

MILIONERZY

Gra „Milionerzy”

Aplikacja webowa do przeprowadzania teleturniejów szkolnych

O projekcie

W ramach projektu opracowałem i stworzyłem aplikację quizową wzorowaną na kultowym teleturnieju „Milionerzy”. System został przygotowany z myślą o przeprowadzaniu konkursów wiedzy na auli szkolnej. Gra działa w przeglądarce internetowej i składa się z trzech modułów: ekranu głównego, panelu administratora oraz interfejsu publiczności.

Ekran główny wyświetla pytania, możliwe odpowiedzi i drzewko nagród, pełniąc rolę centralnego elementu widowiska. Panel administratora pozwala na zarządzanie przebiegiem teleturnieju, m.in. wybór pytań, zatwierdzanie odpowiedzi oraz obsługę kół ratunkowych.

Moduł publiczności umożliwia widzom na aktywny udział poprzez głosowanie w kole „pytanie do publiczności”. Wszystkie elementy komunikują się ze sobą w czasie rzeczywistym dzięki zastosowaniu technologii Server-Sent Events (SSE). Aplikacja działa w sieci lokalnej, bez dostępu do internetu, co gwarantuje stabilność i niezawodność podczas rozgrywki.

Szczególny nacisk położono na atrakcyjny wygląd ekranu głównego, aby nadać grze charakter profesjonalnego teleturnieju. Efektem prac jest kompletny, stabilny system do prowadzenia interaktywnych quizów w warunkach szkolnych.

Zastosowanie

Projekt znajduje zastosowanie podczas wydarzeń szkolnych, takich jak konkursy wiedzy, dni tematyczne czy dni otwarte. Aplikacja pozwala na przeprowadzanie teleturnieju w formie bardzo zbliżonej do popularnego programu „Milionerzy”, co zwiększa atrakcyjność wydarzenia i angażuje publiczność.

Dzięki specjalnemu modułowi widownia może aktywnie uczestniczyć w grze poprzez głosowanie w kole ratunkowym „pytanie do publiczności”. Administrator w prosty sposób zarządza pytaniami i przebiegiem gry, a prowadzący grę skupia się tylko i wyłącznie na interakcji z uczestnikami.

Rozwiązanie nie wymaga dostępu do internetu i działa w sieci lokalnej, co gwarantuje stabilność i szybkość działania nawet w dużej auli. Projekt może być wykorzystywany zarówno w ramach zajęć dydaktycznych jako urozmaicenie, jak i jako forma uatrakcyjnienia szkolnych obecności.

Możliwe plany rozwoju

01 **Adaptacja systemu do większych sieci szkolnych lub wersji online**

Dostosowanie platformy do funkcjonowania w rozległych sieciach edukacyjnych lub w trybie online, z zapewnieniem niezawodności i ochrony połączeń.

02 **Moduł eliminacji uczestników**

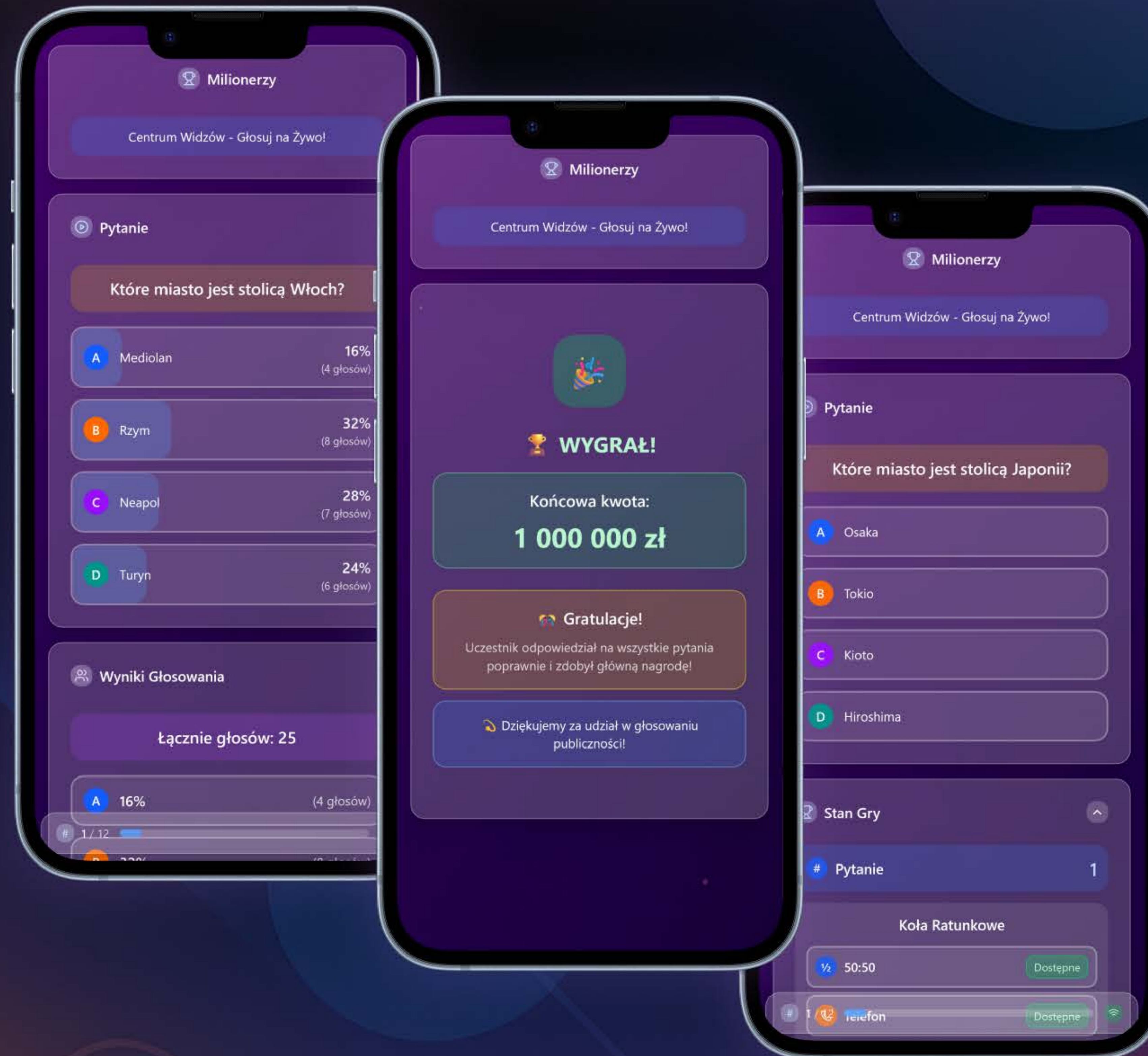
Funkcja, w której określona grupa uczestników musi jak najszybciej uporządkować pytania w prawidłowej sekwencji, a następnie zostaje przypisana do turnieju według kolejności od najsprawniejszego do najwolniejszego.

03 **Rozgrywka wieloosobowa**

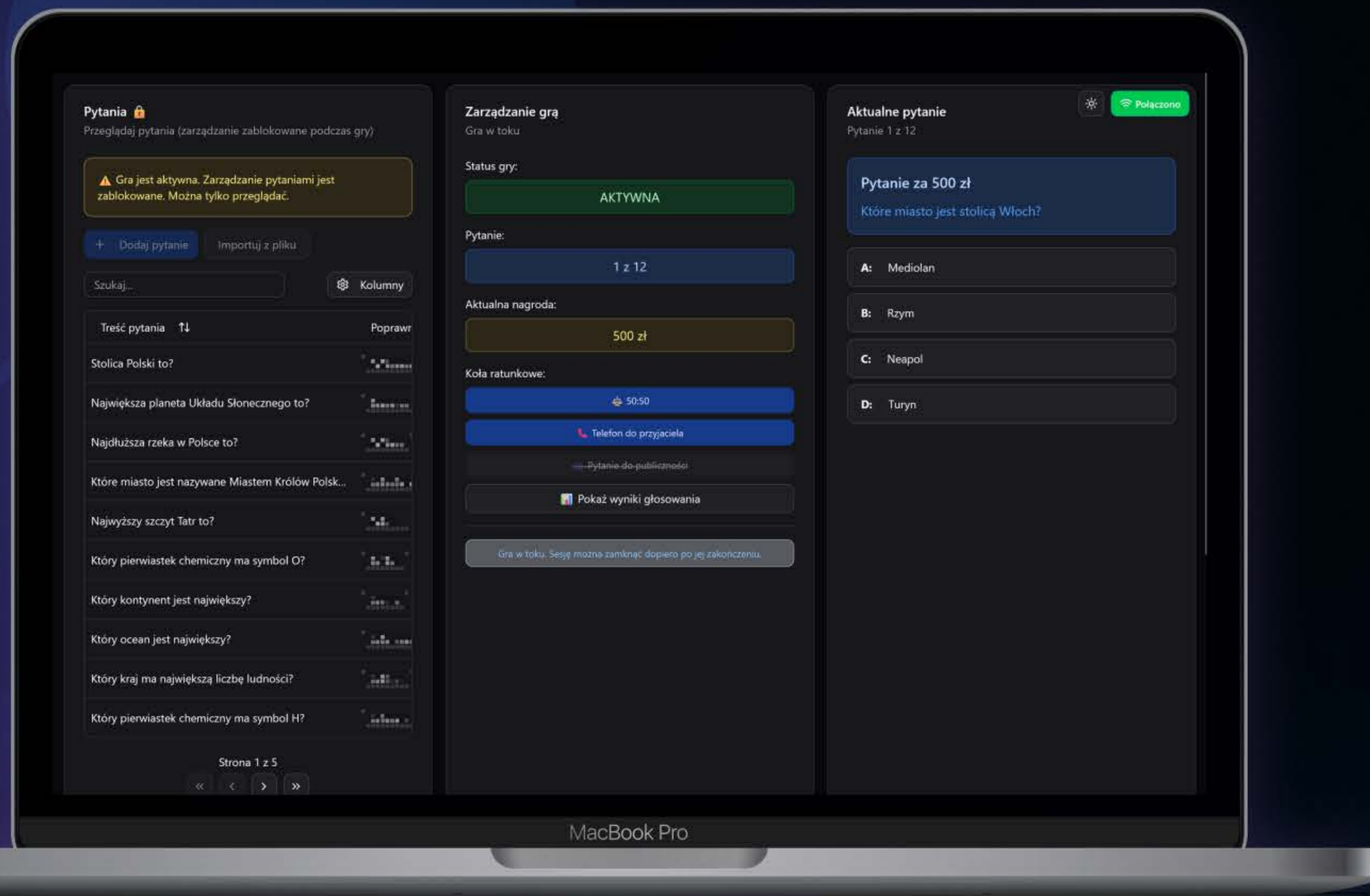
Opcja umożliwiająca jednoczesny udział kilku graczy w jednej grze, tworząc dynamiczną rywalizację.

- 04 **Wykorzystanie sztucznej inteligencji do wyjaśniania odpowiedzi**
Wdrożenie AI do szczegółowego omawiania prawidłowych odpowiedzi po ich ujawnieniu, na wzór oryginalnego formatu teleturnieju.
- 05 **System personalizacji**
Wprowadzenie możliwości dostosowania motywów graficznych i trybów wyświetlania, dostosowanych do różnych wydarzeń lub grup, takich jak klasy.
- 06 **Organizacja turniejów międzyklasowych lub międzyszkolnych**
Funkcja umożliwiająca przeprowadzanie zawodów między klasami lub szkołami, z synchronizacją wyników w sieci lokalnej lub online.

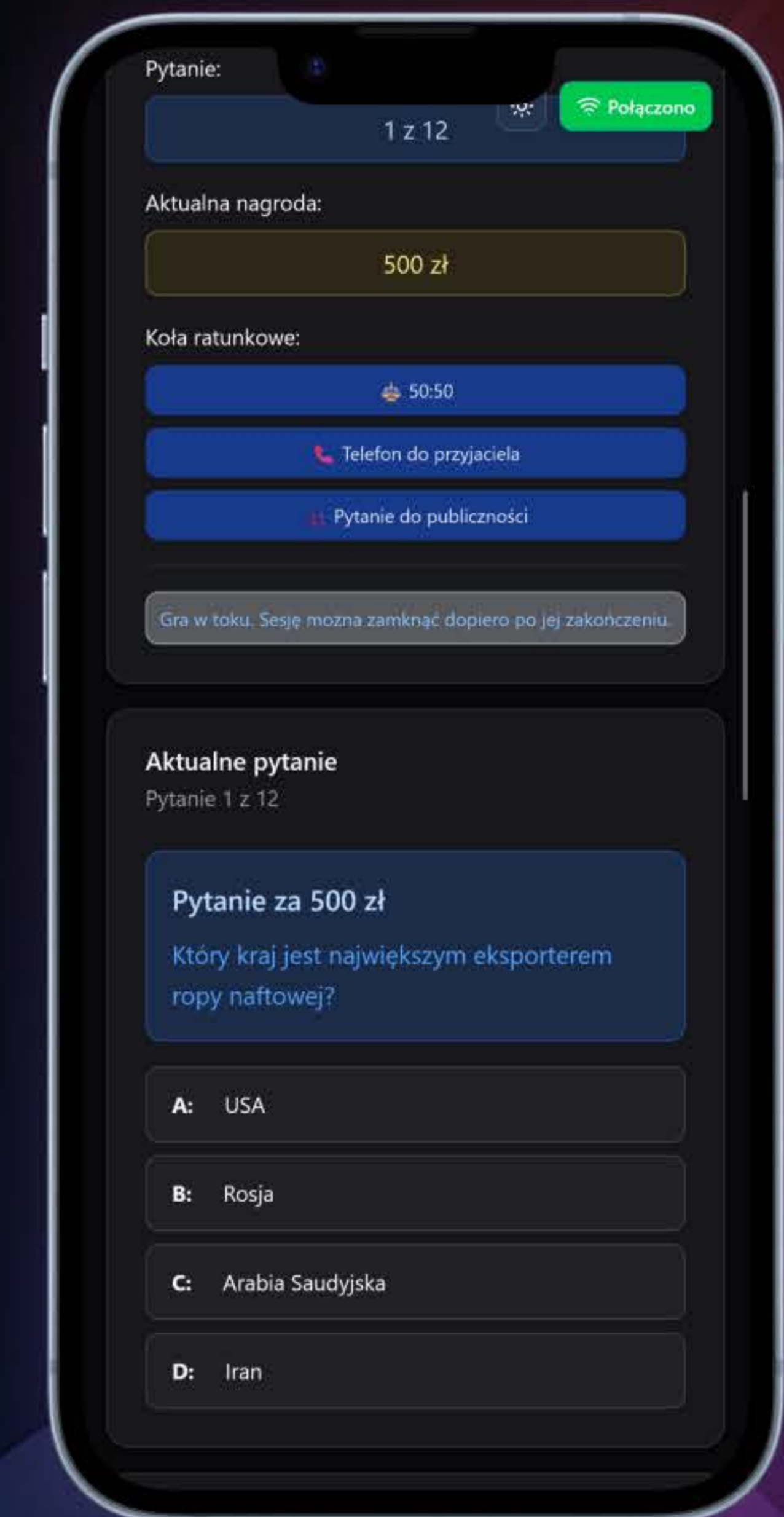
ATRAKCYJNY INTERFEJS



ŁATWE ZARZĄDZANIE GRĄ



lub



szybko na
komputerze

wygodnie
na telefonie

GOTOWY NA WYZWANIE? MILIONERZY ZAPRASZAJĄ DO GRY!

Polączono

MILIONERZY

250 000 zł

Najwyższy szczyt Tatr to?

A: Rysy

B: Giewont

C: Kasprowy Wierch

D: Świnica

10



Wyniki głosowania publiczności

Który kraj jest największym eksporterem ropy naftowej?

A

USA

21%

B

Rosja

32%

C

Arabia Saudyjska

20%

D

Iran

27%

Łączna liczba głosów: 90

Połączono

MILIONERZY

WYGRANA

1 000 000 zł