

LOIM Felhasználói dokumentáció

A programozás alapjai 1 BMEVIEEAA00

Választott feladat: Legyen ön is milliomos

Készítette: Gombási János Márk, PACY5Z



Contents

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

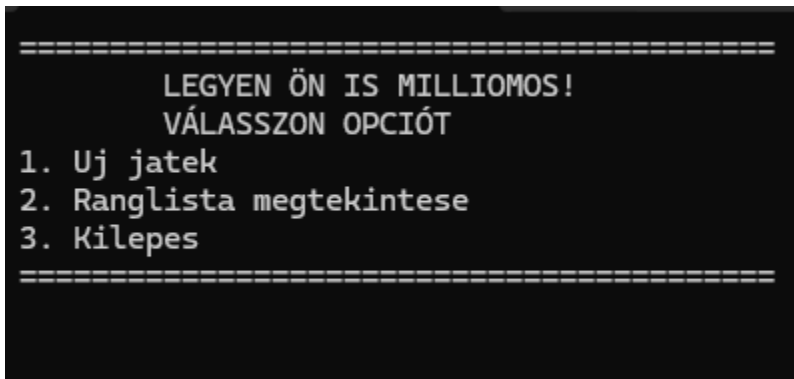
A játék célja

Üdvözlünk a Legyen Ön is Milliomos! játékban! A célod, 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” fület.

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. Kilepés:** 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.

```
=====
                VÁLASSZON NEHÉZSEGI FOKOZATOT
=====
1. Könnyű
2. Közepes
3. Nehez
4. Vissza
=====
|
```

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

```
=====
                VÁLASSZON KATEGÓRIÁKAT
=====
0. Összes
1. TÖRTÉNELEM
2. ÁLTALÁNOS
3. TUDOMÁNY
4. KÉPZŐMŰVÉSZET
5. TECHNIKA
6. BIOLÓGIA
7. NYELV
8. IRODALOM
9. SPORT
10. FILM
11. FÖLDRAJZ
12. ÉPÍTÉSZET
13. SZÍNHÁZ
14. VALLÁS
15. ZENE
16. ORSZÁGOK
17. MAGYARORSZÁG
18. KONYHA
19. OPERA
20. JÁTÉK
21. MŰVÉSZET
=====
írja be szóközzel elválasztva a kategóriák számát amelyikben játszani szeretne
|
```

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

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 segitsegek hasznalata