

Felhasználói dokumentáció

A Legyen ön is milliomos című játékprogram a tévés játékhöz hasonlóan működik. A programban egymás utáni kérdések következnek, melyekre 4 válaszlehetőség van, ebből az egyik helyes, a többi helytelen. Rossz válasz esetén a játékos kiesik és elviheti az eddig összegyűjtött pénznyereményt, jó válasz esetén tovább lép a következő kérdésre. Összesen 15 kérdésre adhat választ, ha a 15.-et is helyesen megválaszolta, akkor a játékos nyert. A játék során lehet segítséget kérni, lehet felezní a válaszokat, illetve kérni a közönség szavazatát. A játékosnak összesen 30 perce van megválaszolni a 15 kérdést, ezután a játék automatikusan befejeződik.

A játék indítása után a menü jelenik meg, ahol el lehet indítani a játékot, meg lehet nyitni a dicsőséglista menüjét, meg lehet nyitni a játékmentések menüjét, új nevet lehet megadni, illetve ki lehet lépni a játékból.

Az 's' karakter lenyomásával új játékot indíthatunk. Ha még nem adtunk meg nevet, akkor a program bekér egy nevet, ami maximum 15 karakter lehet, illetve csak számokból és az ABC betűiből állhat. Az új játék indítása előtt ki kell választanunk egy nehézségi szintet, ez alapján kapunk majd kérdéseket.

A játék menüjében megjelenik a kérdés, és a hozzá tartozó négy válasz. Az ablak bal felső sarkában látható az eltelt idő, a jobb felső sarkában a nyeremények, x-el van jelölve az az összeg, ahol jelenleg tartunk, vonalkával az, amit megnyertünk. A játék befejezéséhez összesen 30 percünk van. A helyes választ az 'A', 'B', 'C', 'D' karakterekkel adhatjuk meg, helyes válasz esetén a játék tovább lép a következő kérdésre, helytelen válasz esetén közli velünk, hogy vesztettünk. Az 'm' karakter megadásával elmenthetjük a pillanatnyi játékállást a mentes.txt szöveges fájlba, az 'f' karakter megadásával felezhethetjük a kérdések válaszlehetőségeit, a 'k' karakter megadásával pedig kérhetjük a közönség szavazatát. A játékból az 'x' karakter megadásával léphetünk ki a menübe, ekkor a pillanatnyi játékállásunk lementődik a dicsoseg.txt szöveges fájlba. Ha nem ezek közül a karakterek közül adunk meg egyet, a program úgy tesz, mintha nem csináltunk volna semmit.

A menüben a 'd' karakter lenyomásával megnyithatjuk a dicsőséglista menüjét, ahol megjelennek az eddigi játékok, a játékosok nevei, a játékban töltött idejük, illetve nyereményük, nyeremény szerint csökkenő sorrendbe helyezve.

A menüben a 'b' karakter lenyomásával megnyithatjuk a játékmentések menüjét, ahol megjelennek az eddigi játékmentések, a játékosok nevei, a játékban töltött idejük, hogy hányadik kérdésnél tartanak, illetve, hogy milyen nehézségi szinten játszottak. A játékmentéseket a PgUp és PgDn billentyűkkel tudjuk kiválasztani, a 'd' karaktert lenyomva törölhetjük, illetve a 'b' karaktert lenyomva betölthetjük az elmentett játékállást.

A menüben az 'u' karakter lenyomásával egy új nevet olvashatunk be a billentyűzetről, ami nem haladhatja meg a 15 karaktert, illetve csak számokból és az ABC betűiből állhat.

A menüben az 'x' karakter lenyomásával kiléphetünk a programból.

Ha a menüben, ha nem a felsorolt karakterek közül adunk meg egyet, a program úgy tesz, mintha nem csináltunk volna semmit.