

LOIM Felhasználói dokumentáció

A programozás alapjai 1 BMEVIEEAA00

Választott feladat: Legyen ön is milliomos

Készítette: Gombási János Márk, PACY5Z



Contents

Ajáték célja	3
Ajáték indítása és a menu.....	3
Új játék indítása	4
Játékmenet	6

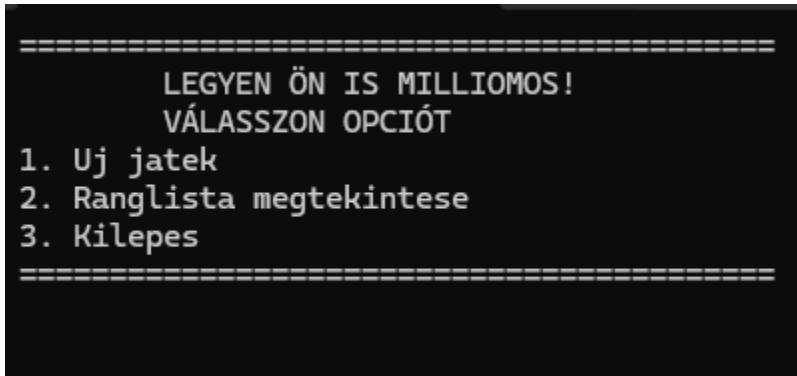
A játék célja

Üdvözlünk a Legyen Ön is Milliomos! játékban! A célad, hogy a híres tévés vetélkedőhöz hasonlóan, tudásodat és a rendelkezésre álló segítségeket használva minél több kérdést válaszolj meg helyesen, és ezzel a lehető legnagyobb virtuális nyereményt gyűjtsd össze.

A játék indítása és a menu

A játék elindításához indítja el a “main.exe” filet.

A programban mindenhol a megfelelő menüpont sorszámának beírásával, majd az Enter billentyű lenyomásával tudsz választani.



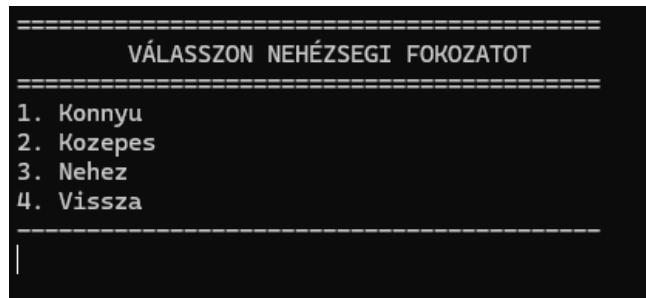
- **1. Új játék:** Egy teljesen új játékmenetet indít.
- **2. Dicsőséglista:** Megjeleníti a legjobb 20 játékos eredményét.
- **3. Kilépés:** Bezárja a programot.

Új játék indítása

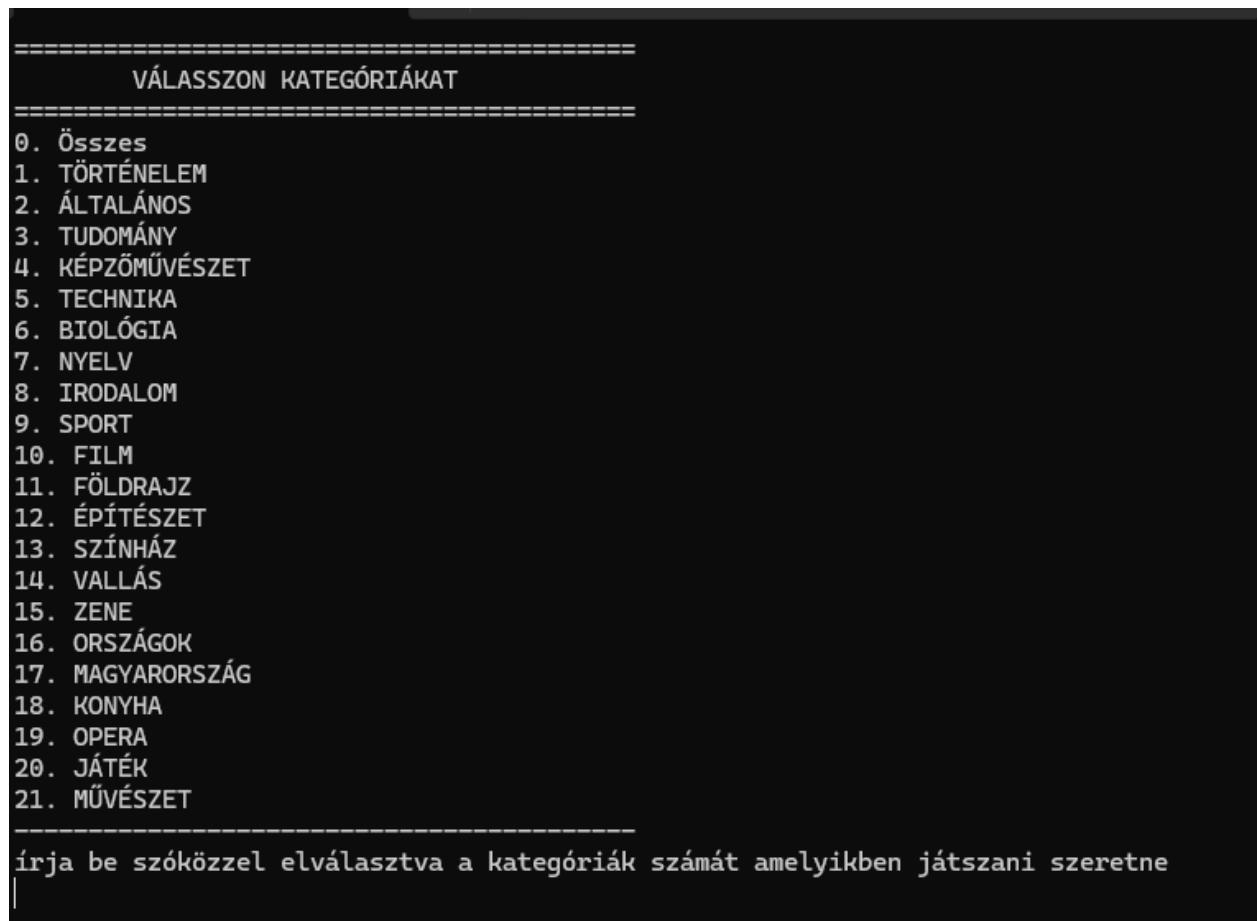
Ezt az opciót választva a program végigvezet a játék beállításain, mielőtt a kérdésekhez érnél.

Első lépésként a program bekéri a nevedet, ami később a dicsőséglistán fog megjelenni.

A név megadása után válassz a három nehézségi fokozat közül. Ez határozza meg, hogy a program milyen nehézségű kérdésekből fog válogatni.



A következő lépésben a program felkínálja azokat a kategóriákat, amelyekben az általad választott nehézségi szinten elérhetők kérdések.



- Több kategória választásához add meg azok sorszámát szóközzel vagy vesszővel elválasztva (pl. 1 4 5)
- Ha az összes felkínált kategóriából szeretnél kérdéseket kapni, írj be egy 0-t, majd nyomj enter-t.

Ez volt az utolsó lépés, Kezdődhet a játék!

Játékmenet

A játék során a képernyőn minden fontos információt megtalálsz, ami a döntéshez szükséges.

Név: Mark | Kérdés #1 | Nyeremény: 0
Segítségek: 50:50 (elérhető) | Telefonos (elérhető) | Közönség (elérhető)

Kinek a felesége volt Kozmutza Flóra?

- A) József Attila
- B) Szabó Lőrinc
- C) Illyés Gyula
- D) Füst Milán

Válaszod: Valaszod (A/B/C/D): |

Felső sor: A neved, az aktuális kérdés sorszáma és a nyereményed és a segítségek állapota.

Középen: Az aktuális kérdés és a négy válaszlehetőség (A, B, C, D).

Válaszadáshoz írd be a helyesnek vélt válasz betűjelét (A, B, C vagy D), majd nyomj Enter-t.

Segítség kéréséhez írd be a segítség kezdőbetűjét, majd nyomj Enter-t:

- F - Felező (50:50)
- T - Telefon
- K – Közönség

Helyes válasz esetén a játék a következő, értékesebb kérdéssel folytatódik.

Hibás válasz esetén a játék véget ér. Egy Enter leütése után a program visszlép a főmenübe.

insert leaderboard es segítsegek hasznalata