Listázás)
Esc	Vissza

A **d** és **w** billentyűk hasonlóan működnek a **Beállítások**ban leírtakhoz, csak itt a szűrőt adják meg.

Ezeket kiválasztva és az **Enter**-t lenyomva a szűrők alapján lehet listázni az adatokat.

Az **a** billentyűt lenyomva az összes adatot kiírja.

Az **Esc** lenyomásakor visszatér a **Főmenübe**

Kilépés

Ezt választva a program bezár

Indítás

Kiválasztva, amennyiben még nem adott meg a felhasználó, kér egy játékos nevet. Ennek hossza maximum 50 karakter.

Név beírása után és **Enter**-t nyomva, megkérdezi a program hogy *Jöhet-e a sorkérdés?*. Ha már korábban megadott a játékos nevet, az előző rész kimarad.

Amennyiben készenáll a játékos, nyomja le az **Enter**-t. Ezután elindul a játékidő. A kérdésre a megfelelő karakterek egymás utáni lenyomásával kell változtatni. Egy karaktert csak egyszer lehet bevinni és nem lehet változtatni a már beütött karakterek sorrendjén.

Amennyiben a válasz rossz, azt a program tudatja a játékosal és egy **Enter** lenyomásával új sorbarendezendő kérdést kap.

Ha a válasz helyes, a program tudatja ezt a játékosal és a feleletválasztós kérdések következnek. Ha készenáll a játékos, az **Enter** lenyomásával kezdheti a játék ezen részét.

Ekkor a válaszadáshoz egyedül a megfelelő karakter billentyűjét kell lenyomni. Helyes válasz esetén a játékos dönthet, hogy tovább megy-e, vagy megáll. Ha megáll, az addig összegyűjtött összeget nyeri. Ha továbbmegy, jön a következő kérdés.

A **h** billentyűt lenyomva a válasz lehetőségek megfelelődnének. A **v** billentyűt lenyomva a *közönség szavaz* és megjelöl sárgával egy válaszlehetőséget. Ekkor a játékos dönthet, hogy "hisz-e" a közönségnek. A szokott módon adhatja meg végleges válaszát.

Figyelem! Ezeket a segítségeket 1 meneten belül egyszer lehet felhasználni.

Hibás válasz esetén, minden összegyűjtött pénzt elveszít a játékos.

Összesen 15 kérdésre adhat választ, ha mindegyikre helyesen felel, megnyeri a főnyereményt.