

# LoL Support – konzolos és grafikus asztali alkalmazásfejlesztés feladat

## Szomor Levente SZFT5

Egy játékfejlesztő cég ügyfélszolgálatára hibajegyeket (ticketeket) fogad a League of Legends klienshez, Vanguard/kapcsolódó hibákhoz, valamint a játékegyensúlyt (balance) érintő bejelentésekhez. Az adatbázis a bejelentések, az ügyintézők, valamint a hősök (championok) és szerepek adatait tartalmazza.

A feladat megoldása során vegye figyelembe a következőket:

- A képernyőre írást igénylő részfeladatok eredményének megjelenítése előtt írja a képernyőre a feladat sorszámát (például: 5. feladat:)!
- Az egyes feladatokban a kiírásokat a minta szerint készítse el!
- Az ékezetmentes azonosítók és kiírások is elfogadottak.
- A program megírásakor az állományban lévő adatok helyes szerkezetét nem kell ellenőriznie.
- A megoldását úgy készítse el, hogy az azonos szerkezetű, de tetszőleges bemeneti adatok mellett is helyes eredményt adjon!

### Konzolos feladatok

1. Készítsen konzolos alkalmazást LoLSupport néven!
2. Készítsen saját osztályokat a táblák adatainak tárolására!
3. Készítsen számított tulajdonságot a hibajegyhez:  $\text{pont} = \text{súlyosság} * 10$ , 52% feletti nyerési aránynál +5 pont!
4. Adja meg a lezárt (closed) hibajegyek számát!
5. Kérjen be egy hős nevet, írja ki szerepét és nyerési arányát, majd hibajegyeit pontszámmal!
6. Ügyintézőnként jelenítse meg az open státuszú hibajegyek számát ABC sorrendben!

### Grafikus feladatok

1. Készítsen WPF alkalmazást LoLSupportGUI néven!
2. ComboBox: ügyintézők listája.
3. ComboBox: kiválasztott ügyintéző open és investigating hibajegyei.
4. Részletes adatok megjelenítése: hős neve (ha nincs: -), státusz, súlyosság, pontszám, dátum, leírás.
5. Az adatok frissüljenek kiválasztáskor.