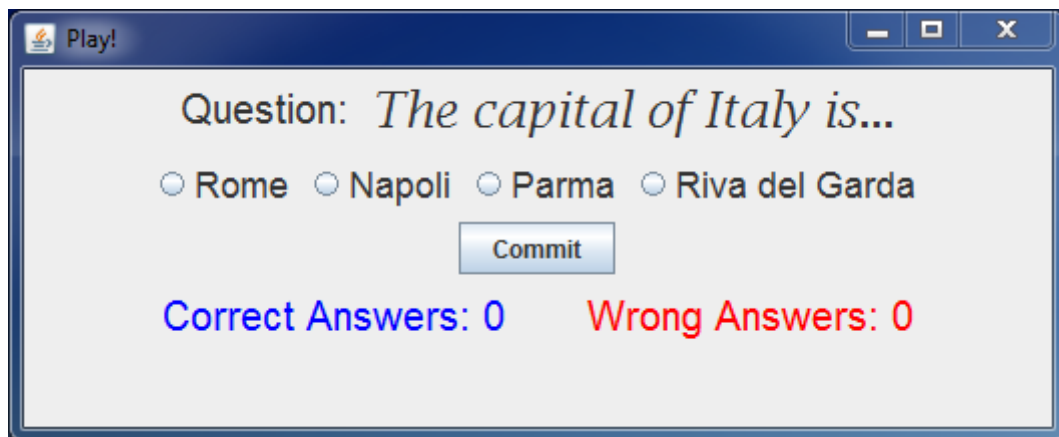


Εργασία 09

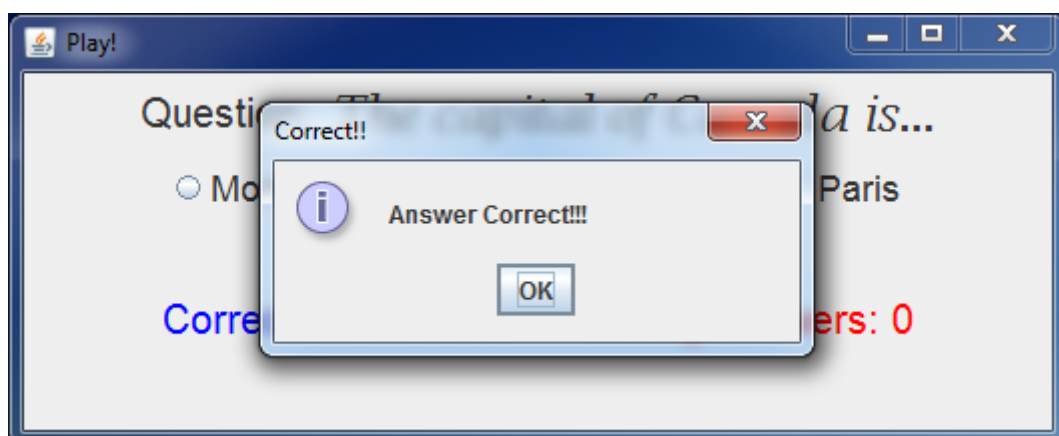
Σκοπός της εργασίας είναι να φτιάξετε ένα παιχνίδι ερωτήσεων. Το παιχνίδι θα έχει 3 οθόνες. Η κεντρική οθόνη θα είναι αυτή:

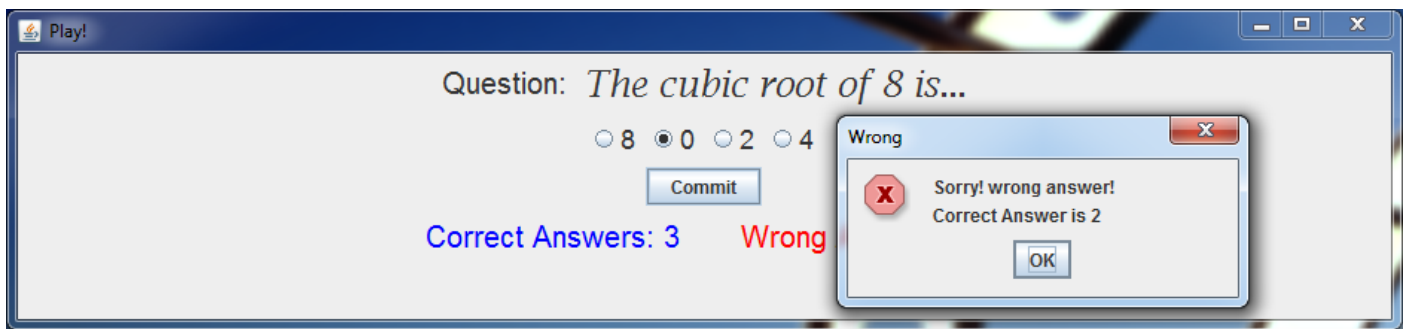


Γραμματοσειρά είναι η **Jokerman**. Το πάτημα του πλήκτρου Play θα εμφανίζει την παρακάτω οθόνη:

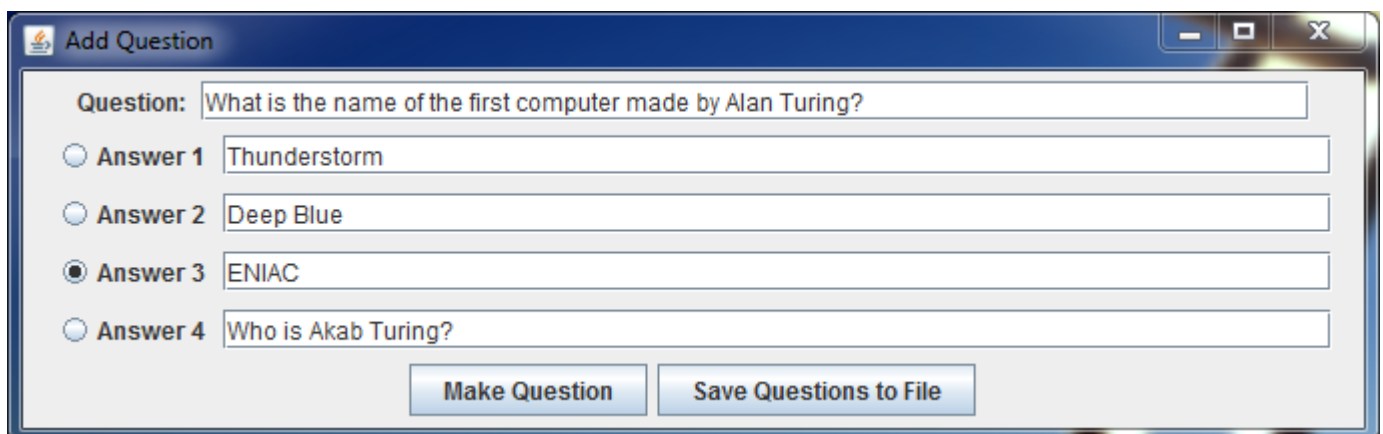
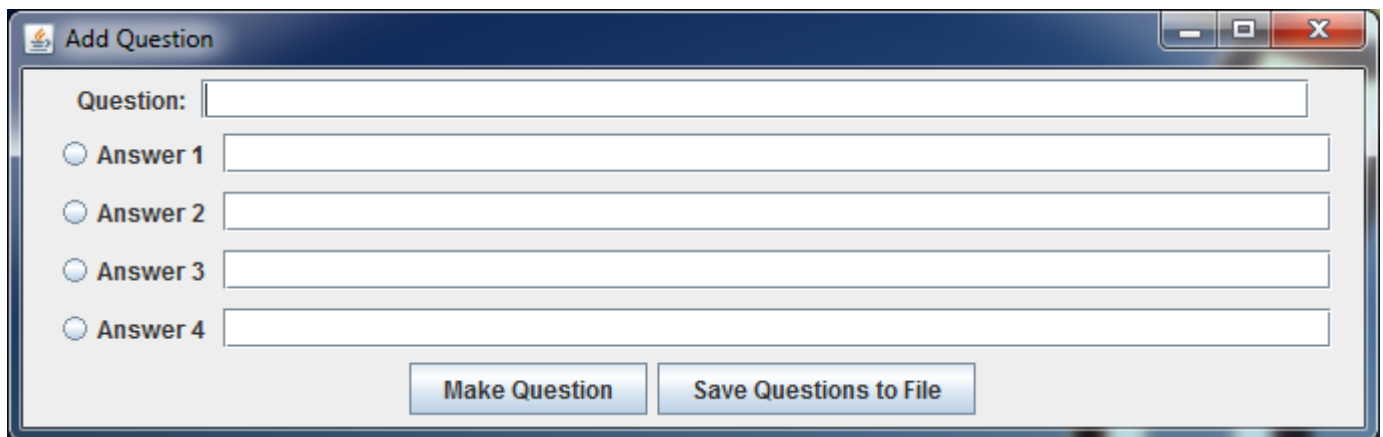


Δηλαδή θα φορτώνεται το αρχείο ερωτήσεων (Binary, serialized) και θα διαβάζεται η επόμενη ερώτηση με τυχαίο τρόπο. Γραμματοσειρά ερώτησης: Lucida Bright. Ο παίκτης θα επιλέγει το radioButton της απάντησης και θα πατάει το κουμπί commit. (Θα μετρούνται οι σωστές και οι λάθος απαντήσεις στα σχετικά Labels. Γραμματοσειρά απαντήσεων και labels: Arial.) Με το πάτημα του κουμπιού θα εμφανίζεται κατάλληλο JOptionPane, το οποίο θα ενημερώνει τον χρήστη και αν έκανε λάθος θα του λέει και τη σωστή απάντηση, όπως φαίνεται στις εικόνες. Κατόπιν θα φορτώνεται νέα ερώτηση.





Στη φόρμα εισαγωγής ερώτησης, ο χρήστης θα εισάγει μία ερώτηση, θα τσεκάρει τη σωστή απάντηση και θα πατάει το Make Question. Με το πάτημα του κουμπιού η ερώτηση θα προστίθεται σε μία λίστα ερωτήσεων η οποία θα ανήκει σε μία κλάση QuestionManager. Μετά το τέλος εισαγωγής όλων των ερωτήσεων και με το πάτημα του κουμπιού Save Questions to File, θα αποθηκεύεται το αντικείμενο της κλάσης QuestionManager σε ένα serialized αρχείο στον φάκελο Game_Data μέσα στο φάκελο του project.



ΟΔΗΓΙΕΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ

Υποβάλετε συμπιεσμένο ολόκληρο το Eclipse project
Το όνομα του Eclipse Project πρέπει να έχει τη μορφή:

Ερwnymo_Onoma_ArithmosErgasias

Παράδειγμα: **Chaikalis_Theodoros_09**