

Μέσα Δεκεμβρίου και κατόπιν συνεννόησης όλων των μελών της ομάδας. πραγματοποιήθηκε φωνητική κλήση μέσω της εφαρμογής του discord προκειμένου να αποφασιστεί η αρχική ιδέα της υπάρχουσας εργασίας καθώς και η καταμερισμός των εργασιών σε γενικό επίπεδο. Υπήρχε συνεχή επικοινωνία και ανταλλαγή για να φτάσουμε στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

Αποφασίστηκε ότι το πρόγραμμα θα είναι ένα παιχνίδι Quiz με δύο προγράμματα κώδικα ένα για το αρχικό interface και ένα για τις ερωτήσεις του Quiz. Έτσι χωριστήκαμε σε δύο υπό ομάδες των τριών ατόμων όπου η κάθε μία ανέλαβε την ανάπτυξη του κώδικα στο δικό της κομμάτι. My_Quiz.py (Κωνσταντίνος Αμανατίδης ,Βασίλης Χριστοδουλάκης, Δημήτρης- Μάριος Λατανιώτης) και quiz2.py (Ιπποκράτης Προμπονάς, Κώστας Γεωργάτος ,Βασίλης Βενιζέλος - Τριανταφύλλου). Το πρόγραμμα My_Quiz.py αποτελείται από άπλες εντολές καθώς και από τις συναρτήσεις: startIspressed (καταστρέφει το παρών πρόγραμμα και φορτώνει το δεύτερο), play(ξεκινά την μουσική), stop(σταματάει την μουσική), destroy_ok(κλείνει το info message), popup_message (εμφανίζει τις πρόσθετες πληροφορίες) που όλες μαζί δίνουν το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Φτιάχνοντας το πρόγραμμα αρχικά χρειαζόμαστε μία βάση δεδομένων που θα καταχωρηθούν όλες οι ερωτήσεις , οι υποτιθέμενες απαντήσεις και η σωστή ώστε να επιβεβαιώνει την σωστή ή λάθος επιλογή μας. Αυτή η βάση δεδομένων δημιουργήθηκε με την βοήθεια της json όπου στο πρώτο κομμάτι έχουμε τις ερωτήσεις (questions) στην δεύτερη τις επιλογές απαντήσεων (options) και στην Τρίτη την πραγματική απάντηση (answers). Τα ανάλογα import ήταν η os για τον καθορισμό της θέσης του αρχείου μέσα στον υπολογιστή μας την json για την αποκωδικοποίηση των τριών στοιχείων του αρχείου quiz.json. Ταυτόχρονα χρειαστήκαμε την tkinter για την απεικόνιση στην επιφάνεια μας αλλά και την pygame για τον ήχο . Ο καθορισμός της θέσης του αρχείου – φακέλου ορίζεται από το αποτέλεσμα της εντολής abs_file_path.

Οι εντολές του root έχουν να κάνουν με την δημιουργία της επιφάνεια που θα δουλέψουμε (μέγεθος , κεντράρισμα, κουμπιά κτλ). Μέσα από το obj γίνεται η αποκωδικοποίηση της json αλλά και το φόρτωμα των δεδομένων. Στην init έχουμε όλους τους παραμέτρους για το τι θα εμφανιστεί στην επιφάνεια μας.

```
self.qn = 0
```

```
self.ques = self.question(self.qn), Ερώτηση
```

```
self.opt_selected = IntVar() Επιλογή της απάντησης μας
```

```
self.opts = self.radiobtns() Οι επιλογές σαν κουμπιά
```

```
self.display_options(self.qn) Εμφάνιση ερώτησης
```

```
self.buttons() Τα κουμπιά επόμενο και έξοδος
```

```
self.correct = 0 Αποτέλεσμα σωστών απαντήσεων
```

Και από εδώ και πέρα ξεκινά η διαδικασία υλοποίησης των παραμέτρων.

1. def question(self, qn): Επιλογή της πρώτης ερώτησης και απεικόνισής της

2. def radiobtns(self): Δημιουργία των κουμπιών επιλογής αλλά και αναγραφή της επιλογής μας αναλόγως πιο κουμπί πατήσαμε.

3. def display_options(self, qn): Εμφάνιση των επιλογών της κάθε ερώτησης σαν υποτιθέμενες απαντήσεις

4. def music_final_stop(self): Επιλογές της μουσικής με το play , stop

5. def play(self):

6. def stop(self):

7. def buttons(self): Εμφάνιση των κουμπιών εξόδου και επόμενης επιλογής ερώτησης

8. def checkans(self, qn): Συγκριτής της επιλογής μας με την σωστή απάντηση και αποθήκευση του αποτελέσματος στην μνήμη

9. def nextbtn(self): Επιλογή της επόμενης ερώτησης μας

10. def display_result(self): Απεικόνιση αποτελέσματος σωστών και λάθος απαντήσεων .

Αφού τα επιμέρους προγράμματα ολοκληρώθηκαν ,πραγματοποιήσαμε την συνένωση τους και την σύνταξη του παραδοτέου.