

NHF 4 – felhasználói dokumentáció

A program bemutatása

Egy játék, mint a klasszikus tévéműsor: egy körben 15 kérdést tesz fel a program a felhasználónak. Ezek a kérdések minden esetben 4-választós kérdések: 3 rossz, és 1 jó válasszal.

A felhasználónak rendelkezésére áll 2 segítség, amelyeket 1 körben 1-1-szer használhat fel legfeljebb:

- Község szavazata: A 4 válaszlehetőségre kiad a program egy valószínűséget, hogy melyik lehet a jó válasz.
- Felezés: Felhasználva megfeleződnék a válaszlehetőségek száma – a maradék 2 lehetőség közül az egyik biztosan a jó válasz.

A játék során az 5. és 10. kérdés helyes megválaszolása esetén fix nyereményt tudhat magáénak a felhasználó – így ha pl. a 14. kérdést elrontja, nem 0 Ft a nyereménye, hanem a 10. kérdésért kapott 1 500 000 Ft.

A játék pontozása

1. 5 000 Ft
2. 10 000 Ft
3. 25 000 Ft
4. 50 000 Ft
5. 100 000 Ft
6. 200 000 Ft
7. 300 000 Ft
8. 500 000 Ft
9. 800 000 Ft
10. 1 500 000 Ft
11. 3 000 000 Ft
12. 5 000 000 Ft
13. 10 000 000 Ft
14. 20 000 000 Ft
15. 40 000 000 Ft

A felhasználó bármely kérdésnél dönthet úgy, hogy megáll. Ilyenkor a nyereménye az előző kérdésnél kapott összeg.

A helyes válaszokért kapható pontszámok helyetti összegek (Ft) célja az, hogy a program szimulálja a valós játékot, így növelve a felhasználói élményt.

A program futása, felhasználói inputok

A program grafikus megjelenítésű, a Python pygame nevű beépített multimédiás könyvtárára alapozódik. A futtatáshoz szükséges a Python és a pygame megfelelő telepítése.

A program futása alatt minden funkció az egér bal klikkjének lenyomásával érhető el.

A program futtatásához közvetlenül az összekapcsolódó modulokra:

- 1.) NHF_4_foprogram.py, 2.) NHF_main_menu.py, 3.) NHF_gameplay_v1.py, 4.) NHF_dicsoseglista_v1.py, 5.) NHF_adatszerk_v1.py, 6.) NHF_UI_v1.py

- A „loimszoveg.txt” fájlra – amelyben a kérdések kerültek tárolásra

- A „dicsoseglista.txt” fájlra

- A különböző képekre ("mil_logo.gif", "felezes.png", "kozonseg.png") van szükség.

Ha ezekkel megvagyunk, a program futtatása az „NHF_4_foprogram.py” megnyitásával történik.

Elsőként a menürendszer fogadja a felhasználót, amelyben 3 funkció közül választhat:

- 1.) Játék indítása
- 2.) Dicsőséglista
- 3.) Kilépés

Játék indítása

Miután erre kattintott a felhasználó, bejön a kezdőképernyő, ahol 3 szint közül lehet választani, és beírhatja a felhasználó a kívánt nevét (max. 15 karakterhosszig).

A kiválasztást az adott szintet jelző négyzet színváltozása jelzi, és csak abban az esetben indítható a játék, ha valamelyikre rákattintottunk.

Ezt követően betöltődik a játék. A játékszabályban foglaltak szerint kattintásra választhatunk a 4 lehetőség közül, jó válasz esetén zöldre vált a rubrika, és továbbmehetünk, rossz válasz esetén pirosra és vége a játéknak. A segítség és a megállás funkciók szintén kattintásra elérhetőek.

Név: Doszpod Patrik
NK: IOS9WL

Dicsőséglista

Amennyiben jól teljesítettünk, felkerülhetünk a dicsőséglistára, amit külön a menüből tudunk kattintásra elérni. Ha aranyháromszög kitöltésű a név négyzete, az azt jelzi, hogy az adott felhasználó segítség felhasználása nélkül érte el az adott pontszámot. Amennyiben eléri a maximális pontszámot, és nem használt segítséget, automatikusan az első helyre kerül (adott szinten – mert alapvetően ez határozza meg a helyezést).

Kilépés

Erre kattintva bezárhatjuk a játékot. Bezárásra szolgál még a kis ablak szokásos „X” gombja is.