

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 4. Társas

A beadott program csak abban az esetben értékelhető, ha van a választott programozási környezetnek megfelelő forrásállomány, és az tartalmazza a részfeladat megoldásához tartozó forráskódot.

A pontozás során futási hibás vagy csak részlegesen jó megoldás is értékelendő. A részpontszám jár, ha a kódnak az adott elemnél feltüntetett megfelelő részlete hibátlan. A kiírás és bemenet során ékezhelyességtől függetlenül is járnak a pontok. A kommentben elhelyezett tartalom nem értékelhető. A kiíráshoz tartozó pontok járnak, ha a szöveg tartalmilag kifejezi a feladat szövegében vagy a kommunikációs mintában foglaltakat.

Létezik a program <i>lud</i> néven	
Létrehozta a program forráskódját <i>lud</i> néven	1 pont <input type="checkbox"/>
A pont csak akkor jár, ha a név pontos, a program fordítási és futtatási hibát nem tartalmaz.	
Üzenetek a képernyőn	
Van olyan képernyőre írást igénylő feladat, amelynél megjelenítette a feladat sorszámát, és amikor kellett, utalt a felhasználótól bekért tartalomra	1 pont <input type="checkbox"/>
Minden képernyőre írást igénylő, megoldott feladatnál megjelenítette a sorszámot	1 pont <input type="checkbox"/>
Az előző pont csak akkor jár, ha legalább 3 sorszámozott feladatra adott olyan megoldást, amely a sorszám megjelenítésén kívül mást is végzett.	
A bemeneti fájlok feldolgozása és az adatok tárolása	
Megnyitotta a megadott fájlok egyikét beolvasás előtt, és annak egy adatsorát helyesen beolvasta	1 pont <input type="checkbox"/>
Az ösvények adatait helyesen beolvasta és eltárolta	1 pont <input type="checkbox"/>
A dobásokat helyesen beolvasta és eltárolta	1 pont <input type="checkbox"/>
Bemeneti fájlok elemszámának megjelenítése	
Helyesen határozta meg az <i>osvenyek.txt</i> fájlban tárolt ösvények számát	1 pont <input type="checkbox"/>
Helyesen határozta meg a <i>dobasok.txt</i> fájlban tárolt dobások számát	1 pont <input type="checkbox"/>
Tartalmilag a mintának megfelelően megjelenítette a meghatározott értékeket	1 pont <input type="checkbox"/>
A pont jár akkor is, ha az értékek tévesek, de számítás eredményei.	
A leghosszabb ösvény meghatározása	
Meghatározta a leghosszabb ösvény mezőinek számát	2 pont <input type="checkbox"/>
A pont nem bontható.	
Meghatározta a leghosszabb ösvény sorszámát	1 pont <input type="checkbox"/>
Tartalmilag a mintának megfelelően megjelenítette a sorszámát és a hosszát	1 pont <input type="checkbox"/>
Beolvasás	
Beolvasta és eltárolta az ösvény sorszámát	1 pont <input type="checkbox"/>
A megoldás további részében a tárolás módjának megfelelő módon hivatkozott a beolvasott sorszámnak megfelelő ösvényre	1 pont <input type="checkbox"/>
A pont jár akkor is, ha a hivatkozás helyén szereplő feladatrészt nem vagy hibásan oldotta meg.	
Beolvasta és eltárolta a játékosok számát	1 pont <input type="checkbox"/>

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Statisztika készítése
-----------------------

Helyesen határozta meg legalább az egyik karakter előfordulásainak számát

1 pont 

Helyesen határozta meg az összes előforduló karakter előfordulásainak számát

2 pont 

A pont nem bontható.

A meghatározott darabszámokat tartalmilag a mintának megfelelően jelenítette meg

1 pont 

A pont jár akkor is, ha megjelenítette azokat is, amelyekből 0 darab van.

Azon karaktereket nem jelenítette meg, amelyekből 0 darab van

1 pont 

A <i>kulonleges.txt</i> fájl előállítás
---

Létrehozta a *kulonleges.txt* fájlt

1 pont 

Megvizsgálta az adott ösvény legalább egy mezőjét, hogy különleges típusú-e

1 pont 

Az előző vizsgálat alapján beírt a fájlba egy sorszám-mezőtípus párt

1 pont 

A pont jár a vizsgálat helyességétől függetlenül.

Legalább az egyik különleges mező összes előfordulását bejegyezte a fájlba

1 pont 

A pont nem adható meg, ha a fájlban nem csak különleges karakterek szerepelnek.

Az előző két pont jár akkor is, ha a sorszámozást nem 1-től, hanem 0-tól indította.

Mindkét különleges mező minden előfordulását bejegyezte a fájlba

1 pont 

A pont nem adható meg, ha a fájlban nem csak különleges karakterek szerepelnek.

A pont nem adható meg, ha a sorszámozást nem 1-től indította.

A fájlba írt sorszámokat és karaktereket tabulátor választja el

1 pont 

A pont jár akkor is, ha a beírt értékek hibásak.

A dobások kezelése a játékosok száma szerint
--

Az első körben helyesen rendelte a dobásokat a játékosokhoz

1 pont 

Minden körben helyesen rendelte a dobásokat az egyik játékoshoz

1 pont 

Minden körben helyesen rendelte a dobásokat az összes játékoshoz

2 pont 

A pont nem bontható.

A fenti négy pont attól függetlenül jár, hogy az utolsó két feladat közül melyikben valósította meg azt.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

A legtávolabb jutó játékos meghatározása, ha minden mezőt M-nek tekintünk

Legalább egy körben helyesen meghatározta, hogy a játékosok meddig jutottak

1 pont

Legalább két körben helyesen meghatározta, hogy a játékosok meddig jutottak

1 pont

Az összes körben helyesen meghatározta, hogy a játékosok meddig jutottak

1 pont

Vizsgálta, hogy van-e olyan játékos, amelyik elérte az ösvény végét

1 pont

Az előző négy pont jár akkor is, ha az összegzést csak az utolsó feladatban végezte el.

Meghatározta a kört, amelyben az összeg elérte az ösvény hosszát

1 pont

Meghatározta a legtávolabb jutó játékosok közül legalább egynek a sorszámát

1 pont

A pont jár akkor is, ha az ösvény utolsó mezőjén túljutó játékosok bármelyikét határozta meg.

Tartalmilag a mintának megfelelően jelenítette meg a legtávolabb jutó(k) sorszámát és azt, hogy melyik körben fejeződött be a verseny

1 pont

A pont jár akkor is, ha a megjelenített érték hibás, de számítás eredménye.

A nyertes meghatározása a mezők típusának figyelembevételével

Legalább egy játékos esetében helyesen kezelte az E mezőt az összegzéskor

1 pont

Minden lépés esetén helyesen kezelte az E mezőt az összegzéskor

1 pont

Legalább egy játékos esetében helyesen kezelte a V mezőt az összegzéskor

1 pont

Minden lépés esetén helyesen kezelte a V mezőt az összegzéskor

1 pont

Meghatározta a nyertes játékosokat (azokat, akiknek a lépésszáma elérte vagy meghaladta az ösvény hosszát az utolsó teljes kör végén)

1 pont

Tartalmilag a mintának megfelelően megjelenítette a nyerteseket

1 pont

Tartalmilag a mintának megfelelően megjelenítette, hogy a többi játékos meddig jutott

1 pont

A pont nem adható meg, ha a nyertesek valamelyikét is megjelenítette.

**Összesen:**

**45 pont**