

NHF04. - Felhasználói specifikáció

Program célja:

A felhasználó tudásának felmérése, azáltal, hogy 16 kérdésre kell helyesen válaszoljon a főnyeremény megnyeréséhez. Helytelen válasz esetén a játéknak vége az eredmény felkerül a dicsőségtáblára. A program választható nehézségű kérdéslistát is kínál a felhasználó elvárásainak megfelelően.

Program feladata és a játék menete:

A program működéséhez szükséges környezetet a <https://www.python.org/downloads/> letöltés és telepítése után a **NHF04 F49E0D mappában a testquestionsandhelp.py** fájlból tudjuk indítani. A program indítását követően, a főmenüben elindíthatjuk a játékot, illetve a dicsőségtáblán a korábbi eredményeket tekinthetjük meg, egész pontosan a top 10-es listát. A játékosnak az általa választott nehézségi szintnek megfelelő kérdésekre kell helyesen válaszolnia. Az **1. ábrán** láthatjuk a főmenüt, itt a kurzor billentyűk, illetve enter lenyomásával, vagy az egérrel tudunk választani a felmerülő lehetőség közül. Minden nehézségi szinten a 11. kérdést követően, következnek az adott kérdéskör legnehezebb kérdései.

A nehézségi szintek a következők: *könnyű, közepes, nehéz*. A program a kiválasztott nehézségi szintnek megfelelően beolvassa és kiírja az első kérdést, melyet véletlenszerűen választott ki a listából és a játék során nem is ismétlődhet. Az első kérdésre adott helyes választ követően, melyet a korábbiaknak megfelelően tudott kiválasztani a felhasználó. A kérdések egymást követik, addig amíg helytelen megoldás nem érkezik, vagy el nem éri a felhasználó a 16. kérdésre leadott helyes választ, azaz a főnyereményt, ilyenkor egy név megadását követően (mely az eredmény mentéséhez kell) visszakerül a felhasználó a főmenübe.

A felhasználó amennyiben nem tudja eldönteni, hogy melyik válaszlehetőség lenne a helyes, élhet a program által kínált segítségekkel, ezek: *Telefonos, Felezés és Közönség* a **3. ábrán** láthatók is. A segítségkérés pedig a **2. ábrán** látható a kérdések mellett megjelölt „Segítséget szeretnék kérni” opció lenyomásával lehetséges (ez után ugrik fel a **3. ábra**). Felezés esetén, egy helyes és egy helytelen válaszlehetőséget kapunk vissza, telefon esetén, magas valószínűséggel (80%), helyes tippet kapunk, közönség segítség esetén látható az egyes kérdésekre leadott válaszok százalékos eloszlása (75-90%) a helyes súlya és szemléltetésre is kerül, ahogy a **4. ábrán** is láthatjuk. Amennyiben elhasználtuk az összes segítséget, és ezt az opciót választjuk, annak nincs következménye, de eltűnik a választható lehetőségek közül a választási lehetőség. Azok a segítségek, melyek egy játék során igényelve lettek, azok nem láthatók a választható lehetőségek között, a játék újratekintéséig. Helyes válasz esetén mindig 1000Ft-al növekszik a nyeremény ezt ahogy a **2. ábrán** látható a bal felső sarokban láthatjuk.

A segítségek kérése esetén a *tippek és lehetőségek* a feltett kérdés mellett láthatók, ahogy a **4. es ábra** is mutatja. A játék végeztével (Helytelen válasz, illetve Főnyeremény esetén) az **5. ábrán** látható módon bekéri a játékos nevét, amennyiben nem kívánja megadni egy ENTER lenyomásával léphet vissza a főmenübe.

A korábbi eredményeket a „**Dicsőségtábla**” fül alatt találja a játékos (**6. ábra**). Játék közben a **főmenübe** a jobb felső sarokban található „**X**” lenyomásával, vagy a **CANCEL** gombbal tudunk lépni. (**2. ábra**) A **főmenüből a kilépéssel** opció választásával lehetséges leállítani a játékot.

A futás eredménye:

A program megvizsgálta a felhasználó felkészültségét adott kérdéskörökből, az elért eredmény felkerült a dicsőségtáblára, itt a felhasználó megvizsgálhatja eredményeit a korábbiakhoz képest.

Ábrák



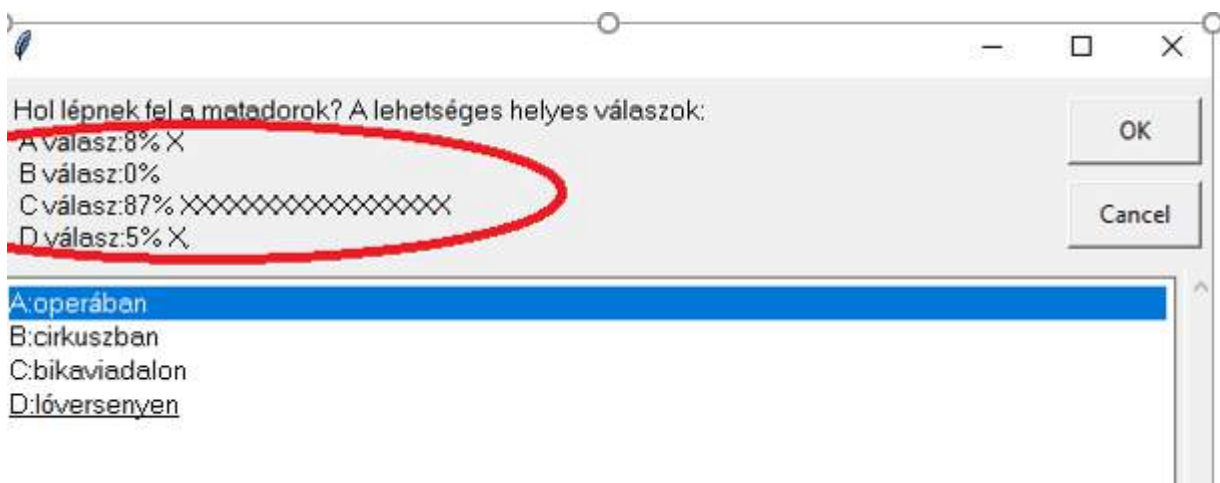
1. ábra Főmenü



2. ábra -Teszt-kérdés-válasz-segítségkérés



3. ábra Segítségkérés



4. ábra Segítségkérés után



5. ábra Dicsőség tábla