

Évfolyam: 10.

Ágazat: Informatika és távközlés

Témakör: Programozási alapok (Python)

Feladattípus: Évvégi projektfeladat

Dátum: 2023. május 15.



Projektfeladat

Lóverseny szimulátor program készítése

2-4 fős csoportokban készítsétek egy lóverseny programot Python programozási nyelven!

- Tervezzétek meg a program funkcióit, a használt adatszerkezeteket és objektumokat!
- Tervezzétek meg a kezelőfelületet, a be- és kimenő adatokat!
- A feladat megoldása során használjatok objektumorientált programozást!

A program az alábbi feladatokat végezze el:

- Egy fájlból olvassa be a regisztrált lovakat.
- A beolvasott lovakból válassza ki az éppen versenyző lovakat.
- Lehessen tippet megadni, hogy melyik ló fog győzni.
- A lovak egy véletlen szám generálással lépjenek, amíg az első a célba ér.
- Írassa ki a győztes ló nevét.
- Írassa ki, hogy a tipp megegyezik-e a győztes lóval, vagy sem.
- Ha megegyezik akkor írja ki, hogy Ön nyert, vagy Ön nem nyert szöveget.
- A futamot dokumentálja egy .txt fájlba, amelyben elmenti a dátumot, időpontot, a futam számát és a befutók sorrendjét.

Továbbfejlesztési lehetőségek (opciók):

- Készítsétek egy programot, amelyben további lovakat tud felvenni a szöveges fájlba a regisztrált lovak közé.
- A lovakat lássák el különböző tulajdonságokkal, melyek hatással vannak a teljesítményükre.
- A futamot kis animációval is jelenítsétek meg.
- A feladatot készítsétek el grafikusán.
- Lehessen fogadásokat kötni a lovakra, majd a futamok végén értékeljék ezek eredményét.

Az elkészült program állományait másoljátok be a saját hálózati mappátokba a **#Szakmai projektek/10** almappába!

A projektfeladat értékelési szempontjai:

- Egyéni és csapatmunka, együttműködés szervezettsége
- Az előírt követelmények teljesítése
- Program minősége
- Kreativitás