

LoL Support – konzolos és grafikus asztali alkalmazásfejlesztés feladat

Szomor Levente SZFT5

Egy játékfejlesztő cég ügyfélszolgálata 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 szerepeik 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: pont = sulyossag * 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.