5. Vizsgafeladat:

A vizsgán a hallgató a feladat egyik változatát választja. A feladatot a hallgatónak legkésőbb a **7. modul kezdetéig kell megkapnia a Verziókezelő rendszerben**. A hallgató otthon végzi a feladatot. Amennyiben a hallgatónak kérdései merülnek fel a feladat elvégzése során, akkor az óra alatt vagy a tanár számára megfelelő időben teheti fel neki azokat. A kész munka megvédése a tanteremben történik. A hallgató bemutatja a munkát. A tanár bármilyen kérdést feltehet a feladattal kapcsolatban.

Létrehozni egy kvíz alkalmazást. A projekt fő célja lehetőséget biztosítsani a felhasználó számára, hogy tesztelje tudását különböző területeken.

Az alkalmazás felületének biztosítania kell a következő funkciókat:

- Az alkalmazásba való belépéshez be kell írni felhasználónevet és a jelszót. Ha a felhasználó nincs regisztrálva, be kell regisztrálnia.
- A regisztráció során meg kell adnia a következő adatokat:
 - O Felhasználónév (meglévő felhasználónévvel nem lehet regisztrálni)
 - o Jelszó
 - o Születési dátum
- Bejelentkezés után a felhasználó
 - O Új kvízt indíthat
 - O Megtekintheti a korábbi kvíz eredményeit
 - O Megtekintheti a top 20-at egy adott kvíznél
 - O Módosíthatja a beállításokat. Megváltoztathatja jelszavát és születési dátumát
 - o Kilépés
- Új kvíz indításához a felhasználónak ki kell választania a kvíz tudás rovatot. Például: "Történelem", "Földrajz", "Biológia" stb. Továbbá szükség van egy vegyes kvízre is, ahol a kérdések véletlenszerűen kerülnek kiválasztásra különböző vetélkedőkből.
- Egy konkrét kvíz húsz kérdésből áll. Minden kérdésre egy vagy több helyes válasz lehetséges. Ha a kérdés több helyes választ tartalmaz, de a felhasználó nem adta meg mindet, a kérdés nem kerül beszámításra
- A kvíz végén a felhasználó megkapja a helyesen megválaszolt kérdések számát, valamint helyezését a kvízjátékosok eredménytáblájában

Egy segédprogramot is ki kell fejleszteni a kvízek és kérdéseik létrehozására és szerkesztésére. Ennek az alkalmazásnak lehetővé kell tennie a felhasználónévvel és jelszóval történő bejelentkezést.

A feladat megoldható mind függvénnyekkel, mind objektum-orientáltan. A hallgató választhat.