

Azonosító
jel:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ÉRETTSÉGI VIZSGA • 2023. május 22.

INFORMATIKA

EMELT SZINTŰ GYAKORLATI VIZSGA

minden vizsgázó számára

2023. május 22. 8:00

Időtartam: 240 perc

Beadott dokumentumok	
Piszkozati pótlapok száma	
Beadott fájlok száma	

A beadott fájlok neve

OKTATÁSI HIVATAL

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fontos tudnivalók

A vizsgán **használható eszközök**: a vizsgázó számára kijelölt számítógép, papír, toll, ceruza, vonalzó, lepecsételt jegyzetlap.

A feladatlap belső oldalain és a jegyzetlapon készíthet **jegyzeteket**, ezeket a vizsga végén be kell adni, de tartalmukat nem fogják értékelni.

A feladatokat **tetszőleges sorrendben oldhatja meg**.

Felhívjuk a figyelmet a **gyakori** (10 percenkénti) **mentésre**, és feltétlenül javasoljuk a mentést minden esetben, mielőtt egy másik feladatba kezd.

Vizsgadolgozatát a feladatlapon található **azonosítóval megegyező** nevű **vizsgakönyvtárba** kell mentenie! Ellenőrizze, hogy a feladatlapon található kóddal megegyező nevű könyvtár elérhető-e, ha nem, még a vizsga elején jelezze a felügyelő tanárnak!

Munkáit a **vizsgakönyvtárba mentse**, és a vizsga végén **ellenőrizze**, hogy minden megoldás a megadott könyvtárban van-e, mert csak ezek értékelésére van lehetőség! Ellenőrizze, hogy a beadandó állományok olvashatók-e, mert a nem megnyitható állományok értékelése nem lehetséges!

Amennyiben az adatbázis-kezelés feladatát LibreOffice Base alkalmazásban oldja meg, a táblamódosító lekérdezéseket leíró SQL-parancsokat vagy a LibreOffice Base adatbázis-állomány részeként vagy pedig egy külön szövegállományban kell beadnia. Szövegfájl beadása esetén a szövegfájl neve egyértelműen utaljon a tartalmára (például *SQL-parancsok.txt*), valamint az állományban a parancs mellett szerepeltesse az előírt lekérdezésnevet!

MySQL adatbázis-motor használata esetén az adatbázis adatait is le kell menteni egy úgynevezett „**dump**” fájlba.

A beadott program csak abban az esetben értékelhető, ha a vizsgázó létrehozta a választott programozási környezetnek megfelelő forrásállomány(oka)t a vizsgakönyvtárban, és az tartalmazza a részfeladatok megoldásához tartozó forráskódot.

A **forrásfájlokat** a vizsgakönyvtárban találja.

Javasoljuk, hogy a feladatokat először **olvassa végig**, utána egyenként oldja meg az egyes részfeladatokat!

Amennyiben számítógépével **műszaki probléma** van, jelezze a felügyelő tanárnak! A jelzés ténye és a megállapított hiba jegyzőkönyvezésre kerül. A kiesett idővel a vizsga ideje hosszabb lesz. Amennyiben a hiba mégsem számítógépes eredetű, a javító tanár értékeléskor köteles figyelembe venni a jegyzőkönyv esetleírását. (A rendszergazda nem segítheti a vizsgázót a dolgozat elkészítésében.)

A vizsga végén a feladatlap első oldalán Önnek fel kell tüntetnie a **vizsgakönyvtárban és alkönyvtáraiban található, Ön által előállított és beadott fájlok számát, illetve azok nevét**. A vizsga végeztével addig ne távozzon, amíg ezt meg nem tette, és a felügyelő tanárnak ezt be nem mutatta!

Kérjük, jelölje be, hogy mely operációs rendszeren dolgozik, és melyik programozási környezetet használja!

Operációs rendszer: ☐ Windows ☐ Linux

Programozási környezet:

- | | | |
|----------------------------------|------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="radio"/> FreePascal | <input type="radio"/> GCC | <input type="radio"/> Visual Studio |
| <input type="radio"/> Lazarus | <input type="radio"/> Perl 5 | <input type="radio"/> _____ |
| <input type="radio"/> JAVA SE | <input type="radio"/> Python | <input type="radio"/> _____ |

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4. RGB színek

Fényképek számítógépes tárolására sokféle képformátumot ismerünk. A legegyszerűbb típusok az eredeti kép pixeleihez tartozó színértékeket tárolják, például ilyen a BMP vagy a fényképezőgépek által használt RAW formátum. Az ilyen képállomány bináris, melynek első néhány bájtja a kép jellemzőit írja le, míg a további bájtok sorfolytonosan a kép egy-egy pixelének színét adják meg.

Ebben a feladatban egy RAW formátumú fájlból átalakított szöveges állományt kell feldolgoznia. A `kep.txt` szöveges állomány egy 640×360 méretű, RGB kódolású képet ír le. Az állomány csak a képpontok színét tartalmazza sorfolytonosan, azaz a fájl 360 sorának mindegyike 640 képpontból, képpontonként három színértékből áll. Az első szám a piros (**R**ed), a második szám a zöld (**G**reen) és a harmadik szám a kék (**B**lue) értéket tartalmazza. Az RGB értékek 0 és 255 közötti egészek, melyeket a fájlban egy-egy szóköz választ el.

Részlet az állomány első néhány sorából (az alábbi példákban szereplő számhármassok félkövér betűstílussal vannak kiemelve):

```
0 85 112 0 86 113 0 86 113 0 86 113 0 86 113 0 86 113 ...
0 86 111 0 86 111 0 86 113 0 86 113 0 86 113 0 86 113 ...
0 86 113 0 86 113 0 86 113 0 86 113 0 86 113 1 87 114 ...
0 86 113 0 86 113 0 86 113 0 86 113 1 87 114 1 87 114 ...
...
```

Az első sor első három száma a kép bal felső képpontjának színe, azaz RGB(0, 85, 112), míg a második sor harmadik pixelének színe RGB(0, 86, 113), a negyedik sor hatodik oszlopában lévő képpont színe RGB(1, 87, 114).

A szöveges állomány által leírt kép:



Készítsen programot, amely az állomány adatait felhasználva megoldja az alábbi feladatokat! A program forráskódját mentse `rgb` néven! A program megírásakor a felhasználó által megadott adatok helyességét, érvényességét nem kell ellenőriznie, és feltételezheti, hogy a beolvasandó adatok a leírtaknak megfelelnek.

A képernyőre írást igénylő részfeladatok esetén – a mintához tartalmában hasonlóan – írja ki a képernyőre a feladat sorszámát (például: `2. feladat:`), és utaljon a kiírt tartalomra is! Ha a felhasználótól kér be adatot, jelenítse meg a képernyőn, hogy milyen értéket vár! Mindkét esetben az ékezetmentes kiírás is elfogadott.

1. Olvassa be a `kep.txt` állomány tartalmát, és tárolja el a 640×360 képpont színét!
2. Kérje be a felhasználótól a kép egy pontjának sor- és oszlopszámát (a számozás mindkét esetben 1-től indul), és írja a képernyőre az adott képpont RGB színösszetevőit a minta szerint!

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3. Világosnak tekintjük az olyan képpontot, amely RGB-értékeinek összege 600-nál nagyobb. Számolja meg és írja ki, hogy a teljes képen hány világos képpont van!
4. A kép legsötétebb pontjainak azokat a pontokat tekintjük, amelyek RGB-értékeinek összege a legkisebb. Adja meg, hogy mennyi a legkisebb összeg, illetve keresse meg az ilyen RGB összegű pixeleket, és írja ki mindegyik színét `RGB(r,g,b)` formában a mintának megfelelően!
5. A képen a kék ég látható közepén egy felhővel. Az ég és a felhő színe között jelentős különbség van, így az ég-felhő határvonal programmal is felismerhető. Ennek megtalálásához készítsen függvényt *hatar* néven, amely megadja, hogy egy adott sorban van-e olyan hely a képen, ahol az egymás melletti képpontok kék színösszetevőinek eltérése meghalad egy adott értéket! A függvény kapja meg paraméterként a sor számát, illetve az eltérés értékét, melyek egészek! A függvény visszatérési értéke egy logikai érték legyen, amely megadja, hogy az adott sorban volt-e az eltérést meghaladó különbség az egymás melletti képpontok kék színében!
6. Keresse meg a képen a felhő első és utolsó sorát az előzőleg elkészített függvény segítségével úgy, hogy eltérésként 10-et ad meg a függvénynek bemenetként! Adja meg az első és az utolsó olyan sor sorszámát, ahol az eltérés a soron belül valahol 10-nél nagyobb!

Példa a szöveges kimenetek kialakításához:

```
2. feladat:  
Kérem egy képpont adatait!  
Sor:180  
Oszlop:320  
A képpont színe RGB(184,183,181)  
3. feladat:  
A világos képpontok száma: 7837  
4. feladat:  
A legsötétebb pont RGB összege: 197  
A legsötétebb pixelek színe:  
RGB(0,85,112)  
RGB(0,86,111)  
RGB(0,86,111)  
6. feladat:  
A felhő legfelső sora: 103  
A felhő legalsó sora: 280
```

45 pont