

Střední škola pedagogická, hotelnictví a služeb, Litoměřice, příspěvková organizace

Předmět:	Učební praxe
Téma:	Visual Studio
Vyučující:	Ing. Milan Káža
Třída:	EK3
Hodina:	50-60
Číslo:	V/5

Programování v jazyce C a C#

Visual Studio

10. Program „Milionář“

Tento program je inspirovaný hrou „Chcete být milionářem“, program zadává otázky a soutěžící odpovídá a pokud odpoví dobře tak se mu připočítávají body „peníze“. Po každé správné odpovědi se automaticky načte nová otázka a zadají se automaticky čtyři možnosti. Důležité na tomto programu je přidávání otázek, odpovědí a připočítávání peněz.

Ve Visual Studio založte nový projekt do Windows Formu vložte 3 Panely 7 Labelů a 1 Button a pojmenujte je. Do kódu programu vložte proměnné jak jsou zde zadané:

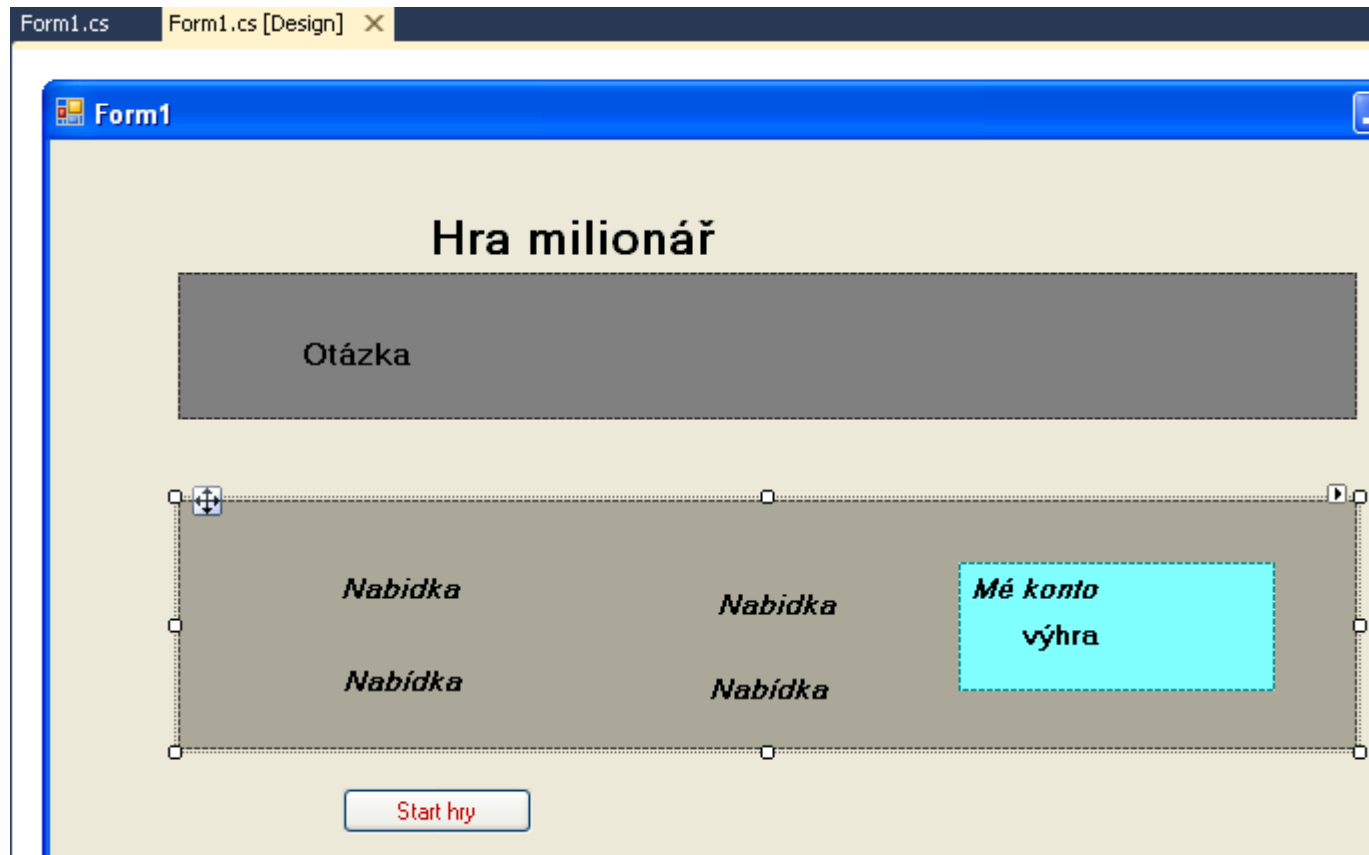
```
string otazka, odp, zad_odp, otazka1;  
int numot;  
int money;
```

proměnná **string otazka** je načtení otázky do Labelu proměnná **otazka1** slouží k vložení do proměnné otazka. Proměnná **odp** je odpověď pro porovnání zda byla odpověď správná a proměnná **zad_odp** je zadání odpovědi od hráče. Proměnná **numot** je číslo otázky, které se zvětšuje a proměnná **money** jsou vyhrané peníze.

Na tomto obrázku je ukázané jak vypadá počáteční návrh hry „Milionář“ . Každý si může prostředí upravit a vylepšit podle

svých představ, nebo podle požadavků budoucích uživatelů.

Prostředí je jednoduché protože se soustředí na přidávání otázek a peněz.



Tady je ukázána aplikace programu, která provádí zvýšení čísla vždy o jednu, je možné říct, že to je srdce celého programu.

```
private void Porovnej_Odpo()
{
    if (odp == zad_odp)
    {
        Money_Otazky();
        numot = ++numot;
        Otazky();
    }
}
```

Zde je zdrojový kód programu „Milionář“.

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Windows.Forms;

namespace PrjMilionar
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        //Zde jsou zadane promenne
    }
}
```

```
string otazka, odp, zad_odp, otazka1;
int numot;
int money;

public Form1()
{
    InitializeComponent();
}

//*****
private void Zobraz()
{
    //načtení otázky
    lbotazka.Text = "" + otazka;
}
private void Odpovedi()
{
    switch (numot)
    {
        //nalezení nabídky odpovědí a její zobrazení
        case 1:
            lbodpa.Text = "A Brno";
            lbodpb.Text = "B Praha";
            lbodpc.Text = "C Olomouc";
            lbodpd.Text = "D Plzen";
            break;

        case 2:
```

```
        lbodpa.Text = "A 7";
        lbodpb.Text = "B 9";
        lbodpc.Text = "C 8";
        lbodpd.Text = "D 128";
        break;

    case 3:
        lbodpa.Text = "A Jiri Sovak";
        lbodpb.Text = "B Jan Kaiser";
        lbodpc.Text = "C Ludek Sobota";
        lbodpd.Text = "D Josef Dvorak";
        break;

    case 4:
        lbodpa.Text = "A Eduard Bass";
        lbodpb.Text = "B Karel Capek";
        lbodpc.Text = "C Jan Hora";
        lbodpd.Text = "D Karel Polacek";
        break;

}

}
```

```
private void Money_Otazky()
{
    switch (numot)
    {
        //přidání peněz po správné odpovědi
        case 1:
            money = 1000;
            lbmoney.Text = "" + money;
            break;
        case 2:
            money = money + 1000;
            lbmoney.Text = "" + money;
            break;

        case 3:
            money = money + 2000;
            lbmoney.Text = "" + money;
            break;

        case 4:
            money = money + 2000;
            lbmoney.Text = "" + money;
            break;
    }
}
```

```
private void Porovnej_Odpo()
{
//zvýšení čísla otázky
    if (odp == zad_odp)
    {
        Money_Otazky();
        numot = ++numot ;
        Otazky();
    }
    else
    {
        MessageBox.Show("Konec hry:");
    }
}

private void Otazky()
{
    switch (numot)
    {
//zadání otázky
        case 1:
            otazka1 = "Hlavni mesto CR je";
            otazka = otazka1;
            Zobraz();
            Odpovedi();
            odp = "b";
            break;
    }
}
```

```
case 2:
    otazka1 = "Kolik bylo trpasluku";
    otazka = otazka1;
    Zobraz();
    Odpovedi();
    odp = "a";
    break;

case 3:
    otazka2 = "Hlavni roli ve filmu Jachyme hod ho do stroje hral";
    otazka = otazka1;
    Zobraz();
    Odpovedi();
    odp = "c";
    break;

case 4:
    otazka1 = "Kdo je autorem romanu Bylo nas pet ";
    otazka = otazka1;
    Zobraz();
    Odpovedi();
    odp = "d";
    break;

default: MessageBox.Show("Jste vitez"); break;
}
```

```
}  
  
//*****  
private void btspust_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    numot = 1;  
    Otazky();  
}  
  
private void lbodpa_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    zad_odp = "a";  
    Porovnej_Odpo();  
}  
  
private void lbodpb_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    zad_odp = "b";  
    Porovnej_Odpo();  
}  
  
private void lbodpc_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    zad_odp = "c";  
    Porovnej_Odpo();  
}  
  
private void lbodpd_Click(object sender, EventArgs e)  
{
```

```
        zad_odp = "d";  
        Porovnej_Odpo();  
    }  
}
```

Kontrolní otázky

1. Vytvořte program „Milionář“
2. Vysvětlete rozdíl mezi zadáním `proměnná++` a `++proměnná`

Použitá literatura:

- Miroslav Virius: od C++ k C#, 1. vydání, KOOP České Budějovice, 2002*
Eric Gunnerson: Začínáme programovat v C#, 1. vydání, Computer Press, 2001
John Sharp, Jon Jagger: Microsoft Visual C#.NET krok za krokem, 1. vydání, Knihy.iDnes
Miroslav Virius: C# Hotová řešení, 1. vydání, Computer Press, 2006