

Programozási technológia 1

Zárthelyi dolgozat – A csoport

Név:	Gép sorszáma:	Elfogadó tanár aláírása:
Neptunkód:	Eredmény:	

Általános információk

A feladat elkészítésére 2 óra áll a rendelkezésedre.

A megoldásokat, miután bemutattad egy oktatónak, tömörítve és neptun kóddal ellátva fel kell másolnod az alábbi hálózati tárhelyre:

A megoldandó feladat négy részfeladatra oszlik, melyeket sorrendben kell teljesíteni és sikeres megoldás esetén szereshető meg a hozzá társított érdemjegy.

A fentiek alapján az elégséges érdemjegyhez kötelezően meg kell oldani az első, míg a jeles érdemjegyhez, mind a négy részfeladatot. Közepesnél jobb érdemjegy esetén szükséges, hogy az alkalmazást a kezdetektől a 3. részfeladat követelménye szerint implementáld.

Feladat

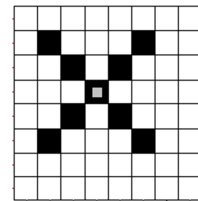
Valósítsuk meg az alábbi logikai játékot:

1. rész (ELÉGSÉGES):

Készítsünk egy olyan egyszemélyes játékot, melyet 8x8-as táblán játszhatunk.

Kezdetben töltsük fel a játékkeret 0-80-ig véletlen számokkal. A játékos feladata a táblán levő számokat úgy kirakni, hogy sorfolytonosan olvasva egy növekvő sorozatot kapjunk.

A játékos dolgát nehezítse az a szabály, hogy amennyiben egy mezőre kattint, úgy növekedjen meg a kattintás helyén található érték és a kattintás helyétől vett 2 hosszú átlókban található értékek 1-gyel.



2. rész (KÖZEPES):

Készíts egy menüt, mely segítségével a játékosnak lehetősége nyílik új játékot indítani.

Amennyiben a játékos sikeresen megoldotta a logikai feladványt, úgy kapjon egy gratuláló üzenetet felugró ablak segítségével.

3. rész (JÓ):

Az alkalmazást az MV architektúrának megfelelően implementáld.

4. rész (JELES):

Készíts egy időzítőt és számlálót, mely alapján tájékozódhat a játékos, hogy mennyi idő telt el az aktuális játék kezdete óta.

JÓ MUNKÁT KÍVÁNUNK!

Programozási technológia 1

Zárthelyi dolgozat – B csoport

Név:	Gép sorszáma:	Elfogadó tanár aláírása:
Neptunkód:	Eredmény:	

Általános információk

A feladat elkészítésére 2 óra áll a rendelkezésedre.

A megoldásokat, miután bemutattad egy oktatónak, tömörítve és neptun kóddal ellátva fel kell másolnod az alábbi hálózati tárhelyre:

A megoldandó feladat négy részfeladatra oszlik, melyeket sorrendben kell teljesíteni és sikeres megoldás esetén szereshető meg a hozzá társított érdemjegy.

A fentiek alapján az elégséges érdemjegyhez kötelezően meg kell oldani az első, míg a jeles érdemjegyhez, mind a négy részfeladatot. Közepesenél jobb érdemjegy esetén szükséges, hogy az alkalmazást a kezdetektől a 3. részfeladat követelménye szerint implementáld.

Feladat

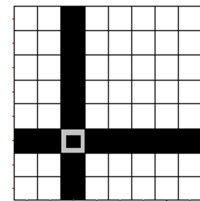
Valósítsuk meg az alábbi logikai játékot:

1. rész (ELÉGSÉGES):

Készítsünk egy olyan egyszemélyes játékot, melyet 8x8-as táblán játszhatunk.

Kezdetben töltsük fel a játékkeret 0-66-ig véletlen számokkal. A játékos feladata a táblán levő számokat úgy kirakni, hogy sorfolytonosan olvasva egy csökkenő sorozatot kapjunk.

A játékos dolgát nehezítse az a szabály, hogy amennyiben egy mezőre kattint, úgy csökkenjen a kattintás sorában és oszlopában található összes érték 1-gyel.



2. rész (KÖZEPES):

Készíts egy menüt, mely segítségével a játékosnak lehetősége nyílik új játékot indítani.

Amennyiben a játékos sikeresen megoldotta a logikai feladványt, úgy kapjon egy gratuláló üzenetet felugró ablak segítségével.

3. rész (JÓ):

Az alkalmazást az MV architektúrának megfelelően implementáld.

4. rész (JELES):

Készíts egy időzítőt és számlálót, mely alapján tájékozódhat a játékos, hogy mennyi idő telt el az aktuális játék kezdete óta.

JÓ MUNKÁT KÍVÁNUNK!

Programozási technológia 1

Zárthelyi dolgozat – C csoport

Név:	Gép sorszáma:	Elfogadó tanár aláírása:
Neptunkód:	Eredmény:	

Általános információk

A feladat elkészítésére 2 óra áll a rendelkezésedre.

A megoldásokat, miután bemutattad egy oktatónak, tömörítve és neptun kóddal ellátva fel kell másolnod az alábbi hálózati tárhelyre:

A megoldandó feladat négy részfeladatra oszlik, melyeket sorrendben kell teljesíteni és sikeres megoldás esetén szereshető meg a hozzá társított érdemjegy.

A fentiek alapján az elégséges érdemjegyhez kötelezően meg kell oldani az első, míg a jeles érdemjegyhez, mind a négy részfeladatot. Közepesnél jobb érdemjegy esetén szükséges, hogy az alkalmazást a kezdetektől a 3. részfeladat követelménye szerint implementáld.

Feladat

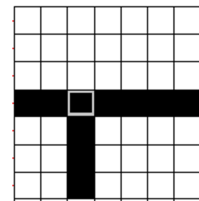
Valósítsuk meg az alábbi logikai játékot:

1. rész (ELÉGSÉGES):

Készítsünk egy olyan egyszemélyes játékot, melyet 7x7-es táblán játszhatunk.

Kezdetben töltsük fel a játékkeret 0-49-ig véletlen számokkal. A játékos feladata a táblán levő számokat úgy kirakni, hogy oszlop-folytonosan olvasva egy növekvő sorozatot kapjunk.

A játékos dolgát nehezítse az a szabály, hogy amennyiben egy mezőre kattint, úgy növekedjen meg 2-vel a kattintott sorban található értékek, valamint a kattintott oszlopban a kattintás helye alatt található értékek.



2. rész (KÖZEPES):

Készíts egy menüt, mely segítségével a játékosnak lehetősége nyílik új játékot indítani.

Amennyiben a játékos sikeresen megoldotta a logikai feladványt, úgy kapjon egy gratuláló üzenetet felugró ablak segítségével.

3. rész (JÓ):

Az alkalmazást az MV architektúrának megfelelően implementáld.

4. rész (JELES):

Készíts egy időzítőt és számlálót, mely alapján tájékozódhat a játékos, hogy mennyi idő telt el az aktuális játék kezdete óta.

JÓ MUNKÁT KÍVÁNUNK!

Programozási technológia 1

Zárthelyi dolgozat – D csoport

Név:	Gép sorszáma:	Elfogadó tanár aláírása:
Neptunkód:	Eredmény:	

Általános információk

A feladat elkészítésére 2 óra áll a rendelkezésedre.

A megoldásokat, miután bemutattad egy oktatónak, tömörítve és neptun kóddal ellátva fel kell másolnod az alábbi hálózati tárhelyre:

A megoldandó feladat négy részfeladatra oszlik, melyeket sorrendben kell teljesíteni és sikeres megoldás esetén szereshető meg a hozzá társított érdemjegy.

A fentiek alapján az elégséges érdemjegyhez kötelezően meg kell oldani az első, míg a jeles érdemjegyhez, mind a négy részfeladatot. Közepesenél jobb érdemjegy esetén szükséges, hogy az alkalmazást a kezdetektől a 3. részfeladat követelménye szerint implementáld.

Feladat

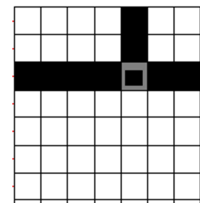
Valósítsuk meg az alábbi logikai játékot:

1. rész (ELÉGSÉGES):

Készítsünk egy olyan egyszemélyes játékot, melyet 7x7-es táblán játszhatunk.

Kezdetben töltsük fel a játékkeret 0-52-ig véletlen számokkal. A játékos feladata a táblán levő számokat úgy kirakni, hogy oszlop-folytonosan olvasva egy csökkenő sorozatot kapjunk.

A játékos dolgát nehezítse az a szabály, hogy amennyiben egy mezőre kattint, úgy csökkenjen a kattintott sorban található összes és a kattintott oszlopban a kattintás helye felett található érték 1-gyel.



2. rész (KÖZEPES):

Készíts egy menüt, mely segítségével a játékosnak lehetősége nyílik új játékot indítani.

Amennyiben a játékos sikeresen megoldotta a logikai feladványt, úgy kapjon egy gratuláló üzenetet felugró ablak segítségével.

3. rész (JÓ):

Az alkalmazást az MV architektúrának megfelelően implementáld.

4. rész (JELES):

Készíts egy időzítőt és számlálót, mely alapján tájékozódhat a játékos, hogy mennyi idő telt el az aktuális játék kezdete óta.

JÓ MUNKÁT KÍVÁNUNK!

Programozási technológia 1

Zárthelyi dolgozat – E csoport

Név:	Gép sorszáma:	Elfogadó tanár aláírása:
Neptunkód:	Eredmény:	

Általános információk

A feladat elkészítésére 2 óra áll a rendelkezésedre.

A megoldásokat, miután bemutattad egy oktatónak, tömörítve és neptun kóddal ellátva fel kell másolnod az alábbi hálózati tárhelyre:

A megoldandó feladat négy részfeladatra oszlik, melyeket sorrendben kell teljesíteni és sikeres megoldás esetén szereshető meg a hozzá társított érdemjegy.

A fentiek alapján az elégséges érdemjegyhez kötelezően meg kell oldani az első, míg a jeles érdemjegyhez, mind a négy részfeladatot. Közepesenél jobb érdemjegy esetén szükséges, hogy az alkalmazást a kezdetektől a 3. részfeladat követelménye szerint implementáld.

Feladat

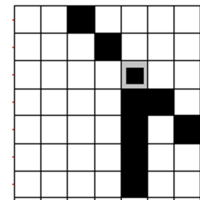
Valósítsuk meg az alábbi logikai játékot:

1. rész (ELÉGSÉGES):

Készítsünk egy olyan egyszemélyes játékot, melyet 8x8-as táblán játszhatunk.

Kezdetben töltsük fel a játéktérrel 0-120-ig véletlen számokkal. A játékos feladata a táblán levő számokat úgy kirakni, hogy sorfolytonosan olvasva egy növekvő sorozatot kapjon.

A játékos dolgát nehezítse az a szabály, hogy amennyiben egy mező értékére kattint, úgy csökkenjenek a kattintás helyétől vett, a diagonálissal párhuzamos átlóban található értékek és a kattintás helye alatt található értékek 1-gyel.



2. rész (KÖZEPES):

Készíts egy menüt, mely segítségével a játékosnak lehetősége nyílik új játékot indítani.

Amennyiben a játékos sikeresen megoldotta a logikai feladványt, úgy kapjon egy gratuláló üzenetet felugró ablak segítségével.

3. rész (JÓ):

Az alkalmazást az MV architektúrának megfelelően implementáld.

4. rész (JELES):

Készíts egy időzítőt és számlálót, mely alapján tájékozódhat a játékos, hogy mennyi idő telt el az aktuális játék kezdete óta.

JÓ MUNKÁT KÍVÁNUNK!

Programozási technológia 1

Zárthelyi dolgozat – F csoport

Név:	Gép sorszáma:	Elfogadó tanár aláírása:
Neptunkód:	Eredmény:	

Általános információk

A feladat elkészítésére 2 óra áll a rendelkezésedre.

A megoldásokat, miután bemutattad egy oktatónak, tömörítve és neptun kóddal ellátva fel kell másolnod az alábbi hálózati tárhelyre:

A megoldandó feladat négy részfeladatra oszlik, melyeket sorrendben kell teljesíteni és sikeres megoldás esetén szereshető meg a hozzá társított érdemjegy.

A fentiek alapján az elégséges érdemjegyhez kötelezően meg kell oldani az első, míg a jeles érdemjegyhez, mind a négy részfeladatot. Közepesnél jobb érdemjegy esetén szükséges, hogy az alkalmazást a kezdetektől a 3. részfeladat követelménye szerint implementáld.

Feladat

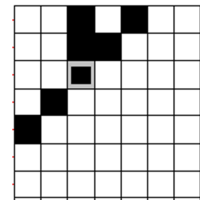
Valósítsuk meg az alábbi logikai játékot:

1. rész (ELÉGSÉGES):

Készítsünk egy olyan egyszemélyes játékot, melyet 7x7-es táblán játszhatunk.

Kezdetben töltsük fel a játékkeret 0-90-ig véletlen számokkal. A játékos feladata a táblán levő számokat úgy kirakni, hogy sorfolytonosan olvasva egy csökkenő sorozatot kapjon.

A játékos dolgát nehezítse az a szabály, hogy amennyiben egy mező értékére kattint, úgy növekedjenek a kattintás helyétől vett diagonálisra merőleges átlóban és a kattintás helye felett található értékek 1-gyel.



2. rész (KÖZEPES):

Készíts menüt, mely segítségével a játékosnak lehetősége nyílik új játékot indítani.

Amennyiben a játékos sikeresen megoldotta a logikai feladványt, úgy kapjon egy gratuláló üzenetet felugró ablak segítségével.

3. rész (JÓ):

Az alkalmazást az MV architektúrának megfelelően implementáld.

4. rész (JELES):

Készíts egy időzítőt és számlálót, mely alapján tájékozódhat a játékos, hogy mennyi idő telt el az aktuális játék kezdete óta.

JÓ MUNKÁT KÍVÁNUNK!