Dokumentacija projekta

* Pri pokretanju igre, korisniku igre biva postavljeno pitanje s ponuđenim odgovorima.
* Korisnik ima 4 sekunde za ponuditi odgovor unosom odgovarajuće tipke na tipkovnicu koja sugerira redni broj odgovora.
* Odbrojavanje sekundi vidljivo je korisniku na ekranu.
* Ako korisnik u roku od 4 sekunde ne ponudi odgovor, novo pitanje se generira.
* Korisnik u svakom trenutku ima uvid u broj točnih odgovora koje je ponudio.
* Nakon 10 postavljenih pitanja, dolazi se do kraja kviza. Korisniku je ispisan njegov postotak uspješnosti.
* Po završetku kviza, korisnik može pritiskom na tipku *r* ponovno pokrenuti kviz.