Quizz

# But de l'exercice

Récapitulation générale

# Spécifications

L'application à réaliser présente une série de questions à l'utilisateur, qui choisit la bonne réponse parmi trois choix proposés.

L'application calcule un score.

| ID | Exigence |
| --- | --- |
|  | Chaque joueur commence par donner son nom. |
|  | L'application garantit qu'un nom ne peut être utilisé qu'une seule fois. |
|  | La liste des questions pouvant être présentées est contenue dans une base de données. |
|  | Les questions sont réparties en 6 catégories :   1. Langues et Communication 2. Mathématiques 3. Sciences Naturelles 4. Société 5. Anglais 6. Economie d'entreprise |
|  | Pour chaque joueur, l'application pose 18 questions (3 fois une question de chaque catégorie). |
|  | Pour chaque question, le joueur dispose de 10 secondes pour répondre. Passé ce délai, la réponse correcte est affichée pendant 3 secondes. L'application passe ensuite à la question suivante. |
|  | Si le joueur répond juste avant la limite des 10 secondes, un message de félicitation est affiché durant 3 secondes. L'application passe ensuite à la question suivante. |
|  | Si le joueur répond faux avant la limite des 10 secondes, un message d'erreur est affiché durant 3 secondes. L'application passe ensuite à la question suivante. |
|  | Lorsque le joueur a répondu à la dernière question, son score est affiché et il est inséré dans les informations sur le joueur. |
|  | Le score d'un joueur est le nombre de bonnes réponses qu'il a donné. |