Текстовое задание по проекту «Образовательная викторина»

Сделано: Филипповой Алисой

1. Создание викторины с использованием библиотек PyQt5.QtWidgets: QApplication, QWidget

QPushButton, QLabel, QLineEdit, QInputDialog, QColorDialog; PyQt5.QtGui: QPixmap и базы данных с помощью sqlite3.

2. Моя викторина включает в себя окно, в котором 7 кнопок: «Викторина» и «Подбадривающие цитаты», «Ошибки», «Изменить цвет кнопок», «Правила», «Мнение», «Количество очков».

3. Нажав на кнопку «викторина», предлагается выбор предмета, а далее начинается викторина с вопросами на разные темы по выбранному школьному предмету. Всегда можно вернуться к меню предметов и выбрать другой предмет, а также вернутся на главную страницу. Вопрос можно пропустить, но при этом выдаётся 0 баллов, нажав на кнопку «Cancel» или же воспользоваться кнопкой «Подсказка». Если нажать на неё, то можно получить подсказку по данному вопросу, но при этом учитывается каждое нажатие на кнопку. «Подсказка» сделана для помощи, но также с ней можно испытать удачу: если чувствуешь, что в следующем вопросе понадобится подсказка, то выберешь подсказку и смотришь вопрос. Также порой подсказка может окупить ответ, а может только навести на путь истинный. Все баллы суммируются, и при завершении прохождения викторины можно увидеть свой итоговый балл, а также промежуточный балл будет виден на некоторых разделах викторины.

4. В разделе «игра» можно отдохнуть и «потыкать» на кнопки. От чего настроение сразу улучшится!

5. В разделе «Ошибки» можно исправить ошибку, допущенную в викторине: в вопросе или ответе.

6. В разделе «Изменить цвет кнопки» можно с помощью диалога для ввода информации выбрать цвет, в который окрасятся все кнопки на этой странице, кроме её самой.

7. В разделе «Правила» можно ознакомиться с правилами викторины: они не сложные, но важные.

8. Нажав на кнопку «Количество очков», вместо этого словосочетания появиться количество очков на данный момент. Также эта кнопка есть в разделе «Викторина» (там где список предметов).

9. В разделе «Мнение» можно оставить своё мнение о викторине и посмотреть чужие (прошлые) мнения.

10. При помощи функций и базы данных (и, конечно, PyQt5) получится создать приложение с интуитивно-понятным и удобным интерфейсом.

11. Понятная викторина подойдет большинству людей, которые устали или хотят отвлечься от сложных дел. Также она поможет проверить себя на школьной программе и узнать, что они ещё помнят, а что нужно подучить.