**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 mellet is megfelelően működik!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Konzolos** projekt mentése | |  |
| A projektet elmentette Egyszamjatek néven, programkód szintaktikailag hibátlan, lefordítható | 1 pont |  |
| *A fenti pont csak akkor adható, ha a vizsgázó legalább egy kiírást igénylő feladatot megoldott* |  |  |
| egyszamjatek\*.txt állományok beolvasása, adatok tárolása | |  |
| Beolvasta az egyszamjatek\*.txt állományok összes sorát | 1 pont |  |
| A feladatok megoldására alkalmas adatszerkezetet deklarált | 1 pont |  |
| Eltárolta a feladatok megoldására alkalmas adatszerkezetben az összes adatot | 1 pont |  |
| *A fenti 3 pont akkor is jár, ha a vizsgázó csak a konzolos, vagy csak a grafikus projektet készítette el A fenti 3 pont akkor is jár, ha az adatokat nem tárolta, de a feladatok megoldása során megfelelően kezelte* |  |  |
| Játékosok száma | |  |
| Meghatározta a játékosok számát | 1 pont |  |
| Kiírta a képernyőre a játékosok számát, a kiírás a minta szerinti | 1 pont |  |
| Forduló sorszámának bekérése | |  |
| Bekérte a felhasználótól a forduló sorszámát | 1 pont |  |
| Eltárolta a forduló sorszámát | 1 pont |  |
| A képernyőre írás a minta szerinti | 1 pont |  |
| A megadott forduló tippjeinek átlaga | |  |
| A megadott fordulót vizsgálta | 1 pont |  |
| A megadott forduló összes tippjét vizsgálta | 1 pont |  |
| Meghatározta a megadott forduló tippjeinek összegét | 1 pont |  |
| Meghatározta a megadott forduló tippjeinek átlagát | 1 pont |  |
| *A fenti 2 pont akkor is jár, ha az átlagot más módszerrel határozta meg* |  |  |
| Kiírta a megadott forduló tippjeinek átlagát | 1 pont |  |
| Az átlagot két tizedesjegyre kerekítve jelenítette meg | 1 pont |  |
| A kiírás a minta szerinti | 1 pont |  |
| **Grafikus** projekt mentése | |  |
| A projektet elmentette EgyszamjatekGUI néven, a programkód szintaktikailag hibátlan, lefordítható | 1 pont |  |
| *A fenti pont csak akkor adható, ha a vizsgázó legalább két vezérlőt elhelyezett a felhasználói felületen* |  |  |
| Grafikus felhasználói felület kialakítása | |  |
| Létrehozott címkéket a beviteli mezők előtt | 1 pont |  |
| A tippek bevitelére szolgáló mező jobb oldalán létrehozott címke alkalmas a tippek aktuális számának a megjelenítésére | 1 pont |  |
| Létrehozott egy bevitelimezőt, mely alkalmas a játékos nevének megadására | 1 pont |  |
| Létrehozott egy bevitelimezőt, mely alkalmas a játékos tippjeinek megadására | 1 pont |  |
| Létrehozott egy parancsgombot a felhasználói felületen | 1 pont |  |
| A felhasználói felület szöveges tartalma a minta szerinti | 1 pont |  |
| Tippek aktuális számának megjelenítése | |  |
| A beviteli mező megfelelő eseményéhez eseménykezelő metódust hozott létre, mely minden változás után lefut | 1 pont |  |
| Meghatározta helyesen a beviteli mezőben lévő tippek aktuális számát, ha a beviteli mező végén szám (1-99) található | 1 pont |  |
| 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 |  |
| A tippek aktuális számát a beviteli mező jobb oldalán megjelenítette, a kiírás a változásokat folyamatosan követi | 1 pont |  |
| Ellenőrzések | |  |
| A „Játékos hozzáadása” parancsgomb megfelelő eseményéhez eseménykezelő metódust hozott létre, mely minden parancsgombra kattintás után lefut | 1 pont |  |
| A „Játékos hozzáadása” parancsgombra kattintva az adatbeviteli mezőben lévő játékos nevét vizsgálta | 1 pont |  |
| A „Játékos hozzáadása” parancsgombra kattintva megállapította, hogy a megadott játékos neve már létezik-e az állományban. | 1 pont |  |
| Ha már volt ilyen nevű játékos, akkor a minta szerinti üzenetablakkal jelezte a felhasználónak és az adatok tárolása nem történt meg | 1 pont |  |
| Megállapította a forrásállományban lévő tippek számát | 1 pont |  |
| A „Játékos hozzáadása” parancsgombra kattintva megállapította, hogy a beviteli mezőben lévő tippek száma megegyezik a forrásállományban lévő tippek számával | 1 pont |  |
| Ha a tippek száma nem egyezett meg, akkor a minta szerinti üzenetablakkal jelezte a felhasználónak és az adatok tárolása nem történt meg | 1 pont |  |
| Adatok tárolása az egyszamjatek2.txt állományban | |  |
| Helyes input adatok (név és tippek) esetén megtörtént a játékos nevének és a tippjeinek a tárolása az állományban | 1 pont |  |
| Az új adatokat az állomány végén tárolta | 1 pont |  |
| A tárolás után üres sor található az állomány végén | 1 pont |  |
| A sikeres tárolást jelezte a minta szerint | 1 pont |  |
| Az egyszamjatek2.txt szerkezete a minta szerinti | 1 pont |  |
| A sikeres tárolás után törölte a beviteli mezők tartalmát | 1 pont |  |
| ***Összesen:*** | ***40 pont*** |  |