

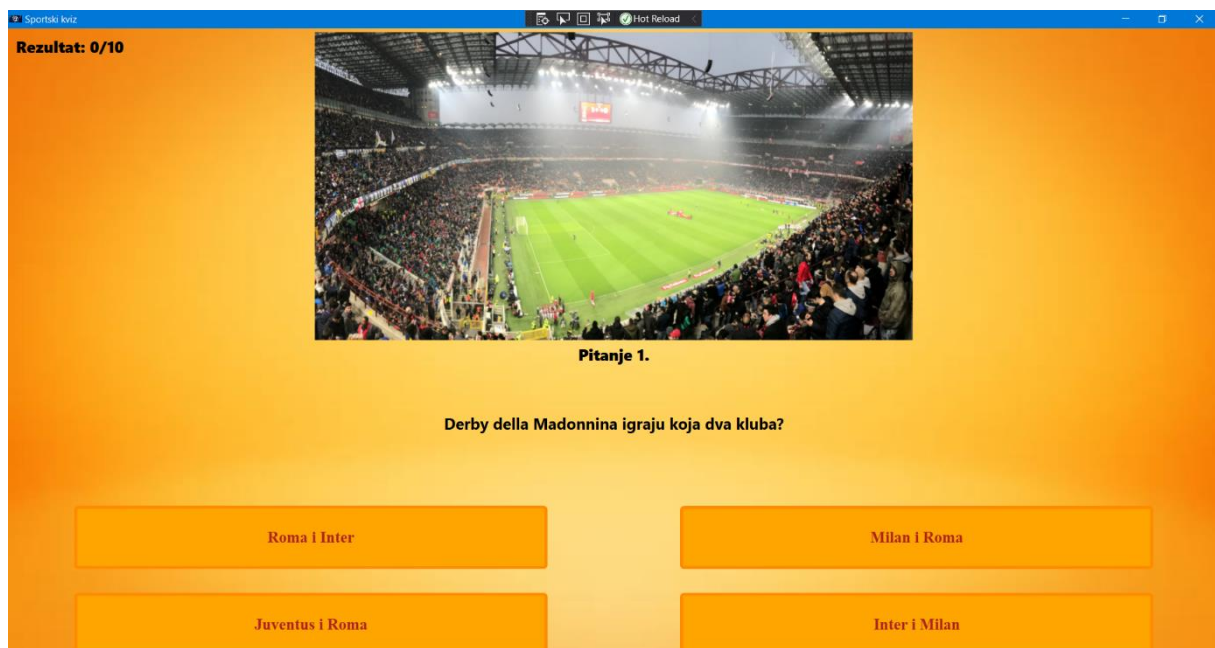
## Projekat A – Sportski kviz

Tema projekta A je Sportski kviz. Ovo je veoma jednostavna i zanimljiva aplikacija koja je pisana u WPF tehnologiji i se sastoji od maksimalno 15 sportskih pitanja. Pitanja su iz raznih sportova, od kojih je najviše iz fudbala, rukometa, košarke, tenisa, itd. Prilikom pokretanja aplikacije, igraču se prikazuje forma kao na slici Slika1.



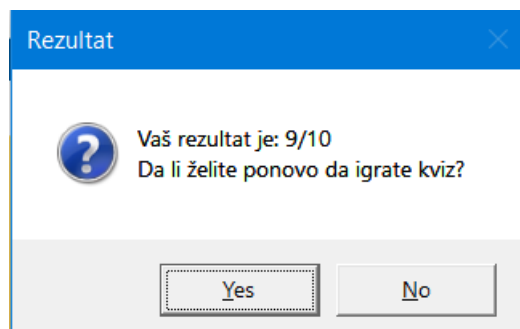
Slika1.

Igrač ima opciju da iz padajućeg menija izabere broj pitanja od kojih će biti kreiran kviz. Minimalan broj pitanja je 8, a maksimalan 15. Nakon izbora broja i pritiskom na dugme Žapočnite kviz, igraču se prikazuje forma na kao na slici Slika2.



*Slika2.*

U centralnom dijelu forme se nalazi slika vezana za dato pitanje, ispod nje se nalazi redni broj pitanja kao i pitanje. U lijevom gornjem ćošku se nalazi trenutni rezultat, tj. broj tačnih odgovora i broj pitanja u kvizu. U donjem dijelu forme se nalaze 4 dugmića sa ponuđenim odgovorima na pitanje. Svako pitanje ima samo 1 tačan odgovor. Ukoliko je odgovor tačan, dugme mijenja boju u zelenu, a ukoliko je odgovor netačan dugme mijenja boju u crvenu. Nakon klika na neki od odgovora, igraču se daje do znanja da li je tačno odgovorio na pitanje ili ne i odgovoreno pitanje se nalazi do 1,5 sekunde na formi i nakon toga se otvara novo pitanje. Ovaj proces se ponavlja sve dok se ne dođe do kraja kviza. Nakon odgovorenog poslednjeg pitanja igraču se saopštava rezultat kviza, kao i pitanje da li želi da ponovo igra kviz (primjer Slika3.) Ukoliko je odgovor potvrđan, igraču se prikazuje forma kao na slici Slika1. i ima mogućnost ponovne igre kviza, a ako je odgovor negativan, aplikacija se zatvara. Treba napomenuti da se svaka instanca kviza sastoji od različitih pitanja koji se biraju na slučajan način (osim u slučaju kada igrač izabere 15 pitanja, tada se kviz sastoji od svih pitanja). Nemoguće je da u jednom kvizu budu 2 ista pitanja. Prilikom pokretanja kviza redoslijed odgovora u digmićima se takođe mijenja na slučajan način, tako da tačni odgovori nisu uvijek na istim pozicijama.



*Slika3.*