

|  |
| --- |
| TKO ŽELI BITI MILIJUNAŠ? |
|  |
| March 19  Domagoj Dragaš, Vitomir Levanić, Mislav Martinić, Dora Parmać |

# Multimedijski sustavi

|  |
| --- |
| Tko želi biti milijunaš? **Članovi** **tima**: Domagoj Dragaš, Vitomir Levanić, Mislav Martinić, Dora Parmać  **Voditelj** **tima**: Dora Parmać  **Opis problema**: Tko želi biti milijunaš televizijski je kviz podrijetlom iz Ujedinjenog Kraljevstva koji se prikazuje diljem svijeta. Ukupno ima 15 pitanja, a svako pitanje nosi određenu novčanu vrijednost. Na petom i desetom pitanju novac je zagarantiran tzv. pragovima. Na svako pitanje ponuđena sučetiri odgovora. Nakon što se otvori novo pitanje, natjecatelj može odustati u bilo kojem trenutku. U istom pitanju se može iskoristiti više džokera: pola-pola, zovi, pitaj publiku. Jednom kad je džoker iskorišten, natjecatelj više nema pravo iskoristit ga. Nema voditelja kviza, igrač sam odgovara na pitanja. Cilj je odgovoriti na što više pitanja i time osvojiti što više novaca.  Naš zadatak je implementacija igre u .NET razvojenom okruženju koristeći programski jezik C#.  **Predviđeno** **vrijeme** **završetka** **projekta**: 19. Ožujak 2021.  **Popis** **opreme** **potrebne** **za** **prezentaciju** **gotovog** **projekta**: Visual Studio, C#  **Poveznica** **na github s ostalim materijalima: https://github.com/mamisla/Who\_wants\_to\_be\_a\_millionaire** |
| *„I want to be a millionaire, and I don't ever want a real job. “* |
| Sadržaj  [Multimedijski sustavi 2](#_Toc67051293)  [Tko želi biti milijunaš? 2](#_Toc67051294)  [UVOD 4](#_Toc67051295)  [Pravila 4](#_Toc67051296)  [Hrvatska inačica kviza 5](#_Toc67051297)  [TKO ŽELI BITI MILIJUNAŠ? KAO DESKTOP APLIKACIJA 6](#_Toc67051298)  [Početni zaslon 7](#_Toc67051299)  [Joker pola-pola 8](#_Toc67051300)  [Joker pitaj publiku 8](#_Toc67051301)  [Joker zovi 9](#_Toc67051302)  [DALJNJA POBOLJŠANJA 10](#_Toc67051303)  [LITERATURA 11](#_Toc67051304) UVOD Tko želi biti milijunaš? ([eng.](https://hr.wikipedia.org/wiki/Engleski_jezik) Who Wants to Be a Millionaire?) televizijski je [kviz](https://hr.wikipedia.org/wiki/Kviz) podrijetlom iz [Ujedinjenog Kraljevstva](https://hr.wikipedia.org/wiki/UK). U Hrvatskoj se prikazivao od ožujka [2002](https://hr.wikipedia.org/wiki/2002). do siječnja [2008.](https://hr.wikipedia.org/wiki/2008.) i od rujna 2009. do lipnja 2010. te se emitirao dva puta tjedno. Kviz se [19. rujna](https://hr.wikipedia.org/wiki/19._rujna) [2019.](https://hr.wikipedia.org/wiki/2019.) vratio na male ekrane. Pravila Na natjecanje izvorno je dolazilo 10 natjecatelja (u suvremenijoj inačici Milijunaša broj je smanjen na 6) koji u igri najbrži prst trebaju u što kraćem roku posložiti točan redoslijed zadanih pojmova. Najbrži natjecatelj sjeda u vruću stolicu pred voditelja kviza i zadatak mu je odgovoriti na 15 pitanja, od kojih svako nosi određen [novac](https://hr.wikipedia.org/wiki/Novac). Na petom i desetom pitanju novac je zagarantiran tzv. pragovima. Na svako pitanje je ponuđeno četiri odgovora. Nakon što se otvori novo pitanje, natjecatelj može odustati u bilo kojem trenutku. U istom pitanju se može koristiti više džokera.  Pola-pola ([engleski](https://hr.wikipedia.org/wiki/Engleski_jezik) - 50/50), 2002-2010, 2019-danas  Natjecatelju se od 4 ponuđena odgovora eliminiraju dva nasumice izabrana odgovora. Ostaje točan i netočan odgovor.  Zovi ([engleski](https://hr.wikipedia.org/wiki/Engleski_jezik) - Phone a Friend), 2002-2010, 2019-danas  Natjecatelj zamoli voditelja kviza da se telefonski pozove jedna od tri osoba koju je predvidio kao pomoć za određeno područje. Ta se osoba tada poziva i vremenski je određeno 30 sekundi unutar kojih natjecatelj mora pročitati pitanje i odgovore, te saslušati ponuđenu telefonsku pomoć. U Hrvatskoj je 2003. uvedeno pravilo da jedna osoba ne može biti džoker zovi više od tri puta u sezoni. Od 2019. vrijeme za poziv je skraćeno od 30 do 25 sekundi.  Pitaj publiku ([engleski](https://hr.wikipedia.org/wiki/Engleski_jezik) - Ask the Audience), 2002-2010, 2019-danas  Publika putem svojih tipkovnica odgovara na zadano pitanje i radi se statistika kojom se natjecatelju prikaže koliki je postotak publike odgovorio za pojedini odgovor na to pitanje.  Tri znalca ([engleski](https://hr.wikipedia.org/wiki/Engleski_jezik) - Three Wise Men), 2020-danas  Natjecatelj prvo vidi koji od tri znalca zna odgovor, onda izabere jednog znalca za pomoć oko pitanja i sam znalac daje svoj odgovor i objašnjenje na postavljeno pitanje. Ovaj joker je uveden 2020. kao zamjena za joker "Pitaj publiku" pred kraj sezone tijekom trenutne koronavirus situacije. U Hrvatskoj inačici kviza znalci su [Josip Buklijaš](https://hr.wikipedia.org/w/index.php?title=Josip_Buklija%C5%A1&action=edit&redlink=1), [Bruno Robert Kirinić](https://hr.wikipedia.org/w/index.php?title=Bruno_Robert_Kirini%C4%87&action=edit&redlink=1) i [Ivan Jurić](https://hr.wikipedia.org/wiki/Ivan_Juri%C4%87). Hrvatska inačica kviza U hrvatskoj inačici kviza, pravila su jednaka izvornom engleskom kvizu. Voditelj kviza u hrvatskoj inačici je glumac [Tarik Filipović](https://hr.wikipedia.org/wiki/Tarik_Filipovi%C4%87).  U hrvatskoj inačici kviza pragovi su na 1.000 [kuna](https://hr.wikipedia.org/wiki/Kuna) i 32.000 [kuna](https://hr.wikipedia.org/wiki/Kuna). Ukupno ima 15 pitanja, a posljednje 15. pitanje vrijedi [milijun](https://hr.wikipedia.org/wiki/Milijun) [kuna](https://hr.wikipedia.org/wiki/Kuna), što je cilj igre. Trajanje emisije u hrvatskoj inačici iznosi 50 minuta, a ako natjecatelj ne završi igru u toj emisiji, nastavlja igru u sljedećoj emisiji. Nakon toga se predstavlja deset (od 2019. šest) novih natjecatelja i igra *najbrži prst*.  Milijunsko pitanje otvarano je 15 puta do 2010. godine. [Mira Bičanić](https://hr.wikipedia.org/wiki/Mira_Bi%C4%8Dani%C4%87) 2003. godine jedina je osvojila milijun kuna u hrvatskoj inačici *Milijunaša*. Od ostalih četrnaest natjecatelja, jedanaest ih je osvojilo 500 tisuća kuna.  Tijkom prvih nekoliko godina kviza poznati kvizaš [Mirko Miočić](https://hr.wikipedia.org/wiki/Mirko_Mio%C4%8Di%C4%87) bio je 'joker zovi' za više od 50 natjecatelja. Zbog njega je uredništvo hrvatske inačice izmijenilo pravila, u kojima je od tada stajalo da se ista osoba može u ulozi 'jokera zovi' naći najviše tri puta u sezoni.   TKO ŽELI BITI MILIJUNAŠ? KAO DESKTOP APLIKACIJA C# je objektno orijentirani programski jezik koji omogućava programerima da izgrade brojne stabilne i moćne aplikacije koje se pokreću preko .NET platforme. Može se koristiti za izradu običnih Windows aplikacija, XMLweb servisa, distribuiranih komponenti, baza podataka i mnoštvo drugih stvari. C# onima koji ga koriste osigurava napredni uređivač koda i prikladno korisničko sučelje dizajnerima, ima ugrađen sustav za pronalaženje pogrešaka i brojne druge alate koji uvelike olakšavaju razvoj aplikacija baziranih na C# jeziku i .NET platformi. Kao objektno-orijentirani jezik, C# podržava koncepte enkapsulacije, nasljeđivanja i polimorfizma. Sve varijable i metode, kao i glavna Main metoda, nalaze se unutar definicija klasa. Sintaksa je iznimno izražajna, ali ujedno i vrlo jednostavna i laka za učenje. U iznimno kratkom roku sintaksu će prepoznati oni koju su već upoznati s C, C++ ili Javom. Programeri koji se znaju služiti jednim od nabrojanih jezika u vrlo kratkom roku moći će početi raditi i u C#. C# sintaksa pojednostavljuje mnoge kompleksnosti C++ i osigurava moćne značajke kao što su nullvrijednosti, delegati, direktan pristup memoriji i sl. C# podržava opće metode i tipove, koji osiguravaju povećanu sigurnost i performanse, kao i ponavljače (eng. iterators), koji omogućavaju provoditeljima skupnih klasa da definiraju ponavljanje iteracije koja se kasnije jednostavno koristi u kodu. C# programi pokreću se na .NET platformi, komponenti Windowsa koja uključuje aplikacijsku virtualnu mašinu zvanu Common Language Runtime (CLR) i zbirku razrednih biblioteka. CLR je zapravo ništa drugo nego komercijalna implementacija zajedničke jezične infrastrukture, internacionalnog standarda koji je osnova za kreiranje izvršnih okruženja u kojima jezici i biblioteke rade zajedno. Početni zaslon |
| Joker pola-pola  Joker pitaj publiku  Joker zovi |

# DALJNJA POBOLJŠANJA

1. Ispsivanja popisa imena pri jokeru zovi, template razgovora
2. Timer od 30s za joker zovi
3. Maksimizacija prozora
4. Eventualni najbrži prst za multiplayer verziju
5. Fiksne dimenzije tablice
6. Promjena boje odgovora (narančasto – crveno/zeleno)
7. Prijava korisničkim računom da se može pratiti high score igrača
8. Rang liste igrača
9. Modificiranje jokera pola-pola tako da ostanu dva slična odgovora
10. Gumb za odustani I ispisivanje poruke o osvojenom iznosu. Povratak na početno pitanje za novog igrača.

# 

# LITERATURA

1. [**https://hr.wikipedia.org/wiki/Tko\_%C5%BEeli\_biti\_milijuna%C5%A1%3F**](https://hr.wikipedia.org/wiki/Tko_%C5%BEeli_biti_milijuna%C5%A1%3F)
2. **https://repozitorij.etfos.hr/islandora/object/etfos%3A1574/datastream/PDF/view?fbclid=IwAR0Ie5tAgWdOaWVtflkS8QNAVAWYDscbDQYL1TUeMGyAzqSCuE02mZ79BNM**