Prezentáció

# Bemutatkozás

## > Dorián bemutatkozik és bemutatja az iskolát

## > Ákos bemutatkozik

Engem Kelemen Ákosnak hivnak, 16 éves múltam. Egy iskolan kivuli kurzusban ismerkedtem meg a weboldal programozassal 3 éve. Azóta rendszeresen foglalkozok vele szabadidőmben. Ezenkivul sokat sportolok fokent labteniszezek, futballozok es biciklizek. Szeretek filmet szerkeszteni, szoktam foglalkozni zenevel es rendszeresen olvasok.

## > Peti bemutatkozik

a nevem kiss péter, és a projektben főleg a html és css-en dolgoztam. még nincs sok tapasztalatom az informatikában, de nagyon szeretnék fejlődni benne, mert érdekel. nagyon szeretem a zenét, hangszeren is játszom, gitározom. szeretek biciklizni, és 7 évig fociztam, de azt már abbahagytam.

## > Laci bemutatkozik

Bíró Lászlónak hívnak nagyon szeretem a programozást amit már közel négy éve tanulok, emellett lassan 8 éve zenélek és jelenleg tangó harmónikán játszom, szabad időmben szobrokat szoktam hegeszteni és késeket szoktam csinálni.

## > Dávid bemutatkozik

Tóth Dávid vagyok, 15 éves. Programozni először 10 évesen kezdtem el, egy Scratch oktatókönyv alapján,amit ajándékba kaptam. Azóta szabadidőmben, mostmár az iskolában, valamint versenyeken is folytatom ezt a tevékenységet. Szabadidőmben a kódoláson kívül sokat biciklizem, korcsolyázok vagy sétálok a barátaimmal. Ezeken kívül nagyon szeretek zenét hallgatni, célba lőni és késeket gyűjteni. A versenyre azért jelentkeztem, mert az iskolában nem nyílik lehetőségünk nagayobb szabású, és csapat projecteken dolgozni, valamint mert egy szakmabeli mentor is a csapat része, akitől rengeteget tudhatunk meg az iparbeli életről.

# Alap ötlet

## > Dorián elmondja az alap ötletet

Az alap ötlet egy továbbgondolt akasztófa játék. +szöveg a jelentkezési lapról

# Eddigi munkánk

## > Laci bemutatja az eddigi munkánkat

## > Ákos bemutatja a frontend kódot

## > Dávid bemutatja a backend kódot

Az adatbázishoz csatlakozást és a játék döntési logikáját, azaz a project backend részét, Ákos és én írtuk. Mivel már volt tapasztalatunk ezen a téren, magabiztosan vágtunk neki a feladatnak, mégis időbe telt a munkánk tökéleteítése, de elégedettek vagyunk a végeredménnyel. A adatbázissal a kommunukációt Python nyelvben írt kód végzi el, ami továbbítja a szót az adatbázisból a html file-nak.

A Játék döntési logikáját JavaScript és jQuery nyelvek segítségével hoztuk étre.  
(Dia a kódról)

# Mit tanultunk?

A project készítése közben megtanultunk csapatban dolgozni, nagyobb projecteken. Remek alkalom volt az eddigi munka arra, hogy a csapatmunka mennyivel másabb és hatékonyabb az egyéninél. Betekintést nyertünk a programozói életbe, mentorunk által.   
Csapatunk tapasztalatlanabb tagjai megismerkedtek a weblapkészítéssel, és az ahhoz használt programokkal.

# Miket használtunk?

A project elkészítésében rengeteg hasznos alkalmazás és weboldal segített nekünk, ezek közül egy párat szeretnénk megemlíteni.

* ***PyCharm:***

A backend kód megírásához a PyCharm szövegszerkeszőt kasználtuk, mivel már volt tapasztalatunk ezzel a platformmal.

* ***Atom:***

A frontendet az Atom segítségével hoztuk létre.

* ***XAMPP:***

A tesztelések során az XAMPP-ot használtuk az adatbázist és a webserver futtatására.

* ***Github:***

A githubot használtuk verzió kezeló programnak