

GAMES QUIZ

Prototyp für ein Kuti-Quiz

15.03.2017

Selim Ariguib 2288531

Martin Meller 2294922

Inhaltsverzeichnis

1. Aufgaben der Software	3
1.2 Fragen und Antworten	3
2. Installationsanleitung	4
3. Bedienungsanleitung	4
4. Prozessdiagramm	5
5. Beschreibung des Fragen- und Antwortensystems.....	6
6. Fazit	6

Aufgaben der Software

Das GamesQuiz ist ein Prototyp eines Spiels für die Kuti, in dem zwei Spieler gleichzeitig Fragen über verschiedene Videospiele beantworten. Das Spiel soll hauptsächlich der Unterhaltung dienen.

Es werden zwei Spielern die gegenüber sitzen zehn Fragen gestellt. Für jede richtig gelöste Frage gibt es einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Fragen und Antworten:

„Aus wie vielen CDs bestand Final Fantasy VII in der PC-Version?“

A) 4

B) 2

C) 5

"Wie oft wird das Wort Fuck in GTA: San Andreas gesagt?"

A) 874

B) 365

C) 265

"Wie lautet Super Marios ursprünglicher Name?"

A) Wario

B) Plumberman

C) Mr. Video

"Welche Spielkonsole wurde weltweit am meisten verkauft?"

A) Playstation 2

B) Nintendo Ds

C) Game Boy

"Was wurde nach Sonic, dem blauen Igel, benannt?"

A) Ein Auto

B) Ein Gen

C) Schuhe

"Wie viele verschiedene Enden hat Nier: Automata?"

A) 4

B) 8

C) 26

"Wie heißt das Pferd des Helden in Shadow of the Colossus?"

A) Agro

B) Epona

C) Wanda

"Wie heißen Dantes Revolver aus Devil May Cry?"

A) Dante & Virgil

B) Ebony & Ivory

C) Black & White

"Welches ist das meistverkaufte Spiel weltweit?"

A) Pokémon Gelb

B) Tetris

C) Wii Sports

"Wie viele Pokémon gibt es?"

A) 801

B) 1024

C) 637

Installationsanleitung

Die Software muss auf keinem Gerät installiert werden. Es wird lediglich eine Anwendung erstellt ,die auf der Kuti abgespielt werden kann. Es ist keine virtuelle Laufzeitumgebung erforderlich und es müssen keine Umgebungsvariablen eingestellt werden.

Bedienungsanleitung

Für die Bedienung der Software benötigt man jeweils die drei Tasten der Kuti. Wenn eine beliebige Taste gedrückt wird startet das Quiz.

Mit dem mittleren Knopf bestätigen die Spieler, dass sie die erste Frage gelesen haben. Wenn ein Spieler dies bestätigt hat, läuft ein Countdown ab, der dem anderen Spieler zeigt, wieviel Zeit er noch hat um die Frage zu lesen.

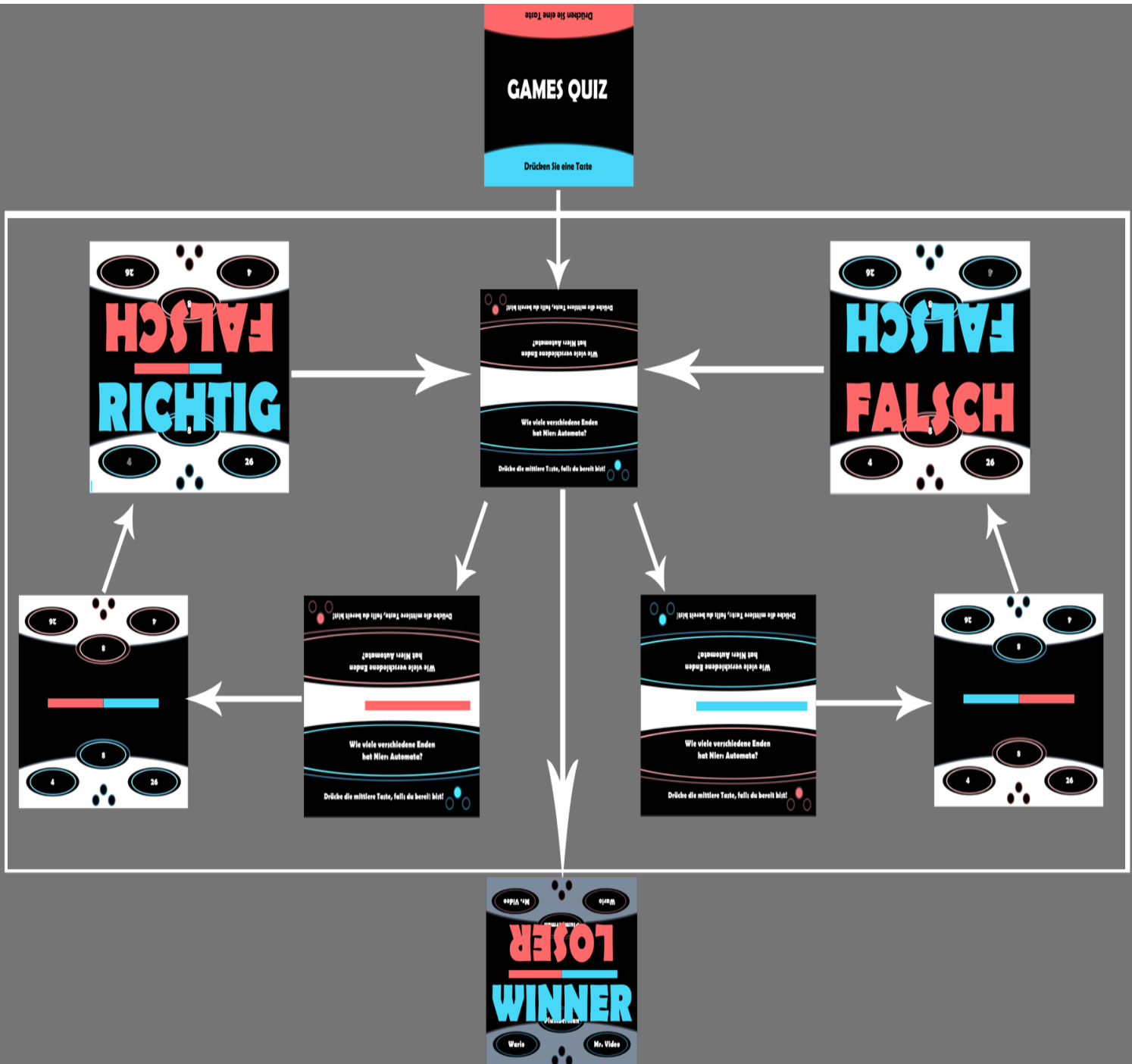
Nun werden die Antworten eingeblendet. Sie sind im selben Schema angeordnet wie die Tasten der Kuti. Dies sorgt dafür, dass ohne Umstände die angepeilte Antwort ausgewählt werden kann.

Es läuft ein Countdown ab, der angibt wie viel Zeit die Spieler haben um zu antworten.

Wenn beide Spieler eine Antwort ausgewählt haben oder der Countdown abgelaufen ist, wird den Spielern angezeigt, ob ihre Antwort richtig oder falsch war. Für eine richtige Antwort gibt es einen Punkt und es geht in die nächste Fragerunde.

Wenn die letzte Frage beantwortet wurde wird anhand der Punkte ermittelt welcher Spieler gewonnen oder verloren hat bzw. ob es ein Unentschieden gibt.

Systemarchitektur



Beschreibung des Frage- und Antwortsystems

Die Fragen stehen in einem zehnstelligen Array aus Strings.

Die Antworten stehen in einem dreißigstelligen Array für die drei Antwortmöglichkeiten.

Ein weiteres boolesches dreißigstelliges Array, wird dafür verwendet, um zu überprüfen, ob die jeweilige Antwort richtig ist.

Fazit

Wir sind nicht von unserem eigentlichen Plan abgewichen.

Unsere Fragen und Antworten müssen alle eine relativ gleiche Anzahl an Schriftzeichen haben, da die Größe voreingestellt ist und sie sonst nicht korrekt angezeigt werden würden. Dies könnte man beheben, in dem man die Schriftgröße anhand der verwendeten Zeichen berechnet.

So wie wir vorgegangen sind, haben die Antworten immer den gleichen Platz. Dies könnte dazu führen, dass sich nicht die richtige Antwort, sondern die Position der Antwort gemerkt wird. Um dies zu verhindern, könnte man, durch zufallsgenerierte Zahlen, die Positionen jedes Mal neu bestimmen.

Wir haben nur einen Fragenpool aus zehn Fragen. Diesen könnte man in einer Textdatei speichern, beliebig erweitern und auslesen lassen, um ein abwechslungsreicheres Ergebnis zu erreichen.