

# Legyen Ön Is Milliomos!

## Specifikáció

### A program célja

A feladat egy olyan program készítése mely „leszimulálja” a tévés játékot. A program szövegfájlból olvassa be a kérdéseket. A program futása során a felhasználó ezeket a kérdéseket kapja. A program addig fut ameddig a játékos ki nem lép. Eredményét rögzítheti a dicsőséglistán.

### Játékszabályok:

A játékosnak 15 kérdésre kell helyesen válaszolnia. A kérdések feleletválasztósak: négy válaszlehetőséget is megadnak, melyek közül a játékosnak kell kiválasztania a helyeset.

### Nyeremények:

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

Minden kérdéssel egyre több pénzhez jut a játékos. Nagyjából minden kérdés után megduplázódik a nyeremény. Az 5. és a 10. kérdésekhez (ún. „szakaszkérdésekhez”) tartozó összeg garantált, így a játékos, ha a 6. kérdéstől valamelyikre helytelenül válaszol, nem megy haza üres kézzel. (ez az összeg fog megjelenni a dicsőséglistán).

### Segítségek

**Számítógép:** (50:50, felező): A számítógép véletlenszerűen eltávolít két rossz választ, így a játékosnak csak a helyes válasz és egy rossz válasz közül kell választania.

**Közönség:** A közönség tagjai jelzik, szerintük melyik a helyes válasz. Ez egy százalékos eredmény, eredménye véletlenszerű, de nagyobb eséllyel nagyobb százalékos lesz a helyes válasz. (technikai megvalósítás még nem tiszta)

A telefon nem elérhető segítségként.

### A program használata

- A program a milliomos.txt szövegfájlból olvassa be a kérdéseket. Ezekhez a felhasználó hozzáírhat vagy akár kitörölhet kérdéseket, tehát tetszőlegesen sok kérdés lehet az adatbázisban. A lényeg, hogy a kérdések adatait helyesen adja meg, tabulátorral elválasztva, az alábbi sorrend szerint:

Nehézség	Kérdés	A	B	C	D	Helyes válasz	Kategória
----------	--------	---	---	---	---	---------------	-----------

Például:

1	Hol található a csarnokvíz?	a pályaudvaron	a szemben	a tejsarnokban
	barlangfürdőben	B	BIOLÓGIA	

- A kérdések kétféleképpen vannak csoportosítva: nehézség és kategória szerint. A játékos tud majd ezek közül választani induláskor, ez alapján kap majd kérdéseket.
- A főmenü a választható menüpontokkal és a mellettük lévő számokból áll, mivel a menüpontok között számok megnyomásával lehet navigálni. Például az 1-es megnyomásával lehet új játékot kezdeni, a 2-essel a dicsőséglistát előhozni, a 3-assal kilépni.(képlékeny)
- A játékközben a játékosnak 3 lehetősége van:

- Választ adni  
A játék során a válaszokat az a, b, c, d gomb lenyomásával lehet megadni.
  - Segítséget kérni  
1: Számítógép, 2: Közönség
  - Megállni  
3-as gomb lenyomása. Lehetőség nyílik az eredmény elmentésére a listába.
- Ekkor a program nem kérdezi meg a felhasználót, hogy biztos-e a választásában.(képlékeny)
  - Nincs lehetőség az állás elmentésére, csak „megállni” lehet.
  - Ha a játékos ki szeretne lépni a főmenübe, azt a „megáll” lehetőséggel tudja elvégezni.
  - Ha a felhasználó nem megfelelő bemenetet adott meg, akkor a program ezt jelzi és kér egy újat. Például: „Nem megfelelő bemenet, adj meg egy másikat!”

### A játék vége

A játék végét három különböző eset eredményezheti, ha a játékos:

rosszul válaszol a kérdésre. Nem tudja a jó választ, és az egyik rosszat jelöli be. Ilyenkor a nyereménye az utolsó elért garantált nyereményhatár, vagy ha nem ért el nyereményhatárt (első 5 kérdés), 0 Ft.

megáll. Ha nem biztos a játékos a válaszában, megállhat, vagyis elviheti az eddig megszerzett nyereményét, ami egyben az előző kérdéshez tartozó összeg. Ilyenkor csak játékon kívül válaszol a kérdésre. Mindig megnyeri az addig megszerzett nyereményt, függetlenül attól, hogy a jó, vagy valamelyik rossz választ jelölte be.

mind a 15 kérdésre helyesen válaszol és megnyeri a vetélkedő fődíját

A játék végeztével a játékos rögzítheti adatait a dicsőséglistán. Mennyi pénzt nyert, mennyi ideig (perc) volt játékban(technikai megvalósítása kérdőjeles) és a nevét. Ez utóbbit a felhasználó, maga adja meg, a többi automatikusan kitöltődik.