

1 Grafikus és konzolos részt egyaránt tartalmazó asztali alkalmazás fejlesztése

A következő feladatban ingatlan hirdetésekkel kapcsolatos szöveges állomány áll a rendelkezésünkre, melyekkel programozási feladatokat kell megoldania.

A feladat megoldása során vegye figyelembe a következőket:

- A képernyőre írást igénylő részfeladatok eredményének megjelenítése előtt írja a képernyőre a feladat sorszámát (például: 3. feladat:)!
- Az egyes feladatokban a kiírásokat a minta szerint készítse el!
- Az ékezetmentes azonosítók és kiírások is elfogadottak.
- Az azonosítókat kis- és nagybetűkkel is kezdheti.
- A program megírásakor az állományban lévő adatok helyes szerkezetét nem kell ellenőriznie, feltételezheti, hogy a rendelkezésre álló adatok a leírtaknak megfelelnek.
- A megoldását úgy készítse el, hogy az azonos szerkezetű, de tetszőleges bemeneti adatok mellett is helyes eredményt adjon!

Az adatforrás két formában áll rendelkezésére, amelyek közül egyet kell választania a feladat megoldásához.

- A. realestates.json elnevezésű JSON típusú szöveges fájl
- **B.** realestates.csv elnevezésű szöveges állomány Az állomány első sora a mezőneveket tartalmazza, az adatokat pontosvesszővel választottuk el.

Mindkét esetben a kapott adatok kódolása UTF-8. Az adatforrásokban a következő adatokat találja meg. Néhány esetben az adatforrás jellege miatt az elnevezések nem pontosan fedik az alábbi lista elemeit, ilyenkor értelemszerűen azonosítsa az adatokat:

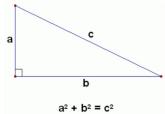
- id: a hirdetés azonosítója, egész szám
- description: a hirdetés szövege, szöveges
- rooms: az ingatlan szobáinak száma, egész szám
- **area**: az ingatlan alapterülete, egész szám
- floors: az ingatlan hányadik emeleten helyezkedik el, egész szám
- category: az ingatlan kategóriája, önálló osztály (id, name)
- **seller**: az ingatlan eladója, önálló osztály (id, name, phone)
- freeOfCharge: az ingatlan tehermentes-e, logikai
- imageUrl: a hirdetéshez tartozó képállomány elérési útvonala, szöveges
- latlong: az ingatlan földrajzi koordinátái (szélességi, hosszúsági fok) vesszővel elválasztva. A szélességi és hosszúsági fok valós szám, a tizedesjel a pont karakter.
- createAt: a hirdetés felkerülésének dátuma, dátum
- 1. Készítsen konzolos alkalmazást a következő feladatok megoldására, melynek projektjét RealEstate néven mentse el!
- 2. Készítsen saját osztályokat Ad, Seller és Category azonosítóval, melynek az adattagjainak azonosítóit és láthatósági szintjét az osztálydiagramok szemléltetik! A privát



adattagokat egy lakat szimbólum különbözteti meg a publikusaktól. Ékezetes azonosítókat is készíthet, illetve azokat kis- és nagybetűkkel is kezdheti.



- 3. Készítsen statikus metódust az Ad osztályhoz az adatforráshoz történő kapcsolódásra, és az adatforrásban levő adatok betöltésére! A metódus neve utaljon az adatforrásból betöltésre (pl.: LoadFromCsv). A metódus visszatérési értéke az Ad osztályból képzett lista legyen! A metódus paramétere a betöltendő fájl neve legyen!
- 4. Szükség esetén az Ad osztály adattagjainak beállítását konstruktor segítségével állítsa be! A paraméterben kapott adatok az adatforrásoktól függően változóak lehetnek.
- 5. Olvassa be a választott adatforrás adatait és tárolja az adatokat az Ad osztály segítségével egy olyan összetett adatszerkezetben, amely használatával a további feladatok megoldhatók!
- 6. Határozza meg és írja ki a minta szerint az eladásra kínált földszinti ingatlanok átlagos alapterületét! Az eredményt a minta alapján két tizedesjegy pontossággal írja ki!
- 7. Készítsen DistanceTo néven valós értékkel visszatérő metódust, amelynek segítségével adott ingatlan esetében meg lehet állapítani egy GPS koordinátától való távolságot Pitagorasz-tétel segítségével!¹

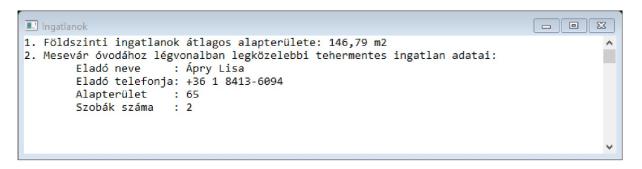


8. A Mesevár óvoda Budán a 47.4164220114023, 19.066342425796986 GPS koordinátán helyezkedik el. Keresse ki és írja ki a minta alapján annak a tehermentes ingatlannak az adatait, melyik a legközelebb van légvonalban a Mesevár óvodához!

¹ A Föld görbülete miatt a GPS koordináták Pitagorasz-tétel segítségével történő távolságmérése nem szakszerű és nem pontos, de a feladat szempontjából bonyolultabb mérés nem indokolt.



Minta



A grafikus alkalmazás elkészítése előtt hozzon létre a lokális adatbáziskezelő rendszerében ingatlan néven UTF-8 kódolású, magyar egybevetésű adatbázist! Ezt követően futassa le az ingatlan.sql szkriptet az ingatlan adatbázisban!

- 9. Készítsen grafikus alkalmazást a következő feladatok megoldására, melynek projektjét RealEstateGUI néven mentse el!
- 10. A megjelenő ablak a minták alapján reszponzív viselkedésű legyen! Az ablakban levő vezérlők típusai és a feliratok feleljenek meg a mintának!
- 11. Ha szükséges a Seller és Ad osztályokat a RealEstate projekt segítségével hivatkozza be!
- 12. Csatlakozzon az ingatlan adatbázishoz! A mintán szereplő bal oldali listába töltse be a sellers tábla összes rekordját! A listában csak a vevők nevei jelenjenek meg!
- 13. Az "Eladó neve" címke mellett a lista kijelölt eleme jelenjen meg adatkötés segítségével!
- 14. Az "Eladó telefonszáma" címke mellett a lista kijelölt elemének telefonszáma jelenjen meg adatkötés segítségével!
- 15. A "Hirdetések betöltése" gombra kattintva az "Hirdetések száma" címke mellett a lista kijelölt eleme alapján jelenjen meg, hogy az adott személyhez hány hirdetés tartozik!



Minták

