JOKER APP

TABELA VPRASANJA

|  |  |
| --- | --- |
| TABELA VPRASANJA | |
| Polja | Možne vrednosti |
| IdVprasanja | Number |
| Stopnja | 0-6 (number) |
| Vprasanje | Tekst |
| OdgovorA | Tekst |
| OdgovorB | Tekst |
| OdgovorC | Tekst |
| OdgovorD | Tekst |
| PravilenOdgovor | Char (A, B, C, D) |

Divi AnswerA…..AnswerD morajo imeti Id-je od A do D, da bo moč preverjati pravilnost odgovora.

Če je tekmovalec na znesku 0€ dobi naključno vprašanje stopnje 1 in tako naprej po spodnji tabeli

Potrebujemo spremenljivko polozajDenarnaLestvica, ki ima možne vrednosti od 0 do 6. Na podlagi te vrednosti bomo prikazali vprašanje pravilne stopnje.

Elementi na denarni lestvici bodo označeni po sistemu Da1, Db1, Dc1 za 0€, Da2, Db2, Dc2 za 200€ in tako do Da7, Db7, Dc7 za 20000€. Id so podeljeni za lažje označevanje trenutnega položaja tekmovalca na denarni lestvici.

|  |  |
| --- | --- |
| polozajDenarnaLestvica | Stopnja(tabela Vprasanja) |
| SUPER JOKER | 0 |
| 0€ (1D) | 1 |
| 200€ (2D) | 2 |
| 500€ (3D) | 3 |
| 1000€ (4D) | 4 |
| 3000€ (5D) | 5 |
| 7000€ (6D) | 6 |
| 20000€ (7D) | 6 |

Potrebujemo spremenljivko trenutnoVprasanje. Na podlagi njene vrednosti bo na vprašanje (s klikom na polje z odgovorom) možno odgovoriti natančno toliko časa kolikor prikazuje tabela

Za vsakega od možnih odgovorov ima tekmovalec različno časovno omejitev

|  |  |
| --- | --- |
| trenutnoVprasanje | Časovna omejitev |
| 1-4. vprašanje | 30s |
| 5-8. vprašanje | 40s |
| 9-12. vprašanje | 50s |

Po 3 sekundah ko tekmovalec odgovori se zaigra audio (NAPETA MUSKA iz oddaje) in po poteku muzike se odgovor obarva zeleno ali rdeče.

Če tekmovalec pravilno odgovori na tekoče vprašanje se povzpne po denarni lestvici navzgor za eno stopničko. Če je že na 20000€ se ne spremeni nič.

Potrebujemo spremenljivko polozajTekmovalcaJoker, ki ima lahko vrednosti od 0 do 9

Potrebujemo spremenljivko polozajTekmovalcaDenar, ki ima lahko vrednosti od 0 do 6.

V kolikor tekmovalec ponudi napačen odgovor ali na vprašanje ne odgovori v zastavljenem času se zgodijo dogodki glede na trenutno vrednost spremenljivk polozajTekmovalcaJoker in polozajTekmovalcaDenar po spodnji tabeli.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| VRENOSTI OB NAPAČNEM ODGOVORU | | DOGODEK KI SLEDI | |
| polozajTekmovalcaJoker | polozajTekmovalcaDenar | polozajTekmovalcaJoker | PolozajTekmovalcaDenar |
| 3 ali več |  | -3 |  |
| 2 | 1 ali več | -2 | -1 |
| 2 | 0 | -2 |  |
| 1 | 2 ali več | -1 | -2 |
| 1 | 1 | -1 | PolozajTekmovalcaDenar = 0 |
| 1 | 0 | -1 |  |
| 0 | 3 ali več |  | -3 |
| 0 | 2 ali 1 |  | PolozajTekmovalcaDenar = 0 |
| 0 | 0 | NI DOGODKA, naslednje vprašanje če trenutnoVprasanje < 12 | |

Če je tekmovalec ravno odgovoril na 4. ali 8. vprašanje se v DIV-u zgornjiDelIgre zavrti animacija za SUPER JOKER. Tekmovalec za to priložnost 60 sekund zaporedoma dobiva naključna vprašanja iz baze vprašanj s stopnjo 0. Taka vprašanja imajo le 2 možna odgovora A in B. Takoj ko tekmovalec odgovori na vprašanje se spremenljivki ZadetkiSuperJoker poveča vrednost za 1 v kolikor je odgovor pravilen, sicer ostane enaka, v istem trenutku pa tekmovalec dobi novo vprašanje stopnje 0. Ko je vrednost spremenljivke ZadetkiSuperJoker enaka 10 ali je potekel čas je igra SUPER JOKER končana.

Potrebujemo spremenljivko ZadetkiSuperJoker.

Po 60s igre SUPER JOKER se zgodi ustrezen dogodek glede na trenutno vrednost spremenljivke ZadetkiSuperJoker.

|  |  |
| --- | --- |
| ZadetkiSuperJoker | Dogodek |
| 0-4 | Sledi naslednje vprašanje |
| 5-9 | 1 dodaten joker in naslednje vprašanje |
| 10 | 2 dodatna jokerja in naslednje vprašanje |

Ko se izvede dogodek iz zgornje tabele se vrednost spremenljivke ZadetkiSuperJoker resetira na 0.

Če tekmovalec odgovarja na 12. vprašanje, torej je vrednost spremenljivke trenutnoVprasanje = 12 potem lahko tekmovalec pritisne gumb odstop, ki se šteje kot odgovor na vprašanje. V tem primeru tekmovalec na denarni lestvici pade za 1 stopnjo (PolozajTekmovalcaDenar += -1) in igra se zaključi.

Potrebujemo gumb ODSTOP, ki pa se pojavi le pri 12 vprašanju.

V kolikor tekmovalec pri 12.vprašanju koristi JOKERJA, se gumb ODSTOP izbriše in mora tekmovalec odgovoriti na vprašanje.

Potrebujemo gumb JOKER