**Kvíz játék**

Összefoglaló

Készítette:  
Gyetvai Tamás  
Python középhaladó képzés  
2023

# Összefoglaló

A vizsgafeladat megoldása során törekedtem az alap konvenciók betartására és a tanfolyam során tanultak alkalmazására.

## Virtuális környezet és fejlesztői környezet

A Kvíz játék projektet virtuális környezetben fejlesztettem, futtattam és teszteltem Visual Studio Code fejlesztői környezet segítségével.

## Adattárolás

Az adatok tárolásához MySQL adatbázist használtam, az adatbázis SQL fájlja a kicsomagolt gyökér mappában található **kviz\_db.sql** néven.

Az adatbázis legtöbb tábláját Django segítségével migráltam, kivéve a **question\_statistics** táblát, mert az nem tartozik a kvíz adminisztrációs applikációhoz.

## Játék adminisztráció

Az adminisztrációs felületnek Django backend-et és Bootstrap a frontend-et választottam.

Törekedtem lefedni a feladat elvárást, miszerint lehessen új kérdést létrehozni és törölni, továbbá szerettem volna kiegészíteni a kérdés/válaszok szerkeszthetőségével, de sajnos időm hiányában erre nem volt lehetőségem.

## A játék grafikus felülete

Tkinter segítségével hoztam létre a grafikus felületet, ami eleinte kihívás volt, mert több frame-ként szerettem volna megoldani az ablak váltásokat. Ott, ahol indokolt volt, popup-ként oldottam meg az üzenetek megjelenítését.

## Kvíz kérdések és válaszok

A kérdéseket és válaszokat az internetről másoltam, céljuk csupám bemutatni a kvíz játék élményét.

## Statisztikai kimutatások

A statisztika diagrammokon való ábrázolásához a program az adatbázisból olvassa ki az adatok és a matplotlib könyvtár segítségével rajzolja meg azokat.

## Jupyter notebook

Készítettem egy Jupyter notebook-ot amit a kicsomagolt gyökérmappában található **kviz\_jatek\_jupyter.ipynb** fájlnéven.

Az alap koncepciót értem a Jupyter notebookkal kapcsolatban, bár a saját kódomat nem tudtam jobban “blokkosítani”, így ezért tartalmaz csupán 4 blokkot.

## Egységtesztelés

Őszintén szólva a kvíz játék projektemben nem igazán találtam olyan funkciót, amelynek lenne visszatérési értéke amire tudtam volna egységeteszteket írni, valószínüleg a tapasztalat hiánya miatt, viszont valamit szerettem volna mutatni, így létrehoztam egy **unit\_test\_pelda.py** nevű fájlt, amelyhez tartozik egységteszt.

Úgy érzem ehhez a részhez több időt kellett volna hagynom, hogy megfeleljen a feladat kérésnek.

## Felhasználói kézikönyv

Készítettem egy felhasználói kézikönyvet, amelyben leírom a telepítési útmutatót és a program működését képekkel illusztrálva.

## Megjegyzés

A tanfolyam közben úgy gondoltam, hogy szeretnék egy saját ötletet megvalósítani, amely egy szerepjáték lett volna, viszont magánéleti okok miatt sajnos nem volt időm kellően megtervezni és kivitelezni a vizsgaidő keretein belül. Ennél fogva maradtam a kvíz játék feladatnál, amely úgy gondolom, egy szintén érdekes feladvány volt. Habár még így is azt érzem, hogy többet is ki lehetett volna hozni a projektből, ha több idő lett volna rá.

Köszönöm, hogy megnézted a projektemet! 😊