

Schemat blokowy głównej funkcji

found — zmienna typu logicznego. Przechowuje informację czy znaleziono plik z hasłem.

n — zmienna typu całkowitoliczbowego. Przechowuje wybór użytkownika w menu.

error() — sprawdza czy znaleziono wszystkie pliki.

pause() — wstrzymuje działanie programu.

clear() — czyści ekran.

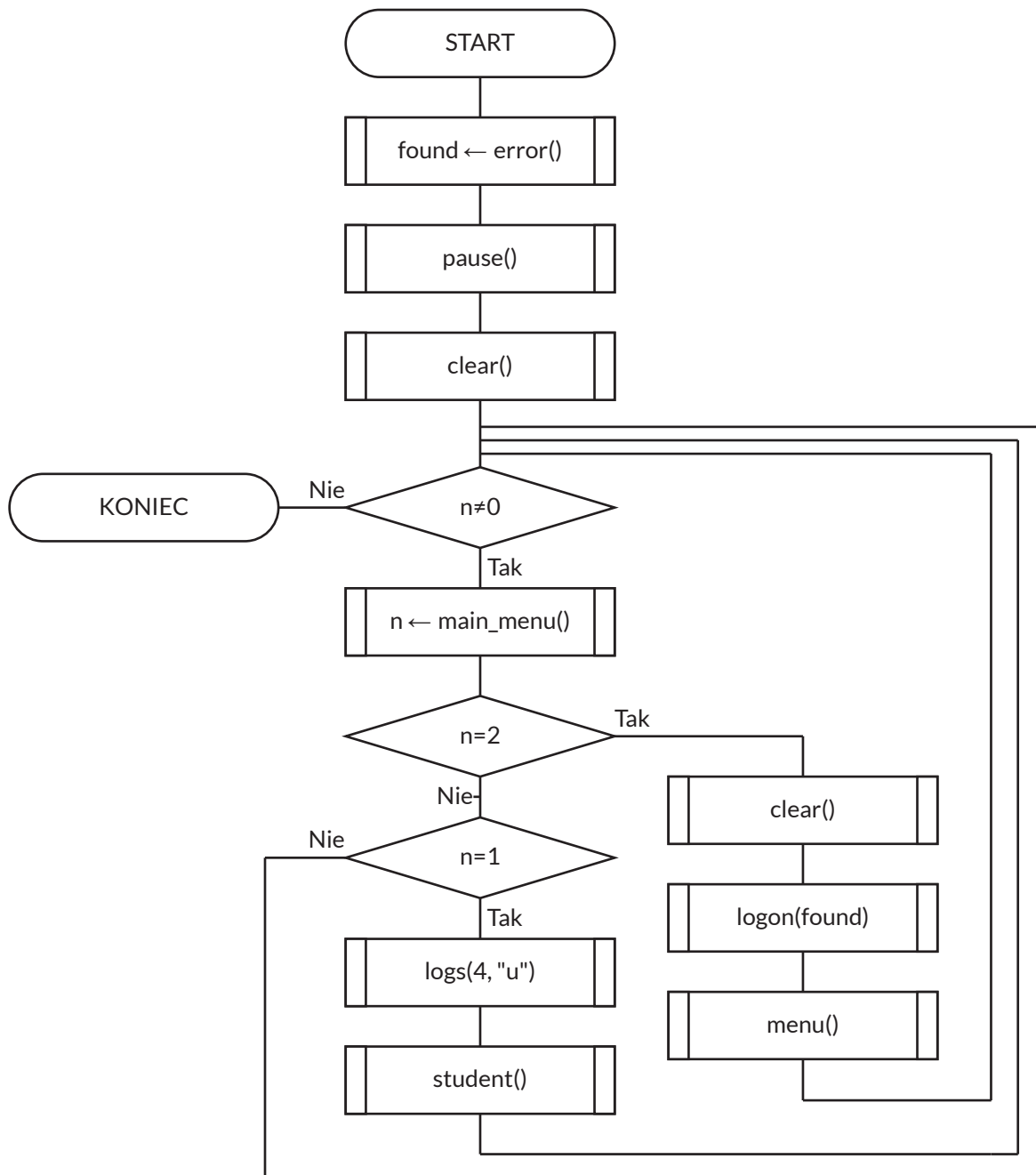
main_menu()

logon()

menu() — menu nauczyciela

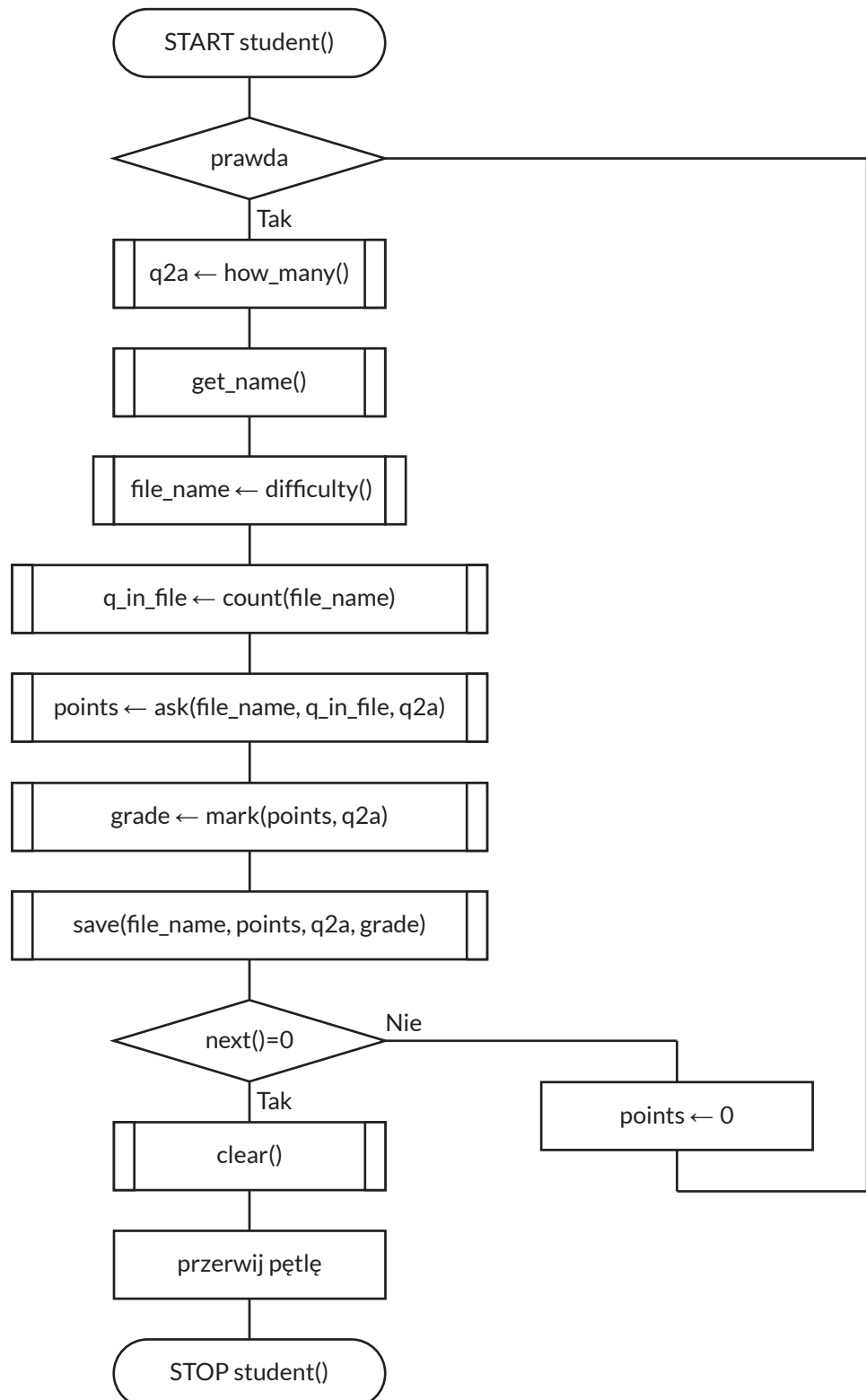
logs()

student() — wczytuje moduł ucznia



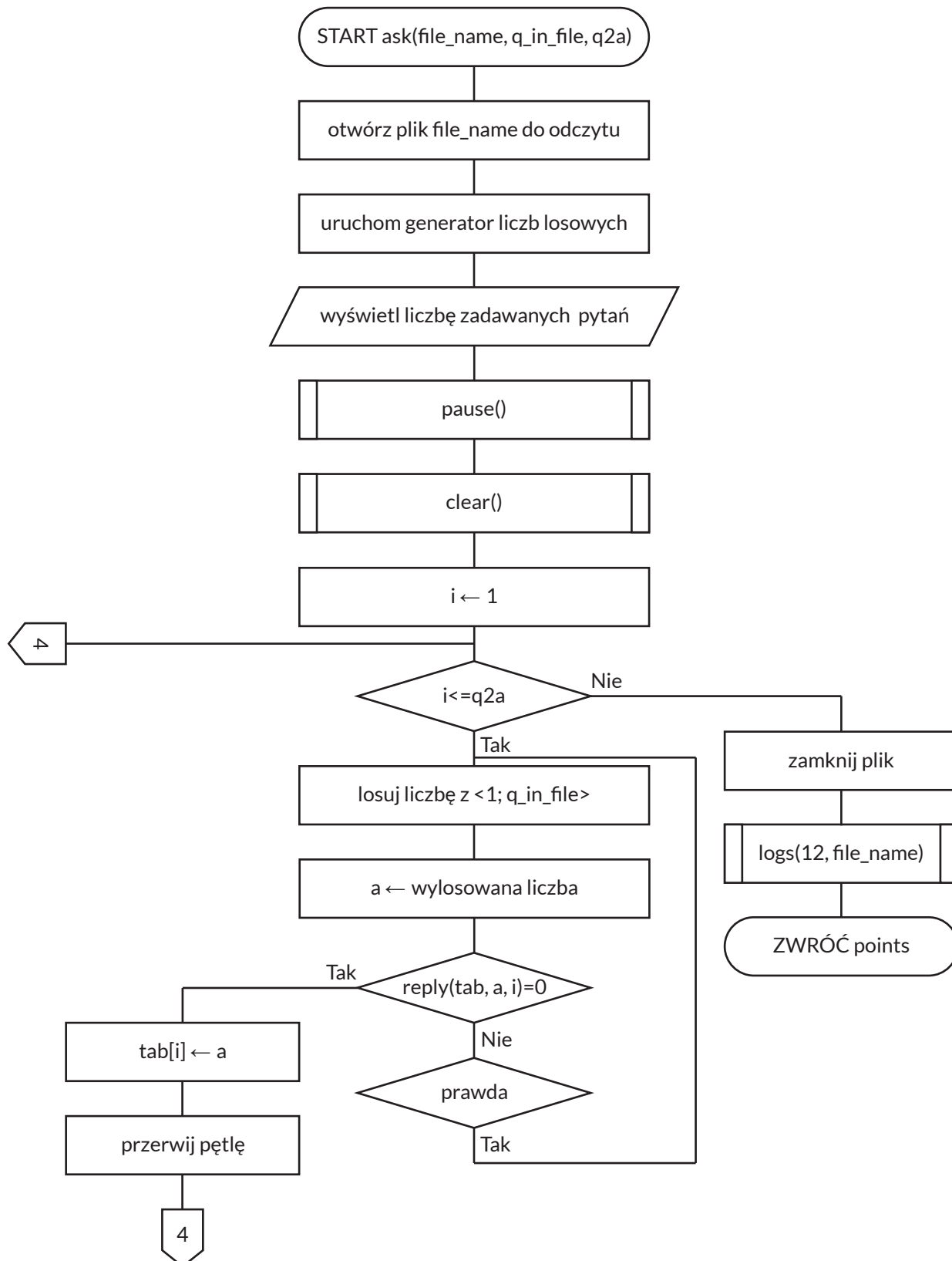
Schemat blokowy funkcji student

q_in_file, q2a /pytań do zadania/, points=0 — zmienne typu całkowitoliczbowego
user_answer, file_name, grade — ciągi znaków
pom — pomocniczy ciąg znaków na różne okazje
how_many() — funkcja wczytująca liczbę pytań do zadania
get_name() — pyta użytkownika i zapisuje do struktury imię, nazwisko, klasę
difficulty() — pyta o poziom trudności
count() — liczy pytania w pliku (potrzebne do losowania)
ask() — zadaje pytanie
mark() — wystawia ocenę
save() — zapisuje kto i co dostał
next() — pyta czy wrócić do menu czy rozpocząć nowy test



Schemat blokowy funkcji ask

*tab=new int[q2a] – całkowitoliczbowa tablica dynamiczna przechowująca numery już zadanych pytań
points=0 – zmienna całkowitoliczbowa przechowująca punkty
a – pomocnicza zmienna, przechowuje m.in. wylosowaną liczbę
user_answer, pom – ciągi znaków
f – zmienna plikowa służąca do otworzenia pliku z pytaniami
reply(tab, a, i) – sprawdza czy pytanie się nie powtórzyło. 1 gdy było, 0 gdy nie
check(user_answer, pom) – sprawdza odpowiedź i zwraca 1 gdy dobrze, 0 gdy źle



Schemat blokowy funkcji ask (cd.)

