Martina Čuklić i Mateja Terzanović

Link na github - <https://github.com/MatejaT4/Potjera-ispravci>

Bavile smo se doradom projekta Potjera.

Dorade:

* Dodano je 15ak pitanja za obje faze.
* Obzirom da kviz nema nikakav audio, umetnule smo zvuk za točno/netočno pitanje. koristeći Sound library. Također smo na početni ekran dodali zvuk uvodne špice iz kviza.
* Dodali smo opciju da igrač može igrati protiv računala umjesto protiv drugog igrača, tj. napravile smo “automatskog lovca”. Računalo odgovara jednu sekundu nakon igrača i sa vjerojatnošću 0.7 odgovara točno.
* Napravljene su razne manje estetske promjene poput promjene boje gumba prilikom prelaska mišem preko njega i poravnavanja teksta.
* Tijekom druge faze igre je nakon odabira bilo potrebno tri puta pritisnuti Enter (kako bi se pokazao točan odgovor, za pomak na igraćoj ploči i za prikaz idućeg pitanja) što nam se činilo redundantnim. Stoga smo napravile da se prikaže točan odgovor i napravi pomak na igraćoj ploči jednu sekundu nakon što oba igrača dadu odgovor. Sada je potrebno samo jednom stisnuti Enter kako bi se prešlo na sljedeće pitanje.
* U skladu s gornjim ažurirana je datoteka README.md.

Daljnja poboljšanja:

* Nismo uspjele pitanja učitati iz datoteke, naime, želimo da svako pitanje ima mogućnost prijeći u novi red, ali kada se čita iz datoteke, znak ‘\n’ se ne interpretira kao novi red unutar stringa. Bilo bi korisno otkriti kako se može taj izazov riješiti.
* Jedan od izazova je i omogućiti da se odgovori mogu upisati u nekom drugom padežu ili slično pa da se svejedno prepoznaju kao točni.
* Bilo bi dobro detaljno komentirati kod kako bi se bilo lakše snaći po njemu.

Ukupno utrošeno vrijeme:

Martina Čuklić 16h, Mateja Terzanović 16h