

Programozói dokumentáció

Legyen Ön Is Milliomos!

Legyen Ön Is Milliomos típusú quiz játékot, CodeBlocks-ban írtam. A program a loim.txt (Excel fájl átkonvertálva) nevű fájlból olvas be adatokat (nehézség, kérdés, a négy választási lehetőség és a helyes válasz betűjele), a könnyebb átláthatóság érdekében ' ' karakterekkel választottam el a különböző adattípusokat és a program így olvassa be őket egy láncolt listába (5001 elem).

A program az alábbi struktúrákat tartalmazza\használja:

- **GameTime** (perc, másodperc)
- **Question** (a beolvasott kérdések tulajdonságai)
- **List** (a láncolt lista elejére és végére mutató pointer, méret)
- **Player** (név, nehézség, nyeremény, közönség segítség, felező segítség, játékban töltött idő).

A programom viszonylag sok függvénnyel dolgozik és ennek köszönhetően meglehetősen rövidre sikerült.

A programom a következő függvényeket használja:

- **showMenu:** megjeleníti a menüt.
- **showScores:** (paramétere: Player típusú elem) megjeleníti a legjobb eredményeket, amelyeket a records.txt fájlból olvas be.
- **registerPlayer:** (paraméter: Player típusú elem) Nevet, nehézséget kér a felhasználótól, beolvassa, beállítja a két segítséget.
- **readRecords:** (Player típusú elem) Beolvassa a high score-okat egy tömbbe a records.txt-ből.
- **printQuestion:** (egy Question típusú elemre mutató mozgó pointer) Kiír egy kérdést.
- **printAvailableHelp:** (Player típusú elem) A segítségeket kezeli.
- **printQuestionScreenAndGetUserInput:** (a választott karakter, Player típusú elem, Question elemre mutató pointer) Kiírja a megmaradt segítségeket, egy kérdést és kezeli az inputot, visszatér a válasszal.
- **askQuestionFromPlayer:** (egy Question típusú elemre mutató mozgó pointer, Player típusú elem): Eldönti egy válaszáról hogy helyes-e vagy nem, segítségeket kezeli.
- **setPlayTime:** (eltelt idő másodpercben, Player típusú elem) kezeli az időt, átváltás percbé.
- **writeInFile:** (Player elemekből álló tömb) Beírja a records.txt fájlba a tömb elemeit.

A program felhasználói felületként a konzolt használja, ezen keresztül kommunikál a játékosal.