

Programmieren Projekt

Gruppe6

Tobias Weigel, Mika Busch

<https://github.com/TIF19A-TobiasMika/Lernsoftware>

Umgesetzt wurde die Lernsoftware aus der Projektbeschreibung

Folgende Funktionen sind implementiert:

- 4 verschiedene Spielmodi
 - **Normal**
Hier kann eine oder mehrere Kategorien ausgewählt und eine beliebige Anzahl von Fragen beantwortet werden.
 - **Fragen mit meisten Fehlern**
Gleich wie Normal, nur dass hier Fragen, welche am öftesten Falsch beantwortet wurden, bevorzugt werden.
 - **Überlebensmodus**
Hier hat man drei Leben und versucht so viele Fragen wie Möglich zu beantworten. Jede Flasche Antwort bedeutet ein Leben weniger.
 - **Wer wird Millionär**
Hier müssen 15 Fragen richtig beantwortet werden um zu Gewinnen. Es gibt einen 50/50 und eine „Publikums“ Joker. Außerdem werden Fragen, welche oft richtig beantwortet wurden am Anfang gestellt. Fragen, welche am öfter falsch beantwortet wurden, werden dagegen am Ende gestellt.
- Zu jedem Modus werden Highscores gespeichert, welche in den Statistiken gefunden werden können.
- Zwei verschiedene Arten von Fragen
 - Input Frage, bei der die Antwort eingegeben werden muss
 - Multiple Choice Frage mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten

- Fragen einer Kategorie sind in einer JSON Dateien gespeichert und werden beim Programmstart eingelesen. Fragen und Kategorien können manuell durch Erstellen und Bearbeiten dieser Dateien hinzugefügt werden.
- Ein umfangreicher Bearbeitungsmodus bei dem Fragen und Kategorien erstellt, bearbeitet und gelöscht werden können.
- Zu jeder Frage werden Statistiken gespeichert (Wie oft richtig / falsch beantwortet)
- Statistiken werden sowohl direkt nach einem Spiel als auch allgemein im Menüpunkt Statistik angezeigt.
 - Statistiken können komplett oder für einzelne Fragen zurückgesetzt werden.

Für das Lesen und Schreiben der JSON Dateien wird die [GSON](#) Library verwendet. Diese findet sich im *lib* Ordner des Projekts und muss unter Umständen noch im Projekt hinzugefügt werden.