

Legyen Ön Is Milliomos – Felhasználói dokumentáció

A **legyen_on_is_milliomos** egy játékprogram, amin a nagyszerű „Legyen Ön Is Milliomos” nevű kvízzjátékot lehet játszani. Megnyításkor egy menüt kapunk, ahol választhatunk: az **1**-es gomb lenyomásával elkezdhetjük a játékot, a **2**-es gomb lenyomásával megtekinthetjük a dicsőséglistát, és a **3**-as gomb lenyomásával kiléphetünk. Ha a játék indítását választjuk, először egy sorkérdést kapunk. Itt az a lényeg, hogy a megadott szempont alapján sorba rendezzük a négy válaszlehetőséget. Ilyenkor a program az **a**, **b**, **c**, és **d** karaktereket (4 karakter) megfelelő sorrendben várja a billentyűzetről, ha beírtuk, **enter**. A kis- és nagybetűk nem számítanak, ez mindenhol igaz. A sorkérdésnél a program generál 7 virtuális ellenfelet, 10 és 25 másodperc közötti idővel, véletlenszerű válasszal. Ha jó választ adunk, és nincs ellenfél, aki ugyanúgy jó választ adott és gyorsabb is volt nálunk, akkor elkezdhetjük a játékot. Ha rossz választ adtunk, vagy jó választ adunk, de valamelyik ellenfél gyorsabb volt nálunk, nem kezdhetjük el a játékot, visszakerülünk a menübe. Ha sikeresen túljutottunk a sorkérdésen, a program egy **nicknevet** kér a felhasználatól, amit megfelelő teljesítmény esetében felírhat a dicsőséglistára. Ezután megkérdezi, milyen **nehézségen** akarunk játszani. Itt egy **1** és **5** közötti számot kell beírni. A játék egyre nehezedő kérdéseket fogunk kapni, a nehézségi szintünknek megfelelően. Miután leütöttük az **enter**t, elindul az időmérés, tehát innentől fogva szerepe van annak, hogy milyen gyorsan válaszolunk, mert a játékidő is beleszámít az eredményünkbe. Minden kérdésre nyolcféleképpen lehet reagálni. Ezek a következők:

A,B,C,D: a válaszlehetőségek

T: telefonos segítség: ez nem mindig ad jó választ, csak 80%-os eséllyel!

F: felezés: a rossz válaszok közül elvesz kettőt. Ezután a megmaradt válaszokon kívül eső választ a program érvénytelen válasznak veszi!

K: közönség-segítség: a közönség szavaz, és ennek a szavazásnak a százalékos eredményeit írja ki a program a négy válaszra. A közönség 90%-os eséllyel ad jó választ!

M: megállás, azaz abbahagyjuk a játékot, és elvisszük az előző kérdésig megszerzett nyereményt.

Minden válaszunk után látjuk, hogy mennyi az eddigi nyereményünk, azaz mennyit kapnánk, ha most megállnánk, és mennyi a fix nyereményünk, azaz mennyit kapnánk, ha most rossz választ adnánk.

Egy segítséget csak egyszer lehet felhasználni, a program figyelmeztet is, ha valamelyiket többször megpróbálnánk.

Ha rosszul válaszolunk, veszünk, és visszakerülünk a menübe. Innen a dicsőséglista megnyitásával ellenőrizhetjük, hogy felkerültünk-e rá.

Az időmérés akkor áll meg, amikor befejezzük a játékot.

Miután befejeztük a játékot, a program megnézi, hogy felkerültünk-e a dicsőséglistára, és ha igen, akkor kiírja azt is, hogy hanyadik helyre kerültünk.

A dicsőséglistán a helyezés megállapítása több szempont alapján történik. A program először megnézi a nyereményösszeget, majd ha egyezőséget talál, megnézi a felhasznált segítségek számát, itt a kevesebb kerül előrébb. Ha itt is egyezőséget talál, akkor a megnézi a játékban töltött időt, itt a kevesebb idejű kerül előrébb. Ha valamelyik dicsőséglista-beli mezővel ekkor is egyezés van, akkor a program az újonnan felkerülő játékost részesíti előnyben.

Ha a még nem volt létrehozva dicsőséglista, akkor a program létrehozza azt.

MEGJEGYZÉS: A program hatékony tesztelése érdekében érdemes a komment jeleket eltávolítani a *sorkerdes.c* 126. sorából, és a *jatek.c* 140. sorából. Így a program minden kérdés után ki fogja írni a választ is, így nem kell azon gondolkozni, miközben a program funkcióit teszteljük. Továbbá a dicsőséglistát tároló *dicsoseg.txt*-t is érdemes megpróbálni kitörölni a forrásmappából, mert csak úgy lehet leellenőrizni, hogy valóban létre tudja-e hozni a program a dicsőséglistát, ha nem tudta megnyitni.