

Informatikai ismeretek - Érettségi 2020 mintafeladat tervezet

Középszint - Programozás feladatrész

Egyszámjáték 2020

A részpontszámok tovább nem bonthatók! A beadott forráskódot akkor is értékelni kell, ha az szintaktikailag hibás vagy részleges a megoldás! A megoldásra csak akkor jár a pont, ha az azonos szerkezetű, de tetszőleges input adatok mellett is megfelelően működik!

Konzolos projekt mentése		
A projektet elmentette Egyszamjatek néven, programkód szintaktikailag hibátlan, lefordítható	1 pont	<input type="text"/>
<i>A fenti pont csak akkor adható, ha a vizsgázó legalább egy kiírást igénylő feladatot megoldott</i>		
egyszamjatek*.txt állományok beolvasása, adatok tárolása		
Beolvasta az egyszamjatek*.txt állományok összes sorát	1 pont	<input type="text"/>
A feladatok megoldására alkalmas adatszerkezetet deklarált	1 pont	<input type="text"/>
Eltárolta a feladatok megoldására alkalmas adatszerkezetben az összes adatot	1 pont	<input type="text"/>
<i>A fenti 3 pont akkor is jár, ha a vizsgázó csak a konzolos, vagy csak a grafikus projektet készítette el</i>		
<i>A fenti 3 pont akkor is jár, ha az adatokat nem tárolta, de a feladatok megoldása során megfelelően kezelte</i>		
Játékosok száma		
Meghatározta a játékosok számát	1 pont	<input type="text"/>
Kiírta a képernyőre a játékosok számát, a kiírás a minta szerinti	1 pont	<input type="text"/>
Forduló sorszámának bekérése		
Bekérte a felhasználótól a forduló sorszámát	1 pont	<input type="text"/>
Eltárolta a forduló sorszámát	1 pont	<input type="text"/>
A képernyőre írás a minta szerinti	1 pont	<input type="text"/>
A megadott forduló tippjeinek átlaga		
A megadott fordulót vizsgálta	1 pont	<input type="text"/>
A megadott forduló összes tippjét vizsgálta	1 pont	<input type="text"/>
Meghatározta a megadott forduló tippjeinek összegét	1 pont	<input type="text"/>
Meghatározta a megadott forduló tippjeinek átlagát	1 pont	<input type="text"/>
<i>A fenti 2 pont akkor is jár, ha az átlagot más módszerrel határozta meg</i>		
Kiírta a megadott forduló tippjeinek átlagát	1 pont	<input type="text"/>
Az átlagot két tizedesjegyre kerekítve jelenítette meg	1 pont	<input type="text"/>
A kiírás a minta szerinti	1 pont	<input type="text"/>
Grafikus projekt mentése		
A projektet elmentette EgyszamjatekGUI néven, a programkód szintaktikailag hibátlan, lefordítható	1 pont	<input type="text"/>
<i>A fenti pont csak akkor adható, ha a vizsgázó legalább két vezérlőt elhelyezett a felhasználói felületen</i>		
Grafikus felhasználói felület kialakítása		
Létrehozott címkéket a beviteli mezők előtt	1 pont	<input type="text"/>
A tippek bevitelére szolgáló mező jobb oldalán létrehozott címke alkalmas a tippek aktuális számának a megjelenítésére	1 pont	<input type="text"/>

Informatikai ismeretek - Érettségi 2020 mintafeladat tervezet

Középszint - Programozás feladatrész

Létrehozott egy bevitelimezőt, mely alkalmas a játékos nevének megadására	1 pont	<input type="checkbox"/>
Létrehozott egy bevitelimezőt, mely alkalmas a játékos tippjeinek megadására	1 pont	<input type="checkbox"/>
Létrehozott egy parancsgombot a felhasználói felületen	1 pont	<input type="checkbox"/>
A felhasználói felület szöveges tartalma a minta szerinti	1 pont	<input type="checkbox"/>
Tippek aktuális számának megjelenítése		
A beviteli mező megfelelő eseményéhez eseménykezelő metódust hozott létre, mely minden változás után lefut	1 pont	<input type="checkbox"/>
Meghatározta helyesen a beviteli mezőben lévő tippek aktuális számát, ha a beviteli mező végén szám (1-99) található	1 pont	<input type="checkbox"/>
Meghatározta helyesen a beviteli mezőben lévő tippek aktuális számát, a szám akkor is helyes, ha a beviteli mező végén az adatbevitel közben szóköz karakter van	1 pont	<input type="checkbox"/>
A tippek aktuális számát a beviteli mező jobb oldalán megjelenítette, a kiírás a változásokat folyamatosan követi	1 pont	<input type="checkbox"/>
Ellenőrzések		
A „Játékos hozzáadása” parancsgomb megfelelő eseményéhez eseménykezelő metódust hozott létre, mely minden parancsgombra kattintás után lefut	1 pont	<input type="checkbox"/>
A „Játékos hozzáadása” parancsgombra kattintva az adatbeviteli mezőben lévő játékos nevét vizsgálta	1 pont	<input type="checkbox"/>
A „Játékos hozzáadása” parancsgombra kattintva megállapította, hogy a megadott játékos neve már létezik-e az állományban.	1 pont	<input type="checkbox"/>
Ha már volt ilyen nevű játékos, akkor a minta szerinti üzenetablakkal jelezte a felhasználónak és az adatok tárolása nem történt meg	1 pont	<input type="checkbox"/>
Megállapította a forrásállományban lévő tippek számát	1 pont	<input type="checkbox"/>
A „Játékos hozzáadása” parancsgombra kattintva megállapította, hogy a beviteli mezőben lévő tippek száma megegyezik a forrásállományban lévő tippek számával	1 pont	<input type="checkbox"/>
Ha a tippek száma nem egyezett meg, akkor a minta szerinti üzenetablakkal jelezte a felhasználónak és az adatok tárolása nem történt meg	1 pont	<input type="checkbox"/>
Adatok tárolása az <code>egyszamjatek2.txt</code> állományban		
Helyes input adatok (név és tippek) esetén megtörtént a játékos nevének és a tippjeinek a tárolása az állományban	1 pont	<input type="checkbox"/>
Az új adatokat az állomány végén tárolta	1 pont	<input type="checkbox"/>
A tárolás után üres sor található az állomány végén	1 pont	<input type="checkbox"/>
A sikeres tárolást jelezte a minta szerint	1 pont	<input type="checkbox"/>
Az <code>egyszamjatek2.txt</code> szerkezete a minta szerinti	1 pont	<input type="checkbox"/>
A sikeres tárolás után törölte a beviteli mezők tartalmát	1 pont	<input type="checkbox"/>
Összesen:	40 pont	<input type="checkbox"/>