

Objasnenje Koda: Igrica "Leteca Zagonetka"

Ovaj program implementira jednostavnu igricu "Leteca Zagonetka" koja uključuje pitanja iz opšte informisanosti i pogađanje reči. Evo ključnih delova koda:

Strukture Podataka:

1. **Rec:** Čuva informacije o jednoj reči.
2. **Igrac:** Čuva informacije o igraču (ime i prezime).
3. **Pitanje:** Čuva informacije o jednom pitanju, uključujući pitanje samo, odgovore i indeks tačnog odgovora.

Funkcije:

1. **otvoriDatoteku:** Otvara datoteku "reci.dat" i proverava da li je otvaranje uspešno.
2. **inicijalizujRec:** Nasumično bira reč iz unapred definisanog niza reči.
3. **prikaziRec:** Prikazuje trenutnu reč sa pogodjenim slovima.
4. **pitajIgraca:** Postavlja pitanje i vraća odgovor koji je unet od strane igrača.
5. **igrajIgru:** Glavna funkcija koja implementira logiku igre. Postavlja pitanja, proverava odgovore i omogućava igraču da pogodi reč.
6. **promesajPitanja:** Mesanje pitanja kako bi se osigurala raznovrsnost tokom igre.

Tok Igre:

1. Igrac unosi ime i prezime.
2. Pitanja se učitavaju iz datoteke "reci.dat".
3. Pitanja se mesaju radi veće raznolikosti tokom igre.
4. Igrač odgovara na devet pitanja.
5. Na kraju, igrač ima priliku da pogodi reč na osnovu pitanja. Ako tačno pogodi, dobija poruku o uspehu, inače mu se prikazuje tačan odgovor.

Napomena:

- Da bi program radio, potrebno je da postoji datoteka "reci.dat" sa odgovarajućim sadržajem.
- Kod koristi fstream za rad sa datotekama, a funkcija **otvoriDatoteku** se brine o proveru grešaka prilikom otvaranja datoteke.

Ovaj kod pruža osnovni okvir za jednostavnu igru koja kombinuje pitanja i reči. Nemojte se ustručavati da postavljate pitanja ako nešto nije jasno.

1. Strukture Podataka:

- **Rec:** Struktura koja čuva informacije o jednoj reči.
- **Igrac:** Struktura koja čuva informacije o igraču, uključujući ime i prezime.
- **Pitanje:** Struktura koja čuva informacije o jednom pitanju, uključujući samo pitanje, odgovore i indeks tačnog odgovora.

2. Funkcije:

- **otvoriDatoteku(const char* imeDatoteke):** Otvora datoteku "reci.dat" u binarnom režimu za čitanje i pisanje. Ako otvaranje nije uspelo, poziva funkciju **greska** sa odgovarajućim statusom.
- **greska(Greska status):** Funkcija za ispisivanje poruka o greškama i izlazak iz programa. Poruke o greškama su unapred definisane i zavise od toga da li je greška prilikom otvaranja datoteke za čitanje ili pisanje.
- **inicijalizujRec(Rec& rec):** Generiše nasumičnu reč iz unapred definisanog niza reči i smešta je u strukturu **Rec**.
- **prikaziRec(const char* rec, const char* pogodjenaSlova):** Prikazuje trenutnu reč sa pogodjenim slovima. Ako je slovo pogodjeno, prikazuje ga, inače prikazuje donju crtu.
- **pitajIgraca():** Postavlja pitanje igraču i vraća odgovor koji je unet.
- **igrajIgru(Pitanje* pitanja, size_t brojPitanja):** Glavna funkcija koja sprovodi logiku igre.
 - Inicijalizuje reč za pogađanje pomoću funkcije **inicijalizujRec**.
 - Prikazuje reč sa donjim crtama gde se pogodjena slova zamenjuju tačnim slovima.
 - Postavlja pitanja i omogućava igraču da odgovara. Ako je odgovor tačan, prikazuje odgovarajuće slovo u reči.
 - Na kraju, igrač ima priliku da pokuša da pogodi celu reč. Prikazuje se ispravna reč ako nije tačno pogodio.
 - Igra se završava nakon ovog koraka.
- **promesajPitanja(Pitanje* pitanja, int brojPitanja):** Mesanje pitanja kako bi se postigla raznovrsnost tokom igre.

3. Main Funkcija:

- Počinje sa ispisivanjem dobrodošlih poruka i unosom imena i prezimena igrača.
- Otvorena je datoteka "reci.dat" i pročitana su pitanja iz nje.
- Pitanja su zatim izmešana pomoću funkcije **promesajPitanja**.
- Pozvana je glavna funkcija **igrajIgru** koja sprovodi tok igre sa unapred postavljenim pitanjima.
- Na kraju, datoteka se zatvara.

Ovaj program kombinuje rad sa strukturama podataka, rad sa datotekama, generisanje pseudoslučajnih brojeva i osnovnu interakciju sa korisnikom kako bi stvorio jednostavnu igru "Leteca Zagonetka". Ako imate konkretna pitanja o određenim delovima koda, slobodno ih postavite.