Feleletválasztós játék   
projekt eszközök

## 1. KÖVETELMÉNYEK FELTÁRÁSA 1.1 – A PROGRAM RÖVID LEÍRÁSA

A program egy a „Legyen ön is milliomos” című televíziós műsorhoz hasonlító játék. A felhasználónak kérdéseket kell helyesen megválaszolnia. Minden kérdésnél 4 alternatív válaszlehetőség adott, melyek közül csak egy a helyes. Amennyiben helyesen válaszolt a játékos egy kérdésre, a program ezt jelzi, majd tovább mehet a következő kérdésre. Helytelen válasz esetén a program jelzi, hogy rossz választ adtunk, majd jön a következő kérdés.

## 1.2 - SZAKTERÜLETI FOGALOMJEGYZÉK

**Megjelölés**: A négy válaszlehetőség közül az egyikre kattintva azt megjelöljük.

**//Közönség** **segítség**: A négy válaszlehetőséghez hozzárendel a program egy-egy százalékos értéket, ami //megadja, hogy mennyire valószínű, hogy az adott lehetőség a helyes válasz. A legnagyobb százalékhoz tartozó //válaszlehetőség a helyes.

**//Telefonos** **segítség**: A négy válaszlehetőség közül a helyes választ kapja meg a játékos

**//Felezés**: A négy válaszlehetőséget leredukaljá a program 2 opcióvá, oly módon, hogy két helytelen választ **//**elvesz a megjelölhető lehetőségek közül.

**//Megállás**: A játékosnak lehetősége van megállni, és befejezni a játékot, minden helyesen megválaszolt kérdés **//**után. Ezesetben az addig megszerzett pontjai fogják képezni a végeredményét.

**//Garantált** **nyeremény**: Az ötödik és a tizedik kérdés helyes megválaszolásával az addig elért eredményét a **//**program eltárolja, így ha később helytelenül válaszol egy kérdésre, az addig eltárolt eredmény lesz a **//**nyereménye. Ha az első öt kérdésnél ad helytelen választ, a nyereménye 0 pont.

## 1.3. SZAKTERÜLETI KÖVETELMÉNYEK

* Az adatbázis, ami a kérdéseket tartalmazza maradjon konzisztens!   
  Belső ellentmondásoktól mentes, letisztult legyen az adatbázis. Hibamentesen működjön.
* Gyors futás!  
   A felhasználónak ne keljen sokat várnia a kérdésekre.
* Az adatbázis elérés legyen optimalizálva: A megvalósítás során törekedjünk rá, hogy a program könnyen és gyorsan hozzáférjen az adatbázishoz.

## 1.4. NEM FUNKCIONÁLIS KÖVETELMÉNYEK

**Fejlesztési módszertan:** •Egységesített Eljárás  
**A fejlesztéshez szükséges hardver:** • CPU: Intel Pentium I3 @ 2.2 GHz   
 • RAM: 4 GB   
 • VIDEÓ: legalább 1024x768-as képernyő felbontás   
**A fejlesztéshez használt szoftverek:** • OPERÁCIÓS RENDSZER: Windows 7 SP1  
 • KÉPSZERKESZTÉSHEZ: Photoshop CS5   
 • KÖVETELMÉNY ELEMZÉS: Word szövegszerkesztővel   
 • CASE ESZKÖZ: Enterprise Architect 8   
 • JAVA FEJLESZTŐESZKÖZ: NetBeans 7.3.1

**A futtatáshoz szükséges operációs rendszer:** •Tetszőleges operációs rendszer, melyhez létezik JRE 6 implementáció A futtatáshoz szükséges hardver:   
 • Operációs rendszerek szerint megadva.   
 • Egér vagy touchpad. Egyéb követelmények:   
 •Intuitív felhasználói felület, könnyű kezelhetőség

## 2. TERVEZÉS 2.1 – SPECIFIKÁCIÓ

* Kezdőképernyő:
  + Új játék: Elkezdődik a 15 kérdésből álló játék.
  + Segítség: Megjelenik a használati utasítás
* A játékban:
  + A négy lehetséges válasz közül a helyesnek vélt megjelölése:
    - Ha a válasz helyes a következő kérdés jön nagyobb nyereményért
    - Ha a válasz helytelen a játékos veszt, a játék véget ér.
      * Ha az 1-5 kérdésnél válaszolt helytelenül a játékos, a nyeremény   
        0 pont
      * Ha a 6-10 kérdésnél válaszolt helytelenül a játékos, a nyeremény 100.000 pont
      * Ha a 11-15 kérdésnél válaszolt helytelenül a játékos, a nyeremény 1.500.000 pont
  + Mentőöv használata:
    - A mentőövek