|  |  |
| --- | --- |
|  | Eötvös Loránd Tudományegyetem  Informatikai kar  Média- és Oktatásinformatikai tanszék |

**Egyedi alkalmazás fejlesztése kvízjátékokhoz**

|  |  |
| --- | --- |
| *Témavezető:*  Dr. Illés Zoltán  habilitált egyetemi docens | *Szerző:*  Ömböli Csaba  programtervező informatikus BSc |

*Budapest, 2022*

Tartalomjegyzék

[1. Témabejelentő 3](#_Toc98604567)

[2. Bevezetés 4](#_Toc98604568)

[2.1. Mindent vagy semmit 4](#_Toc98604569)

[3. Felhasználói dokumentáció 4](#_Toc98604570)

[4. Fejlesztői dokumentáció 4](#_Toc98604571)

[5. Összegzés 4](#_Toc98604572)

# Témabejelentő



# Bevezetés

## A dolgozat tartalma

A szakdolgozat keretében elkészített program alapjaiban a témabejelentőhöz illeszkedik, de a tervezési, és implementálási fázis során felmerülő új szempontok, körülmények és nehézségek miatt helyenként minimálisan eltérhet attól.

Az elkészült dolgozat 2 önálló részre bontható:

**Indító-alkalmazás**

Tartalmaz egy olyan indító-alkalmazást, amely keretet ad más programok rendszerezéséhez, és lehetővé teszi, a felhasználónak, hogy amennyiben az eszközén több játékkal rendelkezik, egy helyről kiválaszthassa, hogy melyiket szeretné elindítani. A program egyszeri konfigurálásával egy helyről, gyorsan indíthat el kvízjátékokat, kiválasztva a rendelkezésre állók közül a neki leginkább tetszőt.

**Mindent vagy semmit program**

A másik fő komponens, egy olyan alkalmazás, ami segítséget nyújt a Mindent vagy semmit televíziós vetélkedőben megismert játékmenet előkészítésében, zökkenőmentes lebonyolításában, és dokumentálásában. Az alkalmazás belekerült a korábban említett indító-alkalmazásba, de önállóan is használható.

## Mindent vagy semmit

„A vetélkedő 1997-ben indult az akkor újnak számító TV2 képernyőjén, és minden hétköznap az esti műsorsávban jelentkezett. A játék fődíja egy autó volt, ezen kívül pénz- és tárgynyeremények sokasága talált gazdára minden adásban. Az egész az amerikai Joepardy című kvízműsorra épült. Minden adásban három játékos versenyzett, a nap győztese pedig eldönthette, hogy megtartja-e azt a pénzt, amit nyert és kiszáll, vagy visszatér a következő adásra. Aki egy bizonyos számú játékban részt vett az vihette haza a főnyereményt, az autót.” (Gergő, 2019)

Vágó

# Felhasználói dokumentáció

# Fejlesztői dokumentáció

# Összegzés

# Hivatkozások

Gergő, V. (2019. május 15). *Retro TV #1 – Mindent vagy Semmit!* Forrás: ubulvilaga.com: https://ubulvilaga.com/2019/05/15/retro-tv-1-mindent-vagy-semmit/