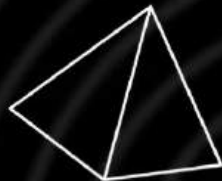
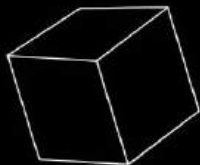
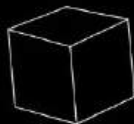
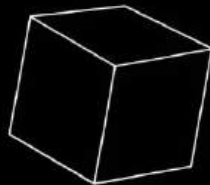
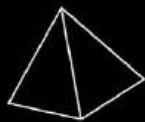


Обзор проекта: Викторина на C++

Интерактивная викторина, объединяющая музыку, игры, кино, географию и литературу.



Цели и назначение проекта

Проект призван углубить навыки разработки на C++ и создать интерактивное приложение, расширяющее знания пользователей и демонстрирующее работу с вводом, хранением данных и динамическим меню.



Разнообразие вопросов викторины



Музыкальный раздел

Вопросы охватывают различные жанры и эпохи музыки, включая классический рок и современные хиты. Это помогает проверить как базовые, так и продвинутое знания.



Игры и кино

Разделы посвящены популярным видеоиграм и культовым фильмам. Вопросы варьируются от сюжетных деталей до авторов и историй создания.



География и литература

Темы включают столицы стран, мировые достопримечательности и литературные произведения разных эпох, что стимулирует интеллектуальное развитие игроков.

Технологическая основа и структура кода

1

Приложение написано на C++ с использованием стандартных библиотек для работы с консольным вводом-выводом и файловой системой.

2

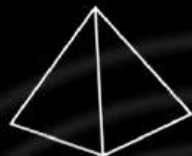
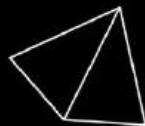
Архитектура программы разделена на модули: обработка вопросов, навигация по меню, управление регистрацией и таблицей лидеров.

3

Код разработан с учётом читаемости и модульности, что упрощает поддержку и добавление новых функций.

4

Используются функции обработки пользовательского ввода с проверками для повышения надёжности и удобства взаимодействия.



Особенности интерактивного меню



Выбор тем викторины

Меню позволяет легко переключаться между категориями, обеспечивая интуитивный выбор и быстрый доступ к интересующим вопросам.



Просмотр таблицы лидеров

Пользователи могут ознакомиться с рейтингом лучших игроков, что повышает мотивацию и вовлечённость в игру.



Регистрация и персонализация

Функция регистрации с проверкой позволяет сохранять индивидуальные результаты и улучшает взаимодействие с приложением.

Регистрация пользователей

1

Пользователи вводят имя и пароль при регистрации для создания уникального профиля и индивидуального отслеживания результатов.

2

Реализована проверка при входе в викторину, проверка вашего имени, и пароля.

3

Регистрация упрощает персонализацию игрового процесса и способствует сохранению прогресса между сессиями.

Благодарности и заключение

Особая признательность Павлу Васильевичу за обучение! Проект отражает наши навыки и творческий подход!)

Спасибо всем кто разрабатывал проект, и помогал в чем либо! Мы ценим вас.