

Program „Milionerzy”

Program ma umożliwić grę w „Milionerów”. Gra polega na odpowiadaniu na pytania z bazy pytań o narastającym stopniu trudności

Funkcjonalności:

1. Odczyt pytań z plików tekstowych (ale nie wpisanego na sztywno, a wybieranego przez użytkownika).
2. Edytor haseł z pliku tekstowego.
3. Główne okienko z możliwością wprowadzania odpowiedzi, wybrania koła ratunkowego, informacją o aktualnym stanie gry.
4. Pytania zapisywane do plików tekstowych o 4 stopniach trudności. Losowy wybór pytania (bez powtórzeń).
5. Każdy „stopień trudności” to oddzielna instancja klasy Pytanie. Klasa wykonana zgodnie z paradygmatami programowania obiektowego, wraz z metodami takimi jak `zadajPytanie()`.
6. Prosta animacja w GUI
7. Trzy koła ratunkowe:
 - a. 50:50 – usuwane są dwie losowe złe odpowiedzi
 - b. pytanie do publiczności – pokazywane są procentowe odpowiedzi publiczności. Dobra odpowiedź ma 25% więcej szans na bycie wylosowaną (tj. losujemy 100 razy odpowiedź z różnym prawdopodobieństwem)
 - c. telefon do przyjaciela – przyjaciel z 75% prawdopodobieństwem trafia dobrą odpowiedź
8. Zapis stanu gry i odczyt stanu gry.
9. Statystyki sortowane po: liczbie odgadniętych pytań, nazwisku
10. Automatycznie generowane statystyki dla pytań (tj. ile razy zostało zadane, liczba dobrych i złych odpowiedzi)

Co będzie ponadto oceniane:

1. Przejrzystość kodu, nazwy zmiennych i komponentów.
2. Ergonomia interfejsu użytkownika, w tym przejrzyste menu oraz wygodne sterowanie.
3. Odporność na błędy, np. podanie liczby przez użytkownika zamiast litery, podanie dwóch liter zamiast jednej, itp.

Termin wykonania:

Sprawdzenie nastąpi na ostatnich zajęciach