**Python Project leírás**

Spar témája lesz.

600 pixel széles és 400 pixel magas ablak.

Sparos cuccok

Sparos Üzemanyagszámító menü

Autó-üzemanyag-számító: lesz 1 mező, ami bekéri, hogy mennyit szeretnél, milyen fajtát (benzin/diesel), és kiírja egy label-el hogy mennyibe fog kerülni. **2 külön menüpont**, egyik diesel, másik benzin (csak hogy több menüpont legyen)

Sparos Adószámító menü

Adószámítás: bekéri, hogy mennyi a bruttó, nettó, és ebből kiírja label-el, hogy mire, mennyit kell befizetni.

^Adószámítás után kiszámítja, hogy a megmaradt fizetésedből mennyi téliszalámi jön ki, illetve hány bögre Sparos kakaó. (ez egy menüpontban lesz)

Kenyérszámító: bekérés mező, hány kiló Sparos fehér kenyeret kérsz, kiszámítja mennyibe fog kerülni, és mi van a kenyérben, kiírja eredményt label-el.

Eredeti Sparos menü

Eredeti Sparos Celsius> Fahrenheit / Fahrenheint> Celsius átváltó kalkulátor

Egyiket bekéri egy mezőben, beírjuk, amennyit szeretnénk, kiírja a váltószámot és az eredményt. Rádiógombbal lesz elválasztva, hogy melyiket választjuk, label-el kiírja.

Eredeti Sparos pénznem átváltó kalkulátor (pl.: EUR> HUF, USD> EUR)

1 input mező, bekéri a pénzmennyiséget, alatta 2 sor gomb; melyikből melyikbe legyen átváltva a pénz, label-ként írja ki

Eredeti Sparos mértékegység átváltó kalkulátor (pl.: cm> m, dm> mm, stb.)

kb ugyan az^^^^^^^

Eredeti Sparos kerület/terület számító kalkulátor (háromszög, négyzet, téglalap)

megin^^^

Eredeti Sparos URL rövidítő

Bekérő mező, beírjuk, rövidíti az url-t egy lib-el, még egy mező, amiből ki lehet másolni.

Eredeti Sparos jelszó generátor/jelszóerősség tesztelő

Lesz egy gomb, ami random generál egy 15 karakter hosszú cuccot, ami erős jelszó, egy mezőben kiírja, hogy lehessen másolni.  
input mező, megnézi, hogy az adott beírt jelszó mennyire erős, és mennyire ajánlott használni, label-el kiírja az erősségét.

Sparos Játék menü

Színes játék

Lesz egy leszámláló a játék előtt, majd elkezdődik a játék. A játék abból áll, hogy lesz egy random színnek a neve kiírva label-el, illetve a betűnek a színe random lesz.

Így fog kinézni: Piros

A játékosnak el kell találnia, és be kell írnia egy input mezőbe, milyen **színű** a szöveg. (tehát a példában azt kell beírnia a játékosnak, hogy „kék”)

A játékosnak lesz 45 másodperce, hogy pontokat gyűjtsön.

Ha eltalálja, kap 2 pontot. Ha nem találja el, nem kap semmit. A pont számítva lesz egy pont-számlálóval, amit a játékos is láthat.

Minél több pontot gyűjt össze a használó, annál magasabb lesz a szintje.

Szintet úgy lehet kapni, hogy minél több pontja van a játékosnak, tehát helyes válaszok.

0: add fel

1-10: get good

11-20: nem rossz

20-30: professzionális

30+: Spar Admin

Vízesés modell quiz

Lesz 15 kérdés, rádiógombokkal lehet válaszolni, lesznek tovább gombok, a végén lesz egy beküldés gomb, legvégén megmutatja az eredményt, hány %-ot ért el a játékos, label-ben írja ki.