

## Dusza Árpád Országos Webprogramozói Emlékverseny 2023.

1. forduló 2023. november 10. 12:00 – 2023. november 12. 24:00

### Online játékos vetélkedő

Egy általános iskola a diáknap egyik programjaként online játékos vetélkedőt kíván szervezni a felső tagozatos tanulók számára. Minden osztály 3 fős csapatokat indíthat.

A feladat alapja egy szókirakó játék. Négy szóból három megjelenik a képernyőn, a negyedik szó betűi viszont összekeveredtek. Ezeket kell a versenyzőknek a helyükre tenni, azaz a negyedik szót kell kitalálni. A szavak között mindig van valamilyen logikai kapcsolat. Lehetnek rokonértelműek vagy közös csoportba tartozók (pl. beviteli perifériák: egér, billentyűzet, mikrofon, marake).

A 4 szóból álló feladatokat a tanárok találják ki és tölthetik fel.

#### Segítsük ennek a kezdeményezésnek a megvalósulását, készítsük el ezt a webhelyet!

A webhely működésével kapcsolatos elképzelését az iskola igazgatója nagy vonalakban megfogalmazta:

- A webmester regisztrálhasson minden tanárt, tanulót, csapatot és zsűritagot! Tudjon segíteni, ha egy felhasználó tevékenysége során elakad!
- Minden regisztrált tanár tölthessen fel feladatsorokat minden évfolyamhoz.
- A zsűritagok jelölhessék ki egy verseny kezdetének és befejezésének időpontját, valamint a versenyen megoldandó feladatokat. A verseny végén tanulókra és csapatokra lebontva megtekinthessék az elért eredményeket!
- A csapatok a verseny kezdetének és befejezésének időpontja között oldhassák meg a feladatokat!

A webhelynek a következő szolgáltatásokat kell biztosítania az egyes résztvevőknek:

#### A webmester számára

##### Bemutatóoldal

- A webmasternek legyen lehetősége egy bemutatóoldal elkészítésére, amely köszönti a játékosokat, leírja a feladat lényegét és ismerteti, bemutatja a program használatát! A bemutatóoldal szövegét a webmester online beírhatja, mellé fotókat, animációkat és dokumentumokat is feltölthet.

##### Alapbeállítások

- A webmester tudja módosítani a webhely legfontosabb jellemzőit. Minimális beállítási lehetőségek: a webhely neve, rövid leírása és ikonjai.

##### Regisztráció

- **Regisztráció:** A felhasználókat a webmester regisztrálhatja. Az ehhez szükséges adatok: felhasználónév, jelszó, szerepkör, - versenyzőknél még az évfolyam és az osztály jele pl: 7.B.  
A szerepkör lehet: versenyző, tanár, zsűritag.  
A versenyzőket a webmester csapatokba rendezi. A csapat nevét, rövid leírását a webmester adja meg. A csapatokhoz egy osztályból 3 versenyzőt tartozzon! Minden versenyző csak egy csapatban szerepelhet.
- **Regisztrációs adatok módosítása:** A webmastereknek legyen lehetősége minden felhasználó összes adatának módosítására.
- **Törlés:** A webmastereknek legyen lehetősége bármelyik felhasználó és csapat törlésére.

[1] megjegyzést írt: Tavaly is volt aki a képek/ikonok feltöltésénél elakadt. Ezzel egy picit szórhatjuk a mezőnyt. A rövid leírást pedig az akadálymentesítésnél is kell használniuk, ha rájönnek.

[2] megjegyzést írt: A felhasználónév szerintem mellőzhető. Nem jelent programozási kihívást, csak a tesztelést teszi hosszadalmasabbá. A név és jelszó egy egy napos iskolai játéknál elegendő.

## **Dusza Árpád Országos Webprogramozói Emlékverseny 2023.**

- **Aktivitások:** A program írja ki, hogy a tanárok közül kik voltak a legaktívabbak a feladatok kitalálásában, adja meg, hogy az egyes tanárok évfolyamonként hány feladatot küldtek be! Ezt egy jól áttekinthető diagramon is jelenítse meg!

### **A tanárok számára**

#### **A feladatok kezelése**

- **Új feladat létrehozása:** A feladatokat a program megfelelő módon, például egy adatbázisban tárolja. Minden feladat 4 szóból áll, és egy adott évfolyamnak való, ezeket az iskola tanárai találják ki. A feladatokból tetszőleges számút leírhat egy egyszerű szövegfájlba a tanár, és feltöltheti. Tetszőleges alkalommal tölthet fel ilyen szövegfájlokat. A feladatokat tartalmazó fájl szerkezete nagyon egyszerű. A feladathoz tartozó 4 szó egymás után szerepel egy sorban szóközzel elválasztva. A szavak után szerepel egy szám, amely az évfolyamot jelenti.

Például:

*alma ananász mogyoró számóca 6*

*elektron atommag proton izotóp 8*

**A program a hibás sorokat hagyja figyelmen kívül!** Hiba lehet: nem 4 szót tartalmaz a sor; a végén nem 5 és 8 közé eső szám van; a negyedik szó legalább 3 szótagos kell legyen. A hibás sorokról adjon visszajelzést a program a tanárnak!

- **Feladatsor módosítása:** Minden tanár tekinthesse meg az összes feladatsort évfolyamonkénti csoportosításban. A saját feladatait módosíthassa, törölhesse. A tartalom módosítása történhet a szövegfájl ismételt feltöltésével, vagy úrlapon.

### **A zsűritagok számára**

#### **A verseny adatainak kezelése**

- **Új verseny létrehozása:** Létrehozásakor meg lehessen adni nevét, rövid leírását, az évfolyamot, a kezdő és a záró időpontját. A verseny adatainak és tartalmának módosítására is legyen lehetőség mindaddig, amíg a verseny el nem kezdődött.
- **Feladatsor hozzárendelése egy versenyhez:** Legyen lehetőség a versenyhez hozzákapcsolni a korábban feltöltött feladatok közül az adott évfolyamhoz tartozókat! A versenyben szereplő feladatok számát a zsűri dönti el, de ez legyen 3-mal osztható, mert a csapat mindhárom tagja más-más feladatokat kap. (egy feladat több versenyben is szerepelhet)
- **Csapatok hozzárendelése a versenyhez:** legyen lehetőség arra, hogy az zsűri megadhassa, hogy az adott verseny mely csapatok számára jelenjen meg. (mindegyik csapat csak egy versenyben szerepelhet)
- **A versenyeredmények megtekintése:** A versenyzők és a csapatok eredményeit (csapattagok eredményeinek összesítése) könnyen áttekinthető formában kell megjeleníteni versenyenként egy-egy oldalon. Minimálisan megjelenítendő adatok: pontszám és a teljesítéshez felhasznált idő. A csapatoknál eredményének megállapításához a 3 versenyző által megadott helyes válaszok összegét és a megoldáshoz szükséges idők átlagát kell figyelembe venni.
- **Sorrend és helyezések:** A zsűri a csapattagok és a csapatok eredményeinek ismeretében állapíthatja meg a csapatok sorrendjét. Elsődleges szempont a helyes megoldások száma, egyenlőség esetén a rövidebb végrehajtási idő jelent jobb helyezést. A program készítse el az évfolyamonkénti sorrendet, figyelembe véve az esetleges holtverseny lehetőségét!

## Dusza Árpád Országos Webprogramozói Emlékverseny 2023.

### A versenyzők számára

#### A verseny

- **Bejelentkezés:** A versenyzők bejelentkezés után a bemutatkozó oldalt láthatják, rajta a játék rövid leírását. Természetesen megjelenik a másik két csapattag neve is. Azt is látják, hogy a csapatuk versenye mikor kezdődik. Ha ez az időpont már elérkezett, akkor megkezdődik a játék.

- **A versenyfeladatok megoldása:** A verseny a zsűri által kijelölt feladatokból áll. Az első három szó után a program a negyedik szó betűit keverve jeleníti meg.

**A betűk megkeverését a program végezte el!** A keveréssel kapcsolatban elvárás, hogy az első és az utolsó betűk pozíciója biztosan változzon meg, továbbá a magánhangzók sorrendje minden esetben módosuljon!

A versenyzőknek az eredeti szót kell megadniuk. A játék során a versenyzők láthatják, hogy mennyi idejük van még a szavak kitalálására, és hogy hány szót kell még kitalálniuk. Az utolsó feladat megoldását követően kapnak egy visszaigazolást arról, hogy a verseny számukra véget ért, és kiírja, hogy hány perc alatt végeztek az összes feladattal. A verseny befejezésének időpontja után további feladatokat már nem kaphat! A csapatok nem azonos feladatokat kapnak a versenyben.

### A programozók bemutatása

Az igazgató bizonyára szeretné tudni, hogy kik segítik, ezért egy saját oldalon mutakozzanak be a program elkészítői! (nevük, kedvenc időtöltésük, érdeklődési körük, iskolájuk, felkészítő tanáraik ...) !

### Egyéb információk

Az ötletgazda a hibátlan működés mellett fontosnak tartja az áttekinthető, esztétikus megjelenést és a jól olvasható forráskódot. Ez utóbbit a döntőben kell majd bemutatni. Nyitott továbbá a játék működésével kapcsolatos további ötletekre, módosító javaslatokra, mindezeket nagyon értékeli.

### Akadálymentes megvalósítás

Az ötletgazda szeretné, ha a webhelyet a fogyatékkal élő felhasználók is tudnák használni.

### Beküldendő

Az ötletgazda szeretné a webhely működésének rövid leírását is megkapni. Derüljön ki, hogy melyik funkciót hogyan éri el? Mi az, ami esetleg kimaradt? Mi az, ami plusz szolgáltatás? Milyen problémák adódtak a készítés során, és azokat hogyan sikerült orvosolni?

A program bemutatását készítsük elő azzal, hogy a portálra felveszünk egy zsűritagot, egy tanárt, hat versenyzőt, két csapatot és egy webmestert is, valamint feltöltjük egy verseny megvalósításához szükséges adatokat.

Egy levélben küldjük el az ötletgazdának:

- az elkészült webhely kezdőoldalának linkjét,
- egy webmesteri belépéshez szükséges adatokat,
- a webhely működésének rövid leírását!

Jó munkát kívánunk!