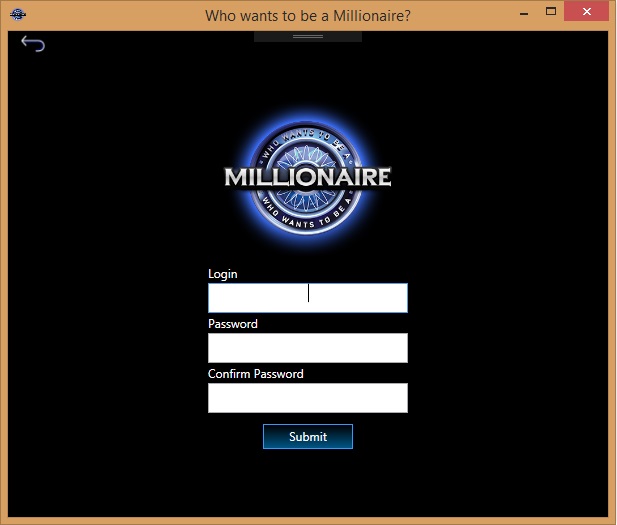
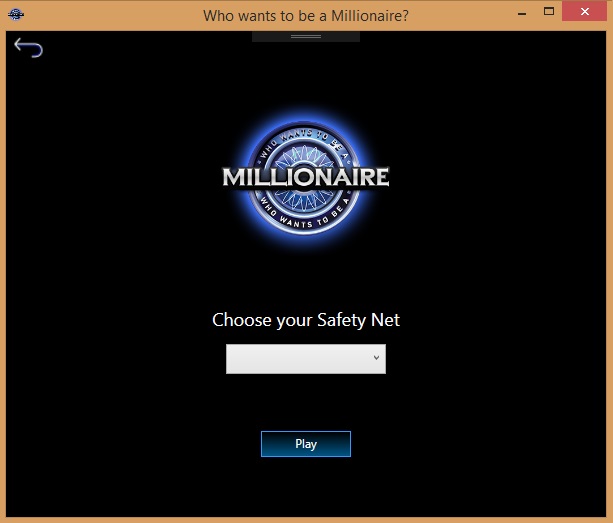
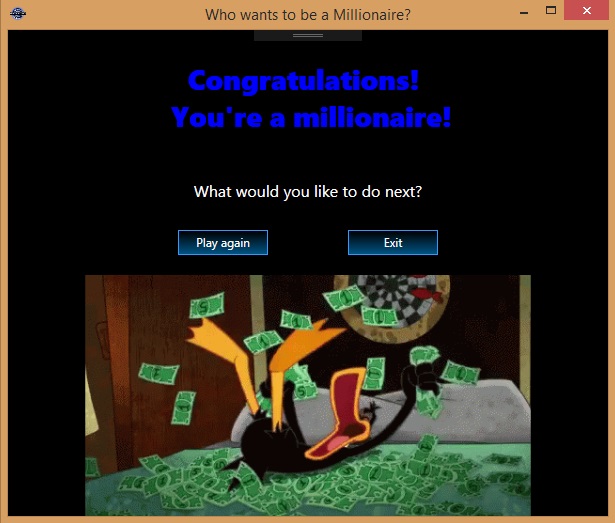
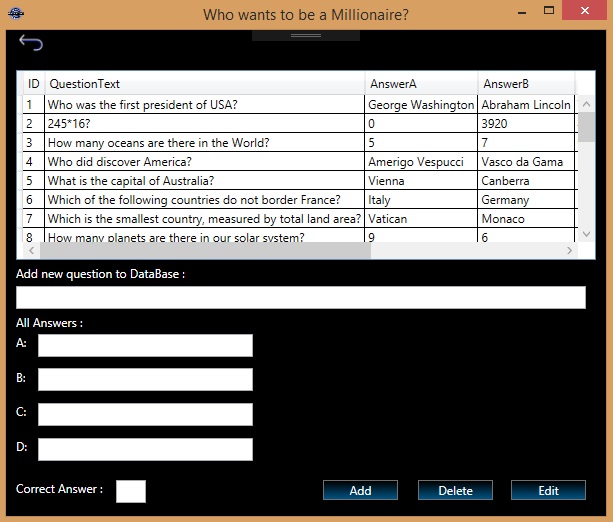
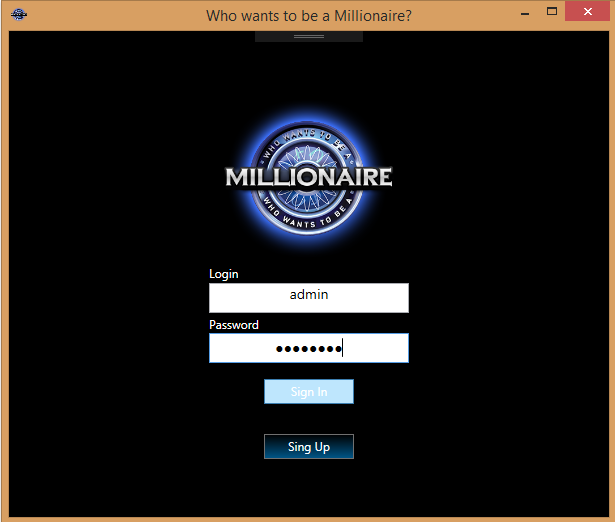
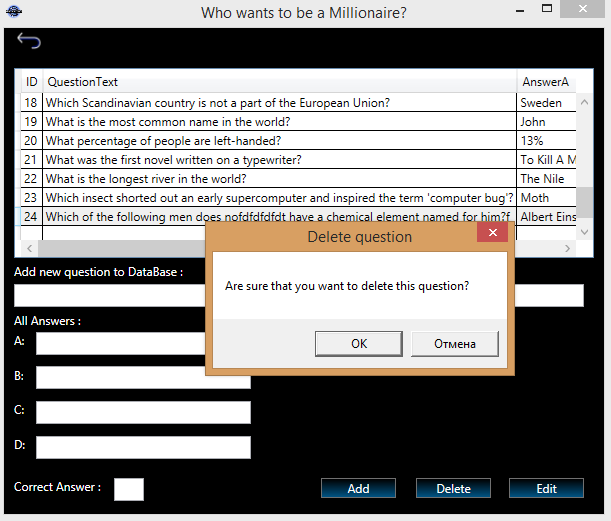
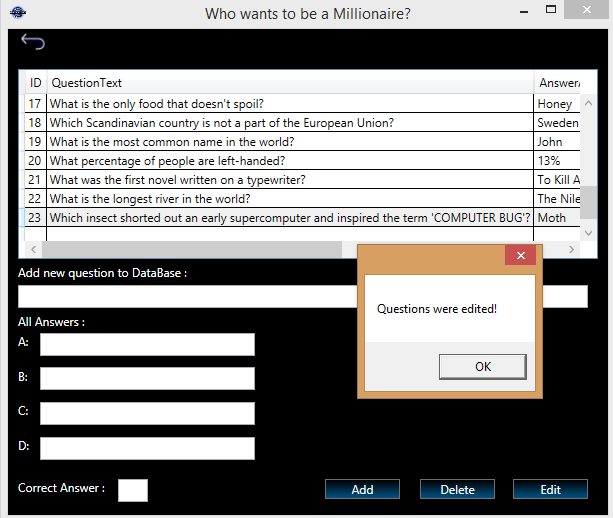
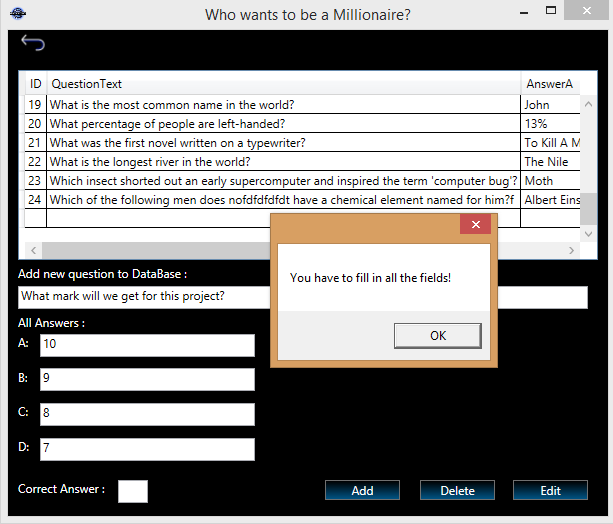
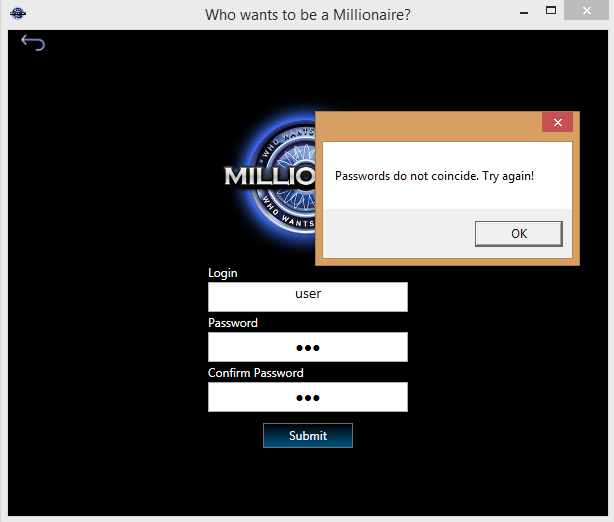
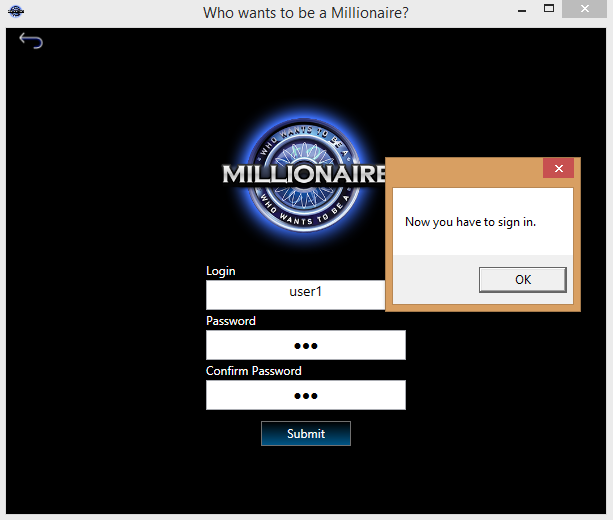
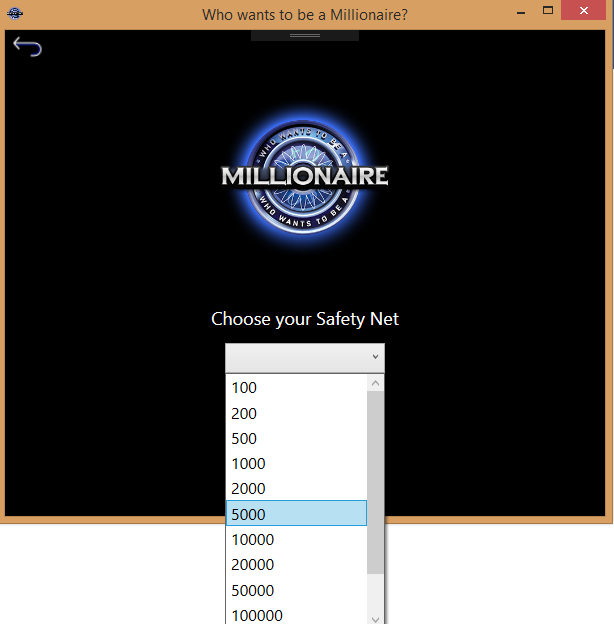
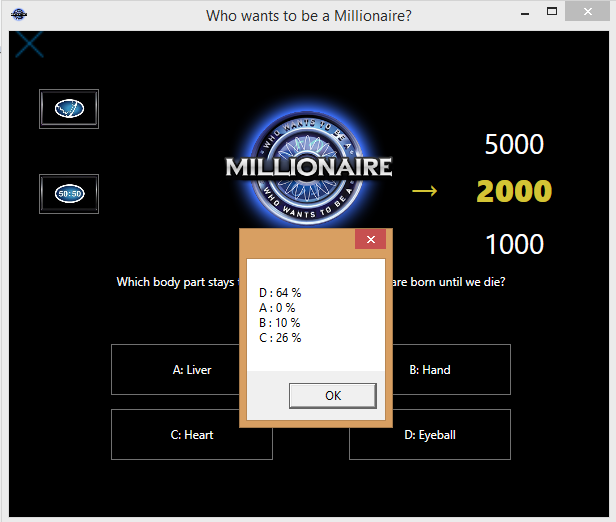
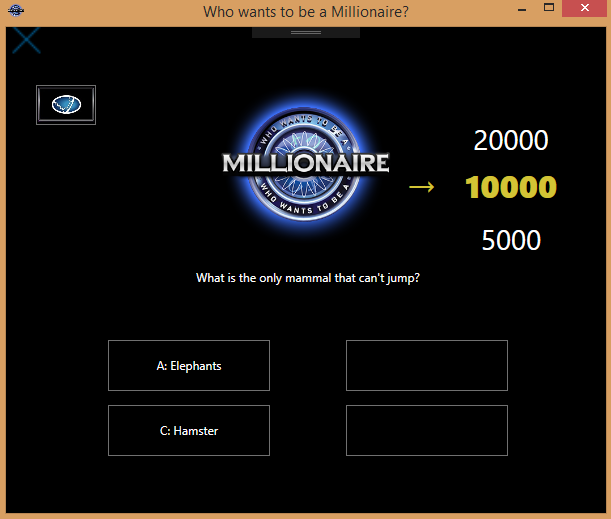
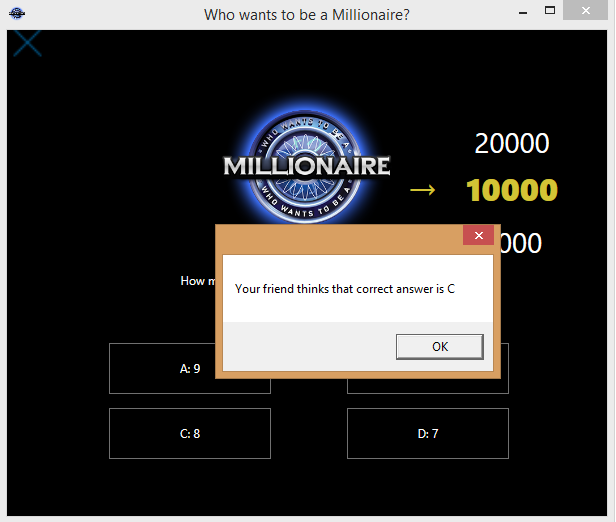
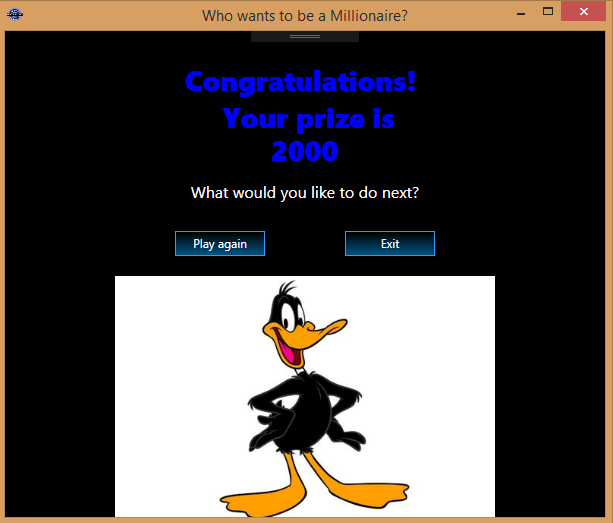
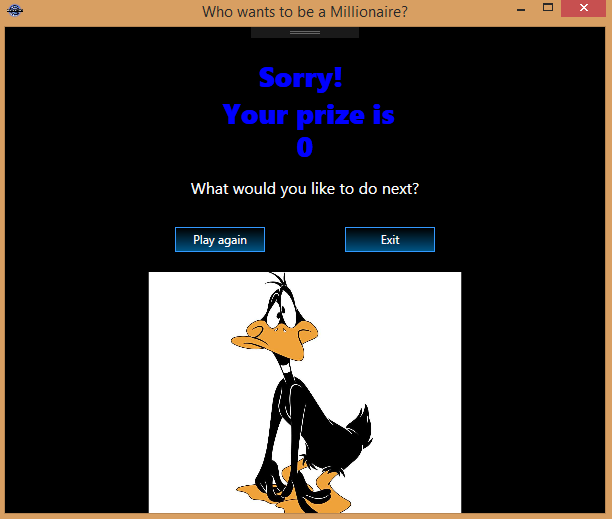
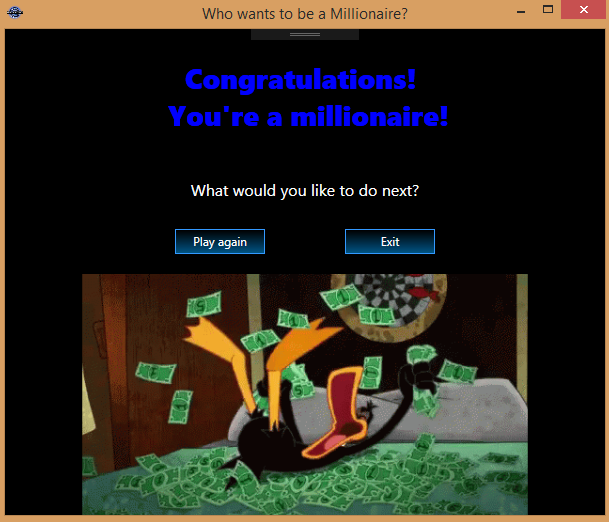
Пояснительная записка

к командному проекту

по дисциплине «Программирование»  
Образовательная программа «Бизнес-информатика»

Бакалавриат 2-й курс   
  
**1.** « Кто хочет стать миллионером? »  
 «Who wants to be a millionaire? »  
**2.** Игра основана на принципах популярного ТВ-шоу. Для того, чтобы начать играть пользователь должен быть зарегистрированным ранее, либо зарегистрироваться, нажав на кнопку (''Sign Up''). Также пользователь имеет право войти, как администратор (login: admin, password: 12345678). Перейдя на страничку администратора, он может добавлять, удалять и редактировать вопросы. Авторизовавшись как игрок, пользователь переходит на страницу выбора несгораемой суммы (SafetyNetPage). Выбрав несгораемую сумму, он приступает к игре.   
Правила игры основаны на том, что игрок правильно отвечая на вопросы, выигрывает определенную сумму денег.  
Пользователь имеет право использовать подсказки ( 50/50 , звонок другу, помощь зала ). В случае победы или поражения, пользователь переходит на страницу EndOfGamePage , где указана выигранная им сумма.   
Если игрок достиг несгораемой суммы а далее отвечает на вопрос неправильно, то он соответственно выигрывает свою несгораемую сумму.  
  
  
**3.** <https://github.com/MillionaireGame/MillionaireGame>  
  
**4.** Дзебниаури Кетеван (ББИ 164) – логика , алгоритм игры  
 Колесникова Ирина ( ББИ 165) – логика , UI, UX  
 Кузнецова Алена (ББИ 165) – логика, работа с базой данных  
  
 **5.Классы и их описание:**  
Класс Context  
Используется для создания базы данных.  
  
Класс CRUDoperations  
Используется для работы с базой данных (таблица вопросов): создание, чтение, обновление и удаление вопросов.  
  
Класс MethodsForPersons  
Используется для работа с базой данных ( таблица persons):   
Добавление нового игрока и проверка уже существующего.  
  
Класс Person  
Имеются свойства : ID, Login, Password  
Используется метод доступа get и метод доступа set для вышеперечисленных свойств.  
Данный класс используется для работы с данными в бд об игроках .  
  
Класс Question  
Имеются свойства : ID, QuestionText (текст вопроса) , AnswerA (ответ А) , AnswerB (ответ B) , AnswerC (ответ С) ,AnswerD (ответ D), CorrectAnswer (верный ответ).  
  
Класс Repository  
Используется для упрощенной работы с базой данных.  
  
Класс Tips  
Используется для реализации подсказок в игре.  
  
  
  
  
  
  
  
6. Интерфейс программы:  
1.Страница для входа в игру:  
На данной странице   
a) зарегистрированный пользователь вводит свои данные и переходит на следующую страницу (SafetyNet) ,  
б) новый, нажав на кнопку Sign Up, переходит на страницу для регистрации (RegistrationPage)  
в) администратор, используя свои данные, переходит на страницу AdminPage  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
2) Страница для регистрации (RegistrationPage)  
На данной странице пользователь проходит регистрацию.  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
3) Страница для выбора несгораемой суммы (SafetyNetPage)  
На данной странице пользователь выбирает несгораемую сумму и переходит на страницу игры.  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
4) Страница игры (GamePage)  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
5) Страница окончания игры( EndOfGamePage)  
На данную страницу пользователь попадает после окончания игры  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
6) Страница администратора (AdminPage)  
На данную страницу пользователь попадает, авторизовавшись, как администратор. Там он может видеть, добавлять, удалять и редактировать вопросы.  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
 **7. Тест программы**  
а) Для начала зайдём в программу, как администратор  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
Осуществив переход на страницу администратора, удалим вопрос  
  
Выбрав положительный ответ, данный вопрос удаляется.  
Далее отредактируем вопрос:   
  
Добавляем новый вопрос:  
  
  
При заполнении не всех полей, вводе одинаковых ответов пользователь получает сообщение с предупреждением.  
Аналогичные сообщения он получает при некорректном редактировании и удалении вопросов и ответов.  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
б) Зарегистрируемся и войдем в приложение как игрок:  
Переходим на страничку регистрации  
При некорректном вводе данных, пользователь получает уведомление об этом  
  
 Аналогичные уведомления он получает при попытке регистрации уже существующего пользователя.  
При успешной регистрации, пользователь должен авторизоваться.  
  
Авторизовавшись, он переходит к выбору несгораемой суммы:  
  
  
  
Выбрав сумму, он переходит на страницу игры  
  
  
Правильно отвечая на вопросы, пользователь продолжает играть. Его выигрыш увеличивается, что показано в правом верхнем углу   
  
  
Игрок может воспользоваться подсказками:  
Помощь зала  
  
  
50/50  
  
Звонок другу:  
  
  
  
  
Достигнув своей несгораемой суммы, а далее ответив неправильно, пользователь получает свой выигрыш  
  
Не достигнув выбранной суммы, пользователь завершает игру без выигрыша:  
  
  
  
  
Также он может стать миллионером:  
  
  
Далее пользователь имеет право играть еще раз, либо выйти из своей учетной записи.  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
8. Интернет-ресурсы:  
 <https://stackoverflow.com/>   
 <https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/bb383962(v=vs.90).aspx>  
 <http://www.cyberforum.ru/>   
 [https://professorweb.ru/](https://professorweb.ru/my/WPF/base_WPF/level1/info_WPF.php)   
 <https://itvdn.com/ru/video/wpf>  
 <https://habrahabr.ru/>   
  
  
 Герберт Шилдт „С# 4.0. Полное руководство“  
Язык программирования С# 5.0 и платформа .NET 4.5 Эндрю Троелсен