

Legyen Ön is Milliomos – Leírás/Dokumentáció

1. A játék leírása

A program elindítása után a felhasználó több menüpont közül választhat.

- **Indítás:** A játék elindítása
- **Ranglista:** A ranglista megtekintése
- **Leírás:** Megnyitja a játék leírását (*ezt a dokumentumot*)
- **GitHub:** A játék repository-ára irányítja a felhasználót.
- **Kilépés:** A program bezárása
- **Időzítő:** A menüben a felhasználó a csúszka segítségével beállíthatja, hogy a következő játékban milyen időzítést szeretne használni. Minden kérdésnél annyi idő áll rendelkezésre a játékosnak, ahányat itt kiválaszt.

A játékban 15 feleletválasztós kérdésre kell helyesen válaszolni. A kérdések növekvő nehézségi sorrendben vannak. Amennyiben a felhasználó egy kérdésre nem tudja a választ, több lehetőség közül is választhat:

- **Tippelés:** A felhasználó tippelhet, hogy mi a jó válasz, viszont ez nagyon kockázatos.
- **Segítség felhasználása:** A játékosnak háromféle segítsége van, amelyeket a játéktér jobb felső sarkában láthat. Ezek a következők:
 - **Diagram:** Ha a felhasználó az oszlopdiagram jelzésű ikonra kattint, akkor egy algoritmus (az eredeti játékban közönség) megtippeli, hogy melyik lehet a helyes válasz a felsoroltak közül, ezt százalékosan jeleníti meg a játéktéren.
 - **Ötlet:** A villanykörte ikonra kattintva a játékos kap egy tippet a helyes válaszról, ezt világoskék szín fogja jelölni a játéktéren. 67%-os eséllyel a tipp a helyes választ mutatja meg, 11-11-11%-os eséllyel pedig valamelyik helytelen válaszra mutat.
 - **50%:** Az 50%-os ikonra kattintva két helytelen válasz eltávolításra kerül a játéktérrel.

Ha egy segítséget a játékos felhasznál, akkor azt egy **piros X** fogja ezt jelezni.

Ha a felhasználó helyesen válaszol egy kérdésre, akkor a következő játék során nagyobb nyereményért játszik.

Ha a játékos helytelenül válaszol egy kérdésre, vagy lejár az időzítő, akkor a 0., 5. vagy 10. kérdés után járó nyereményt kapja meg, annak megfelelően, hogy

éppen hányadik kérdésnél tart, lekerekítve. Minden kérdés után a felhasználónak lehetősége van kiszállni és elvinni az addig megszerzett nyereményt, ezt a „Kiszállás” gombra kattintva teheti meg.

A játékos akkor nyeri meg a játékot, ha mind a 15 kérdésre helyesen válaszol.

Ha a játékos megnyerte a játékot, kiszállt, helytelenül válaszolt vagy lejárt az időzítő, feliratkozhat a ranglistára. Ilyenkor láthatja, hogy hány kérdést válaszolt meg helyesen, mekkora összeget nyert, hány segítséget használt, hány másodperces időzítővel játszott, és mennyi ideig játszott. Továbbá megtekintheti, hogy ha feliratkozik a ranglistára, akkor hányadik helyet fogja elfoglalni.

Feliratkozás után a ranglistát megnyitva lehetőség van az aktuális állást megtekinteni.

A játékot lehetőség van akármikor megszakítani a „Megszakítás” gomb segítségével, ebben az esetben az aktuális játék adatai elvesznek.

2. Alapvető információk:

1. A program ötletének eredete:

- A program a „*Legyen Ön is Milliomos*” című TV műsor adaptációja. Az ötletet egy iskolai projektfeladat ihlette.

2. A program elkészítésének időpontja:

- 2023. 11. 23. – 2023. 11. 26.
- Verzió: v1.0

3. A program hivatkozása:

- https://github.com/ZenteCegledi/WhoWantsToBeAMillionare_hu

4. A programmal kapcsolatos információk:

- Program nyelve: **C#**
- Sablon: **Windows Forms App**
- Elkészítéshez használt program: **Visual Studio 2022**
- Adatbázis: **MySQL**
- Verziókezelés: **GitHub, GitHub Desktop**

5. A készítővel kapcsolatos információk:

- Név: **Ceglédi Zente Holló**
- E-mail cím: czh@czh.hu
- Weboldal: <https://czh.hu/>

6. Licenz:

- GNU General Public License

3. Forrás megjelölés:

1. Hangok:

- <https://www.soundboard.com/sb/onemilliondollars>

2. Hátterek:

- <https://i.ytimg.com/vi/7mq7wXH8hNo/maxresdefault.jpg>
- <https://preview.free3d.com/img/2017/08/2704973090839857143/8r1ewh8m.jpg>

3. Játék alap kinézet:

- <https://slidelizard.com/en/blog/who-wants-to-be-a-millionaire-powerpoint-template>