

Nagyházi Specifikáció

Harsányi Zsolt - XORZVV

Választott játék: Legyen Ön is Milliomos

Gyors leírás:

A játék lényege, hogy a versenyzőnek kérdéseket tesz fel a program amikre 4 választási lehetősége van. Minden jól megválaszolt kérdéssel pénzt nyer, a cél 15 kérdés helyes megválaszolása. Természetesen ha rosszul válaszol elveszít mindent, amit addig nyert. Ezen felől lehetősége van segítség kérésre, legyen szó például felezésről, vagy a közönség szavazásáról.

Felépítés:

A játék konzolos felületen futtatható és rendelkezik egy menüvel amiben a játékos új játékot kezdhet, megnézheti a dicsőséglistát, kiléphet a játékból.

A működés:

A program, működését azzal kezdi, hogy először is beolvas egy CSV fájlt, amiben a kérdések, azok nehézségi szintje van és a válaszok, köztük a jóval. Ezeket a sorokat nehézségi szinttől függően eltárolja egy saját struktúrába, aminek mezői egy sor elemei. Ezután, ha sikeres volt a beolvasás, Megjelenik a menü a játékos előtt. Miután a játékos kiválasztotta az új játék menüpontot, a játék várni fog egy bemenetet, pontosan egy számot egy megadott intervallumon a játékostól, hogy milyen nehézségi fokon szeretne játszani. Értelemszerűen minél nagyobb számot választ a játékos, annál nehezebb kérdésekre kell majd válaszolnia. Ezután megjelenik az első kérdés, mellette kiírva az aktuális tétet. Ezután pár másodperc elteltével megjelenik a négy válaszlehetőség és a segítség funkciók. Emellett elindul egy számláló is, ami ha 10 másodperc maradt hátra, figyelmeztetni fogja a játékost. Természetesen, ha letelt, akkor a program úgy veszi mintha rossz választ adott volna a játékos, vagyis elveszít az addig megszerzett pénzt és ki is esik a játékból. Mivel a program az eredeti játékot reprezentálja, ezért vannak bizonyos szakaszkérdések, amit ha helyesen megválaszolt a játékos, akkor biztosan visz haza egy bizonyos összeget. Ezek az 5. 10. És természetesen a 15. kérdésnél lesznek.

5. kérdés: 250000 Ft.

10. kérdés: 2000000 Ft.

15. kérdés: 50000000 Ft.

Ha pedig elérte legalább az első szakaszkérdést és helyesen megválaszolta, akkor felkerül a dicsőséglistára, ami tartalmazza a nevét, az elnyert összeget és hogy az illető mennyi időt töltött a játékban. A dicsőséglista egy külön .txt fájl, amit minden ilyen alkalomnál kiegészít a program, a menüben pedig be lehet olvasni a dicsőséglista menüpont segítségével, lekérve a tartalmát.

Segítség lehetőségek:

Felezés:

A négy kérdés közül ki vesz 2 rosszat, ezzel 50/50 százalékot hagyva a játékosra, hogy eltalálja a választ.

Közönség:

Ha a játékos ezt választja, a közönség egy random generátor segítségével szavazni fog a válaszokra, hogy melyik lehet a helyes. Természetesen sok okos néző nézi az adást így a válaszok túlnyomó részében a közönség egyértelműen fog szavazni egy helyes válaszra. Nehezebb kérdéseknél már valószínűleg nem lesz ennyire egyértelmű az arány.