

”Programozási alapismeretek”
beadandó feladat:
”ProgAlap beadandó” téma 1. feladat

Készítette: Bárdosi Bence
Neptun-azonosító: VY9NJN
E-mail: bardosi.bence@gmail.com

Kurzuskód: IP-08PAEG
Gyakorlatvezető neve: Pap Gábor Sándorné

2016-11-31

Tartalom

1	Felhasználói dokumentáció	2
1.1	Feladat	2
1.2	Futási környezet	2
1.3	Használat	2
1.3.1	A program indítása	2
1.3.2	A program bemenete	2
1.3.3	A program kimenete	2
1.3.4	Minta bemenet és kimenet	2
1.3.5	Hibalehetőségek	2
2	Fejlesztői dokumentáció	3
2.1	Feladat	3
2.2	Specifikáció	3
2.3	Fejlesztői környezet	3
2.4	Forráskód	3
2.5	Megoldás	3
2.5.1	Programparaméterek	3
2.5.2	Programfelépítés	3
2.5.3	Függvénystruktúra	3
2.5.4	Algoritmus	3
2.5.5	A kód	3
2.6	Tesztelés	3
2.6.1	Érvényes tesztesetek	3
2.6.2	Érvénytelen tesztesetek	3
2.7	Fejlesztési lehetőségek	3

1 Felhasználói dokumentáció

1.1 Feladat

Egy iskolában egyéni és összetett tanulmányi versenyt tartottak. A versenyekben összesen N tanuló vett részt. A versenyek száma M . Ismerjük versenyenként az induló tanulókat és elért pontszámukat. Az összetett versenyben csak azon tanulók eredményét értékelik, akik az összes egyéni versenyen indultak és elérték a versenyenként adott minimális pontszámot.

Készíts programot, amely megadja az egyéni versenyek győzteseinek rangsorát!

1.2 Futási környezet

1.3 Használat

1.3.1 A program indítása

1.3.2 A program bemenete

1.3.3 A program kimenete

1.3.4 Minta bemenet és kimenet

1.3.5 Hibalehetőségek

2 Fejlesztői dokumentáció

2.1 Feladat

Egy iskolában egyéni és összetett tanulmányi versenyt tartottak. A versenyekben összesen N tanuló vett részt. A versenyek száma M . Ismerjük versenyenként az induló tanulókat és elért pontszámukat. Az összetett versenyben csak azon tanulók eredményét értékelik, akik az összes egyéni versenyen indultak és elérték a versenyenként adott minimális pontszámot.

Készíts programot, amely megadja az egyéni versenyek győzteseinek rangsorát!

2.2 Specifikáció

2.3 Fejlesztői környezet

2.4 Forráskód

2.5 Megoldás

2.5.1 Programparaméterek

2.5.2 Programfelépítés

2.5.3 Függvénystruktúra

2.5.4 Algoritmus

2.5.5 A kód

2.6 Tesztelés

2.6.1 Érvényes tesztesetek

2.6.2 Érvénytelen tesztesetek

2.7 Fejlesztési lehetőségek