

PROJEKT DŁUGI

3 zadania

Praca w parach. Stwórz grę koło fortuny.

Założenia:

- Wybór ilości graczy [2 – 4]
- Ustalenie ilości rund gry
- Losowanie kategorii [Ustalić 10 kategorii]
- Losowanie trudności zadania [1 – 3] czyli do każdej kategorii należy utworzyć przynajmniej po 9 pytań (3 z każdego poziomu trudności 1 itp.). Łączna ilość pytań to minimum 30.
Uwaga pytania wraz z poprawnymi odpowiedziami mają być zaczytywane z pliku.
- Program ma posiadać dziedziczenie po klasie nadrzędnej. Np: ogólnie klasa dotycząca pytań [w której są: treść pytania, punkty do zdobycia]
- Program ma posiadać interfejs do sprawdzania czy podano poprawną odpowiedź.
- Zaimplementować:
 - Program posiada interfejs [1pkt]
 - program posiada dziedziczenie po klasie nadrzędnej, [2 pkt]
 - umożliwia ustalenie ilości graczy, [1pkt]
 - posiada 30 pytań zapisanych w pliku w ustalonym formacie [2pkt]
 - losowanie kategorii i trudności pytania w kategorii [2pkt]
 - zliczanie punktów dla każdego gracza oraz określenie kto wygrał, [4pkt]
 - ustalenie ilości rund [1pkt]
 - losowanie pytań bez powtarzania [2pkt]
 - użycie polimorfizmu do sprawdzenia czy podano poprawną odpowiedź [2pkt]
 - **Na ocenę celującą** podczas losowania jakaś prymitywna animacja wraz z dźwiękiem

OCENIANIE: [17 pkt]

1. 0 – 5
2. 6 – 8
3. 9 – 11
4. 12 – 14
5. 15 – 16
6. 17 + zadanie na celujący