Projektzáró beszámoló

# 1. A projekt címe

Quiz játék

# 2. A projekt célja

A Quiz játék egy oktatási célú, hacker szimulációs környezetbe ágyazott kvízjáték, amely során a játékosok számítógépes hálózatokat foglalnak el helyes válaszokkal. A cél a tanulás játékos, élményszerű támogatása.

# 3. A projekt időtartama

2025. március 4. – 2025. április 28.

# 4. A projektben résztvevő hallgatók

# 5. A rendszer részletes leírása

A játék feleletválasztós kérdéseket tartalmaz. Minden kérdéshez négy válaszlehetőség tartozik, amelyek közül egy helyes. A kérdések az informatika témaköréből származnak, azon belül is programozás, hardver, számítógép-ismeret és hálózati ismeretek területekről.  
  
A kérdések megválaszolása után a játék pontozza a válaszokat: a pontérték megegyezik a kérdés nehézségi szintjével (1-3). Hibás válasz esetén az adott gép nem foglalható el, hanem nehezebb szintű kérdés jelenik meg az új próbálkozáshoz.  
  
A játék nem tartalmaz időkorlátot a kérdésekre, de az eltelt időt méri, és a végén megjeleníti, mint rekordidőt.

# 4. A projektben résztvevő hallgatók

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Név | Neptun kód | Feladatkör |
| Asboth Noémi | BKHD50 | Projektvezető, programozás, JSON fájlkezelés |
| Barányi Alexandra | L0T3QD | GUI tervezés, megvalósítás |
| Hajnal Márk Mihály | L5A1D1 | GUI tervezés, megvalósítás |
| Kassai László Richárd | RMD1FZ | Dokumentáció, JSON fájlok |