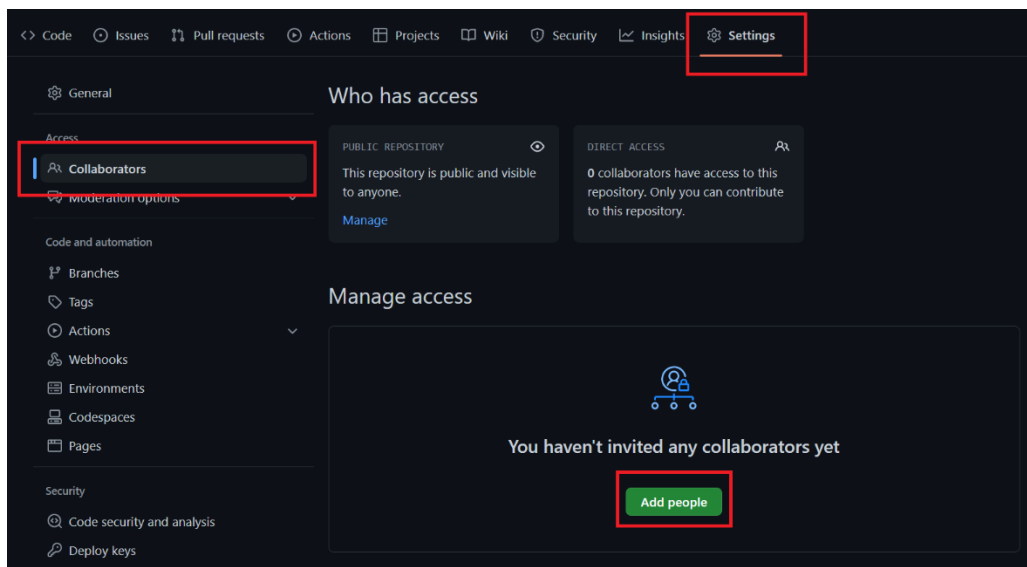


**1.Feladat** Az alábbi feladatot önállóan készítsd el. A feladatot készítsd el mind c# mind javascript nyelvben. **Részfeladatonként külön commitot** hozz létre. C# nyelv esetén ügyelj rá, hogy az automatikusan generált fájlok ne kerüljenek be a git repoba. Amennyiben nem visual studio beépített felületét használod verziókezelésre, úgy a szükséges **gitignore** állományt az alábbi repoból tudod leszedni: <https://github.com/github/gitignore> (az itt található 'VisualStudio.gitignore' fájl tartalmát másold be a '.gitignore' fájlba). Az elkészült munkát töltsd fel GitHubra két külön repoba melyek neve gitgyakorlas-csharp és gitgyakorlas-js legyen.

- Készíts egy függvényt, amely 2 egész számot vár bemenő paraméterként és meghatározza, hogy melyik szám a nagyobb.
- Tedd lehetővé, hogy a felhasználó megadhatta a számokat, majd hívd a függvényt és a függvény által határozd meg a nagyobb számot, amit írj ki a felhasználó számára
  - C# esetén konzolról kérd be a számokat, majd konzolra írd ki a maximumot.
  - JS esetén készíts html űrlapot 2 input mezővel és egy gombbal, gombnyomásra írd ki egy bekezdésbe a gomb alá az eredményt.
- Alakítsd át a programot, hogy ne csak 2 szám közül, hanem egy listából tudja kiválasztani a maximumot.
  - C# esetén 0 végjelig kérd be a számokat a felhasználótól a maximum kiválasztáshoz.
  - JS esetén egy beviteli mezőt használj az űrlapon a szám megadásához. Két gombbal döntse el a felhasználó, hogy új elemet akar adni a listához, vagy ki akarja írni a maximumot.
- Alakítsd át a programot, hogy a maximum mellett a minimumot is kiírja.

**2.Feladat** Az alábbi feladatot 2 fős csapatban készítsétek el. (Páratlan létszám esetén 1db 3 fős csapat lehet).

- Hozzatok létre az egyik csapattag profilján egy új github repot.
  - A repo neve git-csapatmunka-gyakorlas legyen.
  - A repo rootján helyezétek el a mellékelt README.md állományt úgy, hogy a csapattagok neve legyen beleírva megfelelően a felsorolásba.
    - Plusz pontért linkként helyezétek el a csapattagok nevét. A link mutasson a csapattag GitHub profiljára
  - A repot létrehozó személy adja hozzá a többi csapattagot a repohoz. Ezt a repo beállításainak 'Collaborators' menüpontján lehet megtenni. A meghívást e-mail értesítésből lehet elfogadni.



- A repoban látszódjon a közös munka: minden csapattag hozzon létre külön commitot, amelyben tényleges feladatmegoldás történjen.
- b.) A projekt kiinduló állapota a webprogramozás órán létrehozott háromszög terület és kerület meghatározó webalkalmazás legyen. Amennyiben ezt bárki elkészítette a csapatból a megoldást csak másoljátok be a projektbe. Amennyiben nincs elkészítve, úgy előbb készítsétek el ezt a feladatot. Emlékeztető a feladat:
  - Készíts egy oldalt, amivel **háromszög** oldalait megadva gombnyomásra annak területét és kerületét ki tudja számolni
    - A terület és kerület az oldalon belül egy elemben (pl. bekezdésben) jelenjen meg.
    - Az oldal egész és tört számokkal is működjön.
    - A terület kiszámításához Héron-képletet alkalmazd. Amennyiben nem ismered ezt, akkor nézz utána az interneten.
  - ◆ Gyökvonás a `Math.sqrt()` függvénnyel tud végezni.
- c.) Alakítsátok át az oldalt, hogy a kiíratás ne bekezdésbe történjen, hanem minden új háromszög adatai egy táblázat új sorában jelenjen meg. Javasolt munkamegosztás:
  - Tervezzétek meg, hogy milyen html elemek fognak kelleni és azoknak milyen azonosítói lesznek.
  - Az egyik csapattag a html szerkezetet hozza létre, addig a másik csapattag készítse a módosított javascript kódot.
  - Három fős csapat esetén a harmadik csapattag formázza meg az oldalt bootstrap segítségével. Mind az űrlap mind a táblázat bootstrap stílusosztályokkal legyen formázva. (A táblázat formázása előtt a html szerkezetet készítő csapattagnak el kell készítenie legalább a `table` tag-et)
  - Commit készítése előtt ügyeljete rá, hogy minden csapattag a saját nevével és e-mail címével commitoljon, hogy eldönthető legyen ki készítette a munkát.