

Legyen Ön Is Milliomos!

Játékszabályok:

Egy quizjáték, amely két fő részből áll. A játék egy úgynevezett sorkérdéssel kezdődik, mely során sorrendbe vagy időrendbe kell állítani a 4 felsorolt választ (bemenetre példa: „BDCA”). Erre a feladatra a nehézségi szinttől függően egyre kevesebb lehetőség áll rendelkezésre, hogy eltalálja a helyes választ és a játékos csak akkor mehet tovább a játékkal, ha helyes a felsorolás. A fő része a játéknak, csak a sorkérdés után kezdődik, mikor a 4 lehetséges ABCD válasz közül kell a játékosnak a helyeset kiválasztania (bemenetre példa: „C”). Ez a rész 15 egyre nehezebb kérdésekből áll, melyet a program véletlenszerűen választ ki és nem lehet kettő ugyanolyan kategóriájú kérdés egymás után. A játék különböző módokon érhet véget:

- a) rossz válasz a kérdésre
- b) mind a 15 kérdésre helyes a válasz és megnyeri a fődíjat

A felelet-választós kérdések során lehet kérni 2 fajta segítséget (mindkettő egy játék során maximum egyszer használható fel):

- i. felezés: a program 2 rossz választ elvesz, így megnő a játékos esélye a helyes válasz kitalálására
- ii. közönség segítség: megadja a program, hogy melyik válasznak mekkora a valószínűsége, hogy helyes (program írása közben kitalálni, hogyan is működjön ennek a mechanizmusa pontosan)

Játék nézetei:

1. Főmenü

1.1. Új játék

1.1.1. Kiválasztása a nehézségi szintnek (könnyű, közepes, nehéz)

1.1.1.1. Játék megkezdése a sorkérdéstől

1.1.1.2. Játék végénél felírása az eredménynek a dicsőséglistára (ha továbbjutott a sorkérdésen a játékos és jobb eredményt ért el valamely a dicsőségfalon már szereplő játékosnál)

1.2. Régi játék folytatása

1.2.1.1. Játék folytatása a befejezetlen kérdéstől

1.2.1.2. Játék végénél felírása az eredménynek a dicsőséglistára (ha továbbjutott a sorkérdésen a játékos és jobb eredményt ért el valamely a dicsőségfalon már szereplő játékosnál)

1.3. Dicsőséglista (játékos neve, melyik kérdésig jutott el/mennyi pénzt nyert, mennyi ideig volt játékban)

A játék belső működése:

A játék automatikusan menti kilépés esetén a jelenlegi állását egy *save.txt* mentésfájlba. A kérdéseket a program az alap CSV (comma-seperated values) fájlból olvassa ki, melyben az összes kérdés található és minden egyes új játéknál előre kiválasztja a teljes játék kérdéssorát, melyet egy másik CSV fájlba ment, így is lesz majd a játék képes arra, hogy folytassunk később egy már megkezdett játékot.

A nehézségi szintek között csupán annyi a különbség, hogy a játék nehezebb kérdésekről indul és ezáltal nehezebbekkel is ér véget, mivel fokozatosan nő a kérdések nehézsége a játék során (a program írása közben kitalálni pontosan milyen léptékben és hány kérdésenként nehezednek a kérdések).

Minden kérdésnek van egy hozzárendelt nehézségi szintje (1-15), van a kérdés, van a 4 lehetséges válasz, van egy megoldása, illetve egy kategóriája (sorkérdéseknek nincs nehézségi szintje). A programnak képes kell lennie bármekkora kérdés adathalmazból működni.