

Informatikai ismeretek - Érettségi 2020 mintafeladat tervezet

Emelt szint - Programozás feladatrész

Reversi 2020

A megoldásra csak akkor jár a pont, ha az azonos szerkezetű, de tetszőleges input adatok mellett is megfelelően működik! Kis- és nagybetűvel kezdődő azonosítók is elfogadottak!

Program mentése		
A forráskódot elmentette ReversiGUI néven, a programkód szintaktikailag hibátlan, lefordítható	1 pont	<input type="text"/>
Saját osztály létrehozása		
Létrehozott saját osztályt <code>Tabla</code> azonosítóval	1 pont	<input type="text"/>
Definiált egy mátrix típusú mezőt vagy jellemzőt, a mátrix sorait és oszlopait 0-7-ig indexelte	1 pont	<input type="text"/>
A mátrix karakter (pl.: <code>char</code>) típusú, azonosítója „ <code>Allas</code> ”	1 pont	<input type="text"/>
<i>A fenti két pont akkor is adható, ha a mátrixot nem a <code>Tabla</code> osztályban definiálta.</i>		
Konstruktor készítése		
A <code>Tabla</code> osztályban létrehozott egy konstruktort	1 pont	<input type="text"/>
A konstruktor inicializálja a 8×8-as mátrixot	1 pont	<input type="text"/>
A konstruktor a formális paraméterében átadott fájlt nyitja meg	1 pont	<input type="text"/>
Beolvasta és eltárolta helyesen a mátrixban a szöveges fájl tartalmát	1 pont	<input type="text"/>
<i>A fenti három pont akkor is jár, ha a feladatot a <code>Tabla</code> osztály definiálása nélkül, de saját paraméterezhető alprogram hívásával oldotta meg.</i>		
Osztálypéldány készítése		
Létrehozott egy <code>Tabla</code> típusú osztálypéldányt	1 pont	<input type="text"/>
Az osztálypéldány konstruktora az <code>allas.txt</code> szöveges állomány nevét kapta aktuális paraméterként	1 pont	<input type="text"/>
Játék állásának megjelenítése a grafikus felületen		
Definiált a <code>Tabla</code> osztályban egy metódust <code>Megjelenit</code> azonosítóval	1 pont	<input type="text"/>
Az ablak címsorában a „Reversi” felirat olvasható	1 pont	<input type="text"/>
Az ablak háttérszíne világosszürke		
Az ablakban létrehozott 8x8 „mezőt”, melyek alkalmasak a „korongok” megjelenítésére	1 pont	<input type="text"/>
Az <code>Allas</code> mátrix használatával megjelenítette az üres mezőket	1 pont	<input type="text"/>
Az <code>Allas</code> mátrix használatával megjelenítette a „fehér” játékos korongjait	1 pont	<input type="text"/>
Az <code>Allas</code> mátrix használatával megjelenítette a „kék” játékos korongjait	1 pont	<input type="text"/>

Informatikai ismeretek - Érettségi 2020 mintafeladat tervezet

Emelt szint - Programozás feladatrész

Az üres mezőket jelző korongok és a játékosok korongjainak alakja kör vagy ellipszis

1 pont

Az üres mezőket jelző korongok színe sötétszürke

1 pont

A játékosok korongjainak színe helyesen kék és fehér

1 pont

A fenti hat pont akkor is jár, ha a `Tabla` osztály hiányában, saját alprogram definiálásával és hívásával oldotta meg a feladatot.

`VanForditas()` metódus kódolása

A `Tabla` osztályban definiálta a metódust, azonosítója

`VanForditas`

1 pont

A metódus paramétereit a megadott azonosítókkal definiálta

1 pont

Az `aktSor`, `aktOszlop`, `ellenfel`, `nincsEllenfel` lokális változók deklarációja (azonosító és típus) helyes és helyesen határozta meg az `aktSor`, `aktOszlop`, `ellenfel`, `nincsEllenfel` lokális változók kezdőértékeit

1 pont

Helyes a „Ha (`jatekos='K'`) ...” elágazás kódolása

1 pont

Helyesen kódolta a ciklus ciklusfeltételét és a ciklus magját

1 pont

Helyes a „Ha (`nincsEllenfel` vagy ...)” elágazás kódolása

1 pont

A metódus visszatérési értéke helyes

1 pont

A fenti hat pont akkor is jár, ha a `Tabla` osztály hiányában, saját alprogram definiálásával oldotta meg a feladatot.

`SzabalyosLepes()` metódus kódolása

A `Tabla` osztályban definiálta a metódust

1 pont

A feladat megoldására logikai értékkel visszatérő metódust definiált, a metódus paramétereit megfelelőek

1 pont

Például:

`SzabalyosLepes(char jatekos, int sor, int oszlop)`

A metódus hamis értékkel tér vissza, ha a cella nem üres

1 pont

A metódus legalább egy irányba megvizsgálja, hogy történhet-e fordítás

1 pont

A metódus szükség szerint mind a nyolc irányban megvizsgálja, hogy történhet-e fordítás

1 pont

A metódus visszatérési értéke helyes

1 pont

A fenti öt pont akkor is jár, ha a `Tabla` osztály hiányában, saját alprogram definiálásával oldotta meg a feladatot.

Informatikai ismeretek - Érettségi 2020 mintafeladat tervezet
Emelt szint - Programozás feladatrész

Játékos kiválasztása		
A feladatléírás szerint lehetőség van a játékos kiválasztására az egérmutatóval	1 pont	<input type="text"/>
A kiválasztott játékos színe (FEHÉR vagy KÉK) a címsorba kerül	1 pont	<input type="text"/>
Az üres cellák kiválasztásakor induláskor (kiválasztott szín nélkül) nem történik semmi	1 pont	<input type="text"/>
Kiválasztott üres mező értékelése		
Sikeres játékos (szín) választás után meghatározta egy üres (szürke) mezőre kattintva, hogy a játékos lépése szabályos-e erre a mezőre	1 pont	<input type="text"/>
A kiválasztott mező értékelését az ablak címsorában jelezte	1 pont	<input type="text"/>
Megoldásában felhasználta a SzabalyosLepes () metódust	1 pont	<input type="text"/>
Játékos választás és értékelés ismétlése		
Lehetőség van minden üres cella ellenőrzésére	1 pont	<input type="text"/>
Lehetőség van új játékos választására	1 pont	<input type="text"/>
Összesen:	40 pont	<input type="text"/>