

## 2. A Totó játék Magyarországon

### A program mentése, kiírások

A projektet elmentette **Toto** néven, a programkód szintaktikailag hibátlan, lefordítható.

1 pont

*A további pontok akkor is megadhatók, ha nem a megadott néven mentette a vizsgázó*

Az eredményeket legalább két konzolos feladatnál a minta szerint jelenítette meg

1 pont

Az eredményeket legalább négy konzolos feladatnál a minta szerint jelenítette meg

1 pont

### Adatok beolvasása, tárolása

Beolvassa a `toto.txt` állomány összes sorát

1 pont

A beolvasott adatokat eltárolja a feladatok megoldására alkalmas adatszerkezetben

1 pont

*A fenti 2 pont akkor is jár, ha az adatokat nem tárolta, de a feladatok megoldása során azokat megfelelően kezelte*

### Fordulók száma

Meghatározza, hogy hány forduló adatai találhatóak a forrásállományban

1 pont

Az eredményt a képernyőn megjeleníti

1 pont

### Telitalálatos szelvények száma

Legalább egy fordulót megvizsgál, hogy van-e telitalálat

1 pont

Az összes fordulót megvizsgálja, hogy van-e telitalálat

1 pont

Meghatározza a telitalálatos szelvények számát

1 pont

Az eredményt a képernyőn megjeleníti

1 pont

### Nyereményösszegek átlaga

Egy „telitalálatos” ( $T13p1 > 0$  vagy  $Ny13p1 > 0$ ) forduló esetén helyesen határozza meg a fordulóban kifizetett nyereményösszeget

1 pont

Az összes „telitalálatos” forduló esetén helyesen határozza meg a fordulóban kifizetett nyereményösszeget

1 pont

Helyesen határozza meg a „telitalálatos” fordulóban a nyereményösszegek összegét

1 pont

Meghatározza, hogy mekkora volt a „telitalálatos” fordulóban kifizetett nyereményösszegek átlaga

1 pont

*A fenti 4 pont akkor is adható, ha más módszerrel határozza meg az átlagot*

Az átlagot a képernyőn megjeleníti

1 pont

Az átlagot a képernyőn egész számra kerekítve jeleníti meg

1 pont

### Szélsőértékek keresés

Meghatározza annak a fordulónak az adatait, vagy indexét, ahol legkisebb volt a telitalálatos szelvény után fizetett nyeremény

1 pont

Meghatározza annak a fordulónak az adatait, vagy indexét, ahol legnagyobb volt a telitalálatos szelvény után fizetett nyeremény

1 pont

Kiírja annak a fordulónak az adatait, ahol legkisebb volt a telitalálatos szelvény után fizetett nyeremény

1 pont

Kiírja annak a fordulónak az adatait, ahol legnagyobb volt a telitalálatos szelvény után fizetett nyeremény

1 pont

<b>EredmenyElemzo osztály beszúrása</b>		
Forráskódjába elérhetővé tette a <code>java.txt</code> vagy a <code>csharp.txt</code> állományból az <code>EredmenyElemzo</code> osztályt definiáló kódrészletet	1 pont	<input type="checkbox"/>
<b>Eldöntés</b>		
Létrehoz egy példányt az <code>EredmenyElemzo</code> osztályból, az osztály konstruktorát egy forduló eredményével paraméterezi	1 pont	<input type="checkbox"/>
Minden fordulóhoz létrehoz egy-egy példányt az <code>EredmenyElemzo</code> osztályból, az osztály konstruktorát az aktuális forduló eredményével paraméterezi	1 pont	<input type="checkbox"/>
<i>A fenti két pont akkor is jár, ha a konstruktort a teljes adatsorral (minden adattal) paraméterezi</i>		
Legalább egy forduló esetén megvizsgálja, hogy a forduló 13+1 mérkőzésének eredménye nem tartalmazott döntetlent a <code>NemvoltDontetlenMerkozes</code> kódtag felhasználásával	1 pont	<input type="checkbox"/>
Eldönti helyesen, hogy volt-e olyan forduló, ahol a 13+1 mérkőzés eredménye nem tartalmazott döntetlent a <code>NemvoltDontetlenMerkozes</code> kódtag felhasználásával	1 pont	<input type="checkbox"/>
A keresést nem folytatja, ha a választ meg tudja adni	1 pont	<input type="checkbox"/>
Az eldöntés eredményét a képernyőre írja	1 pont	<input type="checkbox"/>
<i>A fenti két pont akkor is adható, ha más módszerrel állapítja meg, hogy volt-e olyan forduló, ahol nem volt döntetlen</i>		
<b>Grafikus alkalmazás készítése</b>		
Létrehozta a felhasználói felületen a beviteli mezőt és a parancsgombot	1 pont	<input type="checkbox"/>
Létrehozta a címkét/címkéket és a kapcsolókereteket	1 pont	<input type="checkbox"/>
Az ablak címsorában megjelenő alapértelmezett feliratot módosította	1 pont	<input type="checkbox"/>
A felhasználói felület szöveges tartalma a minta szerinti	1 pont	<input type="checkbox"/>
A felhasználói felület objektumai a mintához hasonlóan, egymás alatt/mellett a megfelelő sorrendben helyezkednek el	1 pont	<input type="checkbox"/>
A kapcsolókereteket a felhasználó a program futása alatt nem tudja „kipipálni”	1 pont	<input type="checkbox"/>
Ha a beviteli mezőben lévő karakterlánc hossza nem 14 karakter, akkor gépelés közben folyamatosan jelzi a kapcsolókeret „kipipált” állapotával, 14 karakter esetén a kapcsolókeret üres	1 pont	<input type="checkbox"/>
A „ <i>Nem megfelelő ...</i> ” kapcsolókerethez tartozó felirat végén gépelés közben folyamatosan jelzi a beviteli mezőben lévő karakterek számát	1 pont	<input type="checkbox"/>
Ha a beviteli mezőben lévő karakterlánc nem az „1”, „2”, és „X” karaktereket tartalmazza, akkor gépelés közben folyamatosan jelzi a kapcsolókeret „bepipált” állapotával, helyes karakterek esetén a kapcsolókeret üres	1 pont	<input type="checkbox"/>
A „ <i>Helytelen karakter ...</i> ” kapcsolókeret mögötti zárójelben gépelés közben folyamatosan megjelennek a hibás karakterek	1 pont	<input type="checkbox"/>
Az „Eredmények mentése” parancsgomb csak akkor használható (aktív), ha az ellenőrzések (hossz és tartalom) nem találnak hibát a beviteli mező értékében, hiba/hibák esetén inaktív állapotú	1 pont	<input type="checkbox"/>
Az „Eredmények mentése” parancsgomb állapota begépelés közben folyamatosan a beviteli mező változásával aktualizálódik	1 pont	<input type="checkbox"/>
<b>Összesen:</b>	<b>40 pont</b>	<input type="checkbox"/>