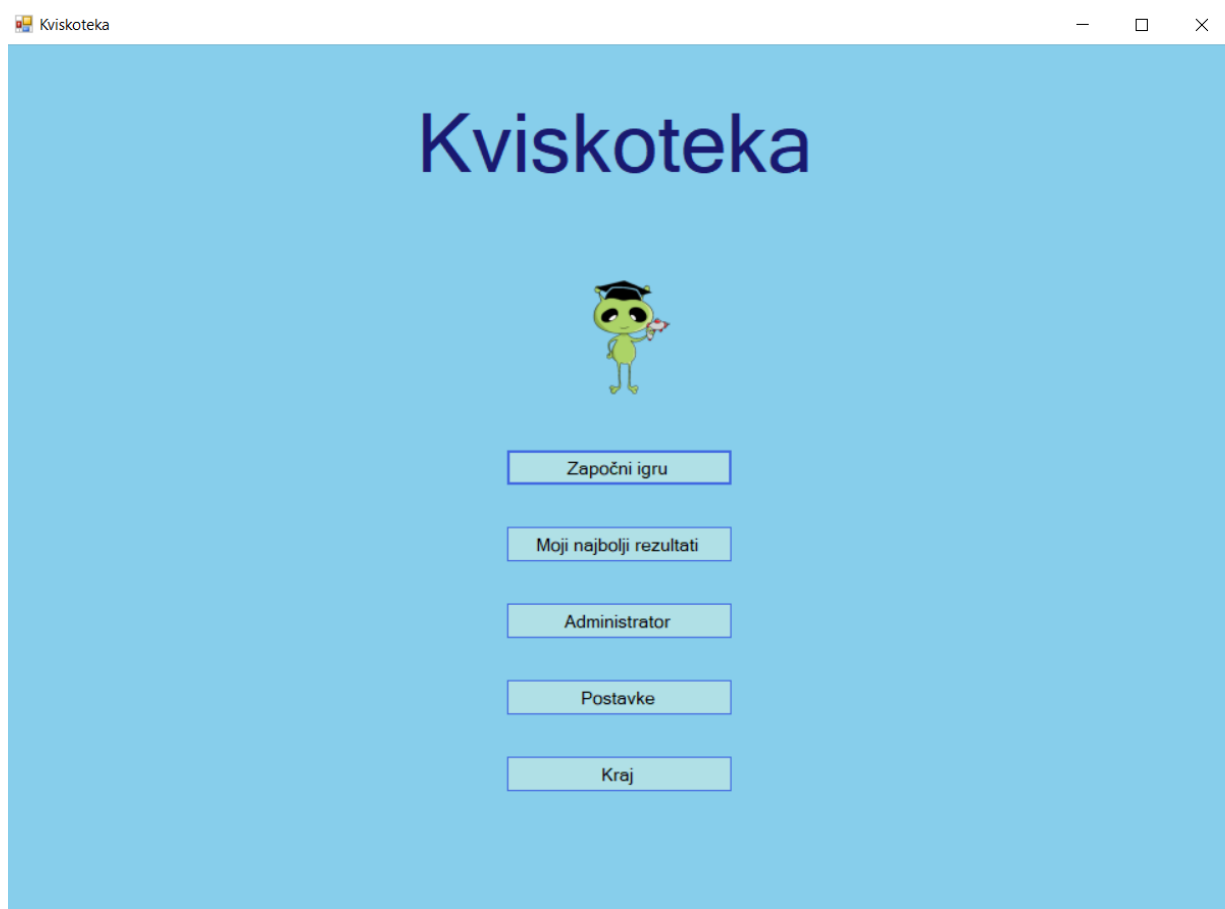


# Kviskoteka

Kviskoteka je aplikacija edukativne i zabavne naravi.


Paljenjem aplikacije korisniku se nudi izbor između sljedećih opcija: Započni igru, Moji najbolji rezultati, Administrator, Postavke i Kraj.



Pritiskom na gumb "Započni igru" započinje set od 4 igre, redom to su: ABC pitalica, asocijacija, detekcija i završna igra u kojima se korisnik sukobljava s dva neprijatelja: Protivnik 1 i Protivnik 2.

## ABC pitalica

ABC pitalica igra je koja se sastoji od 10 pitanja na koja su ponuđena 3 odgovora. Od 3 odgovora samo je jedno točno. Korisnik ima ograničeno vrijeme u kojem ima pravo odgovoriti na pitanje, a ukoliko vrijeme istekne prije no što je korisnik odgovorio kreće sljedeće pitanje. Ukoliko je korisnik stigao odgovoriti, odabrani se odgovor zazeleni ili pocrveni, ovisno o točnosti odgovora. Svaki točan odgovor nosi 10 bodova. Po završetku igre korisniku se ispisuju njegovi rezultati i rezultati njegova dva protivnika. Igrači koji skupe 70 ili više bodova na ABC pitalici osvajaju takozvanu nagradu Kvisko. Kviska je moguće uložiti u bilo kojoj od sljedećih igri te na taj način udvostručiti osvojene bodove u odabranoj igri. Kviska je potrebno uložiti prije samog početka igre u kojoj će on biti iskorišten.

 Kviskoteka

— □ ×

# ABC pitalica

Izadi iz igre

Četiri velika talijanska „B”: Bramante, Brunelleschi, Bernini i Borromini, bili su:

☐ Vojskovođe

☐ Graditelji

☐ Skladatelji

## Asocijacije

Nakon ABC pitalice slijedi igra asocijacija. U igri asocijacije na ekranu se nalazi ploča sa 16 sakrivenih riječi posloženih u 4 stupca. 4 riječi u svakom stupcu asociraju na riječ koja je riješenje stupca, a potom riješenja sva 4 stupca asociraju na konačno riješenje. Igrači (korisnik i 2 protivnika) naizmjenično igraju te na svom redu otkrivaju po jedno polje te pogađaju neko od manjih ili konačno riješenje. Ukoliko pogode riječ, ponovno otkrivaju novo polje. Ukoliko daju krivo riješenje, na red dolazi sljedeći igrač. U svakom trenutku korisnik može odustati od igre i preskočiti proces pogađanja. Po završetku igre asocijacija korisniku se ispisuju rezultati svih igrača. Svako od riješenja stupaca donosi po 15 bodova, dok konačno riješenje donosi 40 bodova.

Kviskoteka

— □ ×

## Asocijacije

Izađi iz igre

Sin	B1	Košara	D1
Dvorac	B2	C2	Zubić
Kruna	B3	Baka	D3
Konj	Dadilja	C4	D4

crvenkapica

Vi ste na redu.

Preskoči asocijaciju

## Detekcija

Iza igre asocijacije slijedi igra detekcije. Igra detekcije igra je u kojoj imamo 3 osobe, osobe A, B i C, koje se predstavljaju kao neka poznata osoba, a samo je jedna od tih triju osoba uistinu prava slavna osoba. Cilj je postavljanjem pitanja s liste osobama A, B i C otkriti tko je točna osoba. Prvo igraju korisnikovi neprijatelji te možemo vidjeti koja pitanja protivnici postavljaju te odgovore osoba kojima je to pitanje upućeno. Nakon protivnika, korisnik također ima ograničeno vrijeme u kojem ima priliku postaviti pitanja sa popisa osobama A, B i C te ustanoviti koja je osoba prava. Ukoliko protivnik želi preskočiti pogađanje protivnika, ima i tu opciju. Po završetku postavljanja pitanja, korisniku se pruža prilika da pritiskom na gumb izabere za koju osobu smatra da je prava. Otkrivanje prave osobe donosi 50 bodova.

Kviskoteka

— □ ×

# Detekcija

Izadi iz igre

Pogodite iza koje se osobe nalazi Oliver Dragojević postavljajući pitanja s liste.

Gdje je Oliver Dragojević proveo djetinjstvo?

**Kada je rođen Oliver Dragojević?**

Koliko Porina za pjesmu godine je osvojio Oliver Dragojević?

Koliko je puta Oliver Dragojević nastupao na Dori?

Koja kulturna pjesma započinje riječima: "Zlatni konci litnje zore..?"

Koliko je studijskih albuma objavio Oliver Dragojević?

Koliko glasovir ima tipki?

Kako se zovu tri osnovna registrarska oblika u kojima se gradi klarinet?


Koliko akustična gitara ima žica?

Kako se zove soba u kojoj se spajaju snimke vokala i instrumenata?

Osoba A

Osoba B

Osoba C







Pitaj osobu A

Pitaj osobu B

Pitaj osobu C

Sada Vi postavljate pitanja.

Osoba B: 1947.

Glasam za osobu A

Glasam za osobu B

Glasam za osobu C.

Preskoči protivnike

## Završna igra

Zadnja igra u setu je završna igra. Završna igra sastoji se od 10 pitanja otvorenog tipa. Na ekranu je prikazano pitanje te kratka uputa o tome u kakvom se formatu očekuje odgovor. Potom se nakon 3 sekunde prikazuje taster na koji se korisnik mora prijaviti kako bi osvojio pravo pokušaja odgovora na pitanje. Igrač koji stekne pravo odgovaranja putem prijave na taster odgovara u slobodnoj formi. Ukoliko je igrač unio krivi odgovor, odgovor se zacrveni te priliku ima sljedeći po redu igrač koji je ostavrio pravo odgovora. Ukoliko igrač točno odgovori na pitanje odgovor se zazeleni te započinje sljedeće pitanje. Svako pitanje nosi 20 bodova.

Kviskoteka

— □ ×

# Završna igra

Izadi iz igre

*[broj pisan slovima]*

5. pitanje: Koliko krugova pakla ima Božanstvena komedija Dantea Alighieria?

Igrač koji odgovara: Vi

Po završetku završne igre ispisuju se bodovi ostvareni kroz cijelu igru za korisnika, protivnika 1 i protivnika 2 te se proglašava pobjednik. Korisniku se nudi mogućnost davanja imena odigranoj igri po kojem će se njegovi bodovi uvrstiti na listu najboljih rezultata (ukoliko je to jedan od njegovih 10 najboljih rezultata). Nakon upisa imena korisnik se vraća na glavni izbornik.

## 2. Moji najbolji rezultati

Otvaranjem prozora "Moji najbolji rezultati" korisniku se prikazuju njegovih najboljih 10 rezultata. Rezultati su prikazani detaljno, navodeći bodove osvojene u svakoj od 4 igara te sortirani prema ukupnom broju bodova.

Moji najbolji rezultati						
	Ime	ABC pitalica	Asocijacija	Detekcija	Završna igra	Ukupno
1.	Ana	100	55	100	200	455
2.	Sara	90	80	50	180	400
3.	Petra	80	75	0	200	355
4.	Paula	70	60	0	180	310
5.	AAA	50	40	0	200	290
6.	BBB	100	15	50	80	245
7.	CCC	90	15	50	60	215
8.	DDD	90	0	50	60	200
9.	EEE	70	15	50	60	195
10.	FFF	70	0	50	60	180

Izadi

### 3. Administrator

Formi administrator može pristupiti samo korisnik s administratorskom lozinkom. Nakon uspješnog unosa administratorske lozinke, korisniku (s takvim ovlastima) omogućuje se dodavanje pitanja za svaku od igara te mijenjanje lozinke.

The image shows two overlapping windows from a software application. The 'Login' window is in the background, and the 'Administrator' window is in the foreground.

**Login Window:**

- Label: Lozinka:
- Input field: A text box with a masked password '\*\*\*\*\*'.
- Buttons: 'U redu' (OK) and 'Odbaci' (Cancel).

**Administrator Window:**

**ABC pitalica**

Unesite novo pitanje u ABC pitalicu! Unesite i 3 ponuđena odgovora, a točan stavite na prvo mjesto.

Pitanje: [Input field]

Ponuđeni odgovori:

točan odgovor: [Input field]

[Input field]

[Input field]

[Input field]

Spremi pitanje

**Asocijacije**

Unesite novu igru asocijacije! Ispunite sva polja prema navedenim uputama.

	asocijacija 1	asocijacija 2	asocijacija 3	asocijacija 4
	[Input field]	[Input field]	[Input field]	[Input field]
	[Input field]	[Input field]	[Input field]	[Input field]
	[Input field]	[Input field]	[Input field]	[Input field]
	[Input field]	[Input field]	[Input field]	[Input field]
rješenje asocijacije:	[Input field]	[Input field]	[Input field]	[Input field]
konačno rješenje:	[Input field]			

Spremi

Kako bi administrator unio pitanje za igru ABC pitalica mora unijeti tekst pitanja, te tekst točnog odgovora i dva kriva dogovora, time redom u odgovarajuća mjesta te potom potvrditi dodavanje pitanja pritiskom na "Spremi pitanje".

Za unos asocijacije potrebno je unijeti tekst za 16 riječi koje služe kao asocijacija za rješenja stupaca, tekst samih rješenja stpaca te konačno rješenje. Navedene riječi potrebno je unijeti na odgovarajuća mjesta koja su naznačena u administratorskoj formi. Nakon upisivanja asocijacija potrebno je potvrditi dodavanje igre asocijacija pritiskom na "Spremi ".

Za unos nove detekcije potrebno je unijeti ime slavne osobe ime slavne osobe te potom 10 pitanja koja se odnose na nju. Za svako pitanje potrebno je označiti radi li se o osobnom ili strukovnom te unijeti tri moguća odgovora koja će davati osobe A, B i C: jedno točno te dva lažna (tim redom). Za prelazak na sljedeće pitanje potrebno je pritisnuti gumb "*Sljedeće pitanje*". Igra detekcije bit će zapamćena tek kad je uneseno svih 10 pitanja. Pritiskom na gumb "*Odustani*" omogućeno je odustajanje od unesenih pitanja te eventualni unos igre detekcije od početka.

Za unos novog pitanja u završnoj igri potrebno je upisati pitanje, tekst točnog odgovora te uputu o tom odgovoru. Nakon upisivanja pitanja potrebno je potvrditi dodavanje pitanja pritiskom na "*Spremi pitanje*".

Ukoliko administrator želi promijeniti lozinku, mora dvaput upisati lozinku. Time je osigurano da se ne dogodi slučajna promjena.

#### 4. Postavke

U postavkama korisnik može prilagoditi razinu kojom igraju njegovi neprijatelji. Izborom razine od 1 (najslabije) do 3 (najbolje) korisnik može prilagoditi koliko je svaki od njegovih neprijatelja viješt u igri ABC pitalica, asocijaciji, detekciji ili završnoj igri.

The screenshot shows a window titled "Postavke" (Settings) with a light blue background. At the top, there are two black silhouettes representing players. Below them, there are four rows of settings, each corresponding to a game mode: "ABC pitalica", "Asocijacija", "Detekcija", and "Završna igra". Each row has two columns of settings, one for each player. Each column contains a "Razina" (Level) label and three radio buttons labeled "1", "2", and "3". In all cases, the "2" radio button is selected. At the bottom right, there are two buttons: "Odustani" (Cancel) and "Postavi" (Save).

Game Mode	Player 1 Level	Player 2 Level
ABC pitalica	2	2
Asocijacija	2	2
Detekcija	2	2
Završna igra	2	2

#### 5. Kraj

Pritiskom na gumb "Kraj", korisnik izlazi iz aplikacije.