

LEGYEN ÖN IS MILLIOMOS

specifikáció

Bánszky Koppány - KK4UWP

Alap működés

A játék egy terminálban futó, menüvezérelt program. A vezérlés a megfelelő billentyűk lenyomásával működik, vagyis ha a játékos lenyom egy kért billentyűt, az rögtön, az **ENTER** billentyű lenyomása nélkül fejtsen ki hatást. Ha a felhasználó rossz billentyűt nyom le, vagyis olyat, ami a menü vezérléskor nem opció, ne történjen semmi.

A program indításkor a kérdéseket egy-egy fileből olvassa be.

```
source/loim.csv
source/sorok.csv
```

Előbbi feleletválasztós kérdéseket tartalmaz. Ennek struktúrája:

Oszlop / Sor	A	B	C	D	E	F	G	H
1.	Nehézség	Kérdés	A	B	C	D	Válasz	Kategória
2.	int	string	char	char	char	char	char	string

A sorok a **\n** karakterrel, a sorokban az oszlopok, adatok a **;** karakterrel vannak elválasztva.

Utóbbi file (**sorok.csv**), sorkérdéseket tartalmaz. Ennek struktúrája:

Oszlop / Sor	A	B	C	D	E	F	G
1.	Kérdés	A	B	C	D	Válasz	Kategória

Oszlop / Sor	A	B	C	D	E	F	G
2.	string	char	char	char	char	string	string

A sorok a **\n** karakterrel, a sorokban az oszlopok, adatok a **;** karakterrel vannak elválasztva.

Ha nem sikerül megnyitni az adattárolókat, a felhasználótól legyen bekérve az abszolút elérési útja a fileoknak és az alapján működjön.

Főmenü

Legyen látható a játék címe nagyban. **Ez a továbbiakban, minden menüre érvényes** A menü az alábbi opciókat tartalmazza, az alábbi vezérlési billentyűkkel!

Menüpont	Beállítások	Dicsőséglista	Indítás	Kilépés
Billentyű	s	d	Enter	Esc

Beállítások

A beállítások menüpontban az alábbi funkciók lehessenek állíthatóak, a megfelelő billentyű lenyomásával. Billentyű lenyomásakor, ha két opciós a beállítás, változtassa az ellenkezőre a beállítást, ha több lehetőség közül lehet választani, minden egyes lenyomáskor a következőre ugorjon, majd a végét elérve kezdje előről. Minden opció legyen kiírva, mikor a felhasználó fókuszál az adott menüpontra és az épp kiválasztott legyen kiemelve. Fókuszálás: az adott menüponthoz tartozó billentyű lenyomása. Ebből kilépni vagy egy másik menüpont fókuszba helyezésével vagy a mentés/mégse opcióval lehet.

Menüpont	Nehézség	Szavazás segítség esélye	Mentés	Mégse
Billentyű	d	w	Enter	Esc
Típus/Válaszlehetőségek	1-10 számok	5-100%-ig, 5%al növelve	---	---

A beállítások az adott sessionre érvényesek, vagyis ha a felhasználó kilép a játékból elveszhetnek a beállítások. Alap beállítások:

Menüpont	Nehézség	Szavazás segítség esélye
Beállítás	5	75%

A beállítások a dicsőség listán legyenek figyelembe véve!

Dicsőség lista

Dicsőség lista lekérhető legyen a beállítások megadása szerint. Úgy működjön ezek módosítása, ahogy a beállításokban. Menüpontok a következők legyenek:

Menüpont	Nehézség	Szavazás segítség esélye	Összes	Lekérés	Vissza
Billentyű	d	w	a	Enter	Esc
Típus/Válaszlehetőségek	1-10 számok	5-100%-ig, 5%al növelve	button	---	---

Alapból a **Beállítások** menüpontban megadott beállítások szerint kérje le a dicsőség listát. Ha üres az adott lista, jelezze a játékosnak. Ha a játékos kiválasztja az összes menüpontot, rögtön kérje le az összes adatot, szűrés nélkül.

A lista így nézzen ki:

Helyezés Név Pénz nyeremény Játék idő

Miután a játékos lekért egy listát, újra tudja állítani a szűrőket és kérhessen le újból.

A dicsőség lista file így nézzen ki:

source/rangsor.csv
Név Nyeremény Játék idő Nehézség Szavazás segítség esélye

Játék menüje

A játéknév alatt jelenjen meg a kérdés, kötőjellel elválasztva utána a kategória. Alatta pedig a 4 válasz lehetőség ebben a formában:

[] - válasz

A 4 válasz előtt, a [] karakterek helyett, A, B, C vagy D karakterek jelenjenek meg sorban, a beolvasás szerint.

Sorkérdések esetén

A felhasználótól 4 egymás után lenyomott billentyűt várunk. A sorrenden nem lehet módosítani, így továbbra sem szükséges az Enter lenyomása a végén. A választ, az a, b, c, d billentyűk kombinációjával kell megadni.

Feleletválasztós kérdés esetén

A felhasználótól egy billentyű lenyomást várunk. Ezek a következők:

Menüpont	A válasz	B válasz	C válasz	D válasz	Felezés	Szavazás
Billentyű	a	b	c	d	h	v

Ha egy segítség már volt használva, ne jelenjen meg.

A válaszok alatt bal szélén legyen egymás alatt a nehézségi szint és az eddig gyűjtött nyeremény. Ezekkel egy sorban jobb oldalt pedig egymás alatt legyen a két segítség közül az/azok ami/amik még nem volt/ak használva.

Játékmenet

Indításkor kérje el a játékos nevét. Ez alapján legyen a dicsőség lista mentve. Enter lenyomása után induljon a játék, ezzel együtt egy időmérés is.

Az első kérdés minden esetben egy random kiválasztott sorkérdés legyen. (source/sorok.csv) Ha ezt sikertelen kérdés követi tegyen fel egy új, ilyen típusu kérdést. Ezt addig ismétlje, míg nem kap helyes választ.

Ha sikeres a válasz, innentől a kérdések feleletválasztósak legyenek. (source/loim.csv) A beállított nehézség alapján válassza random a kérdéseket. Minden sikeres válasz után adjon a nyereményhez 10.000Ft-ot (Ez legyen is megjelenítve)

Ha hibás a válasz, a játékos kiesett.

Megválaszolt kérdések száma	Nyeremény
n < 5	0Ft
n < 10	50.000Ft

Megválaszolt kérdések száma	Nyeremény
n < 15	100.000Ft
n = 15	150.000Ft

Maximálisan megválaszolható kérdések száma: 15; Minden kérdés után legyen egy választási lehetőség, melyben a játékos kiválaszthatja, hogy folytatja, vagy megáll a játékban. Ha folytatja jöhet a következő kérdés, ha nem, az adott nyereményét kapja meg, ahol épp tartott.

Amikor vége a játéknak, a rendszer mentse el a megfelelő módon a dicsőség listába a statisztikát. Ha létezik már az adott név az adatbázisban, a jobbikat mentse el. File felépítése a következő:

```
source/rangsor.csv
```

```
| Név | Nyeremény | Játék idő | Nehézség | Szavazás segítség esélye |
```

Mutassa meg egy új menüpontban a statisztikát:

```
| Nyeremény | Játék idő |
```

A főmenübe ekkor az **Esc** billentyű lenyomásával lehessen.

Bánszky Koppány - KK4UWP