



# Bilgili

“Bilgili” mobil intellektual oyunu “Hackathon Azerbaijan – Android Erası” yarışması çərçivəsində iştirakçı layihəsi şəklində hazırlanılmışdır.

- Tətbiqetmə kateqoriyası: Oyun, Təhsil
- Tətbiqetmənin müəllifi: Toğrul Cəfərli

Email: [ceferlitogrul@gmail.com](mailto:ceferlitogrul@gmail.com), Tel: +994-55-887-7725  
WWW: [togrul.info](http://togrul.info), Twitter: [@MrTogrul](https://twitter.com/MrTogrul), Facebook: [CTogrul](https://www.facebook.com/CTogrul)

**Ümumi məlumat:** “Bilgili” tətbiqetməsi sual-cavab tipli mobil intellektual oyundur. İştirakçı çətinlik mərtəbəsi aşağıdan yuxarıya artmaqla beş-beş qruplanmış, cəmi 15 sualı düzgün cavablayaraq oyunda qalib gələ bilər. Suallar verildiyi müddətdə arxafonda sakit bir musiqi səslənir (əgər oyunçu səsli rejimdə oynamağı seçmişdirsə). Hər bir sual üçün biri düzgün olmaqla 4 cavab təklif olunur. Düzgün cavabı seçən oyunçu növbəti suala keçə bilər. Yanlış cavab verən iştirakçı “Yanlış cavab” ekranına yönləndirilir və buna aid xüsusi səs effekti eşidilir. Qalib gəlmiş oyunçu isə “Qalibiyyət” ekranına yönləndirilir və qalibiyyətə uyğun səs effekti eşidilir. Oyunçu istərsə qalibiyyətini bildirən xüsusi mətni sosial şəbəkələrlə, emailə və digər vasitələrlə dostları ilə bölüşə bilər. Oyunçu hər zaman internet vasitəsilə yeni suallar yükləyə bilər. Oyunda hər zaman yeni suallara üstünlük verilir.

**Oyunun adı və loqotipi:** Oyunun adı – “Bilgili” oyunun intellektual sual-cavab tipli olması ilə və bütün sualları cavablandırma bilən şəxsin bilgili insan adlandırılı bilməsi ilə bağlıdır. Oyunun loqotipi vektor formatlı bayquş şəkildir. Bayquş müxtəlif qədim xalqların mədəniyyətində heyvan simvolikasına görə bilginin, ağılın, düzgünlüyün və səbrin rəmzi kimi qeyd edilmişdir.

## Oyunun texniki xüsusiyyətləri

**Giriş – Sponsor ekranı:** Bu ekran “Hackathon Azerbaijan” layihəsinin sponsorlarına həsr olunub. 6 saniyə ərzində bütün sponsorların loqotipi yuxarıdan aşağıya sürüşməklə ekranda görünür. Bütün loqotiplər göstərildikdən sonra Əsas Menyuya yönləndirilir.



**Əsas Menyü:** Bu ekranın yuxarı hissəsində böyük bir sahədə oyunun loqotipi və başlığı yer alır. Yuxarı sol küncdə səs rejimini idarə edən düymə yerləşir. Düymənin üzərində göstərilən işarədən və düymə seçildikdə ekrana çıxan kiçik rejim vəziyyəti ismarıcı ilə oyunun səsli və ya səssiz olmasını seçmək olar. Ekranın aşağı hissəsində 3 düymə yerləşir. Bunlar ardıcılı olaraq oyunu başlatmaq, sual bazasını internetdən yeniləmək və oyun haqqında məlumat vermək funksiyalarını yerinə yetirirlər.



**Sual ekranı:** bu ekran sualların oyunçuya təqdim olunduğu ekrandır. Ekranın yuxarı hissəsində cari sualın nömrəsini və oyunun proqresini göstərən lövhə yerləşir. Suallar düzgün cavablandırıldıqca bu rəqəm və proqresin mövqeyi artır. Bu lövhədən aşağıda sualın mətni yerləşir. Ekranın aşağı hissəsində cavab variantlarını özündə saxlayan siyahı yerləşir. Siyahının düzgün cavabı özündə saxlayan elementi seçildikdə növbəti sual üçün eyni ekran açılır.

№5 

Hansı ölkə hər tərəfdən Cənubu Afrika Respublikası ilə əhatə olunub?

Zimbabve  
Lesoto  
Misir  
Madaqaskar

Aşağıdakı düyməni basın və zəng etmək üçün bir dost seçin. Nəzərə alın ki, bu köməkdən yalnız bir dəfə istifadə edə bilərsiniz

Zəng et

İmtina et

**Dosta Zəng:** Oyunda cəmi bir köməkçi variant mövcuddur. Bu köməklik vasitəsilə oyunçu çətinlik çəkdiyi bir sualı telefonun yaddaşında adı qeyd olunmuş bir dostuna zəng edərək, dostunun köməyi ilə cavablandırır. Zəng etmək üçün imkan oyunçuya birbaşa oyun vasitəsilə təklif edilir. Köməkdən yararlanmaq üçün

oyunçu cihazının Menyü düyməsini basıb açılan menyudan “Dosta Zəng et” seçimini basmalıdır. Açılan “Dosta Zəng” ekranında oyunçuya bu köməklidən yalnız bir dəfə istifadə edə biləcəyi haqqında xəbərdarlıq edilir. Oyunçu istərsə bu imkandan istifadə etməyib oyuna geri qayıda, ya da zəng etmək üçün “Zəng et” düyməsinə basa bilər. Zəng edərkən proqram oyunçunu telefonun yaddaşında olan bütün əlaqələrin sıralandığı bir siyahıya yönləndirilir. Siyahıdan bir əlaqə seçildikdə, həmin əlaqə sahibinə zəng edilir. Zəng uğurlu olduqda köməkçi vasitə

istifadə olunmuş hesab edilir və oyunçudan seçimini etməsi istənilir. Bu imkandan artıq istifadə etmiş oyunçu yenidən menyudan bu köməyliyi seçərsə ona artıq bu imkandan istifadə etdiyi üçün bu köməkliyin təklif olunmasının mümkün olmadığı barəsində xəbərdarlıq edilir.

**Sual bazasının yenilənməsi:** “Bilgili” oyunu daim baza yenilənməsinə ehtiyac olduğu üçün onun təşkili zamanı bu nəzərə alınmışdır. Belə ki, istifadəçi istərsə oyuna yeni suallar əlavə edə bilmək üçün oyunun onlayn serverinə (qurucunun şəxsi saytında yerləşir) sorğu göndərə bilər. Server istifadəçilin telefonunda mövcud olan sual bazasının cari statusu barədə məlumat alır və bu məlumat əsasında istifadəçi üçün lazımi yeni sualları XML formatında sorğuya cavab kimi göndərir. Əgər serverdə yeni sual yoxdursa bu barədə müvafiq cavab göndərilir və oyun bunu istifadəçiyə agah edir. Server PHP üzərində işləyir və MySQL bazasından sualları çəkərək XML strukturlu sənəd hazırlayır.