

Rendszerfejlesztés feladatok

1. Iskolai napló.

Feladat: Egy képzeletbeli iskolában a tanulók osztályzatainak nyilvántartása.

Követelmények:

Platform: Web. Minden egyes tanulóról nyilván kell tartani, hogy melyik évfolyamon melyik osztályba jár, az egyes tantárgyakból mikor milyen osztályzatot kapott és mikor hiányzott. Az egyes tantárgyak a következők: magyar, történelem, matematika, angol, informatika. A szoftverben lekérdezhetőnek kell lennie, hogy az egyes tantárgyakból az adott évfolyamon, osztályonkénti bontásban mi a tanulmány átlag. A szoftver táblázatos formában jelenítse meg az adott osztályban a tanulók tantárgyakhoz tartozó érdemjegyeit és aktuális átlagát, valamint a mulasztott órák számát.

2. Pizza futár

Feladat: Egy pizza rendelő szoftver készítése

Követelmények:

Platform: reszponzív Web vagy Android. A megrendelőnek lehetősége legyen a 10 féle pizza közül választani. A felhasználói felületen legyen pizzánként egy kép a pizzáról, a pizza fantázia neve, valamint a pizzán levő feltétek felsorolása, és a pizza ára. Minden egyes pizzából a felhasználó többet is kiválaszthat. A szoftver a pizzák kiválasztásával automatikusan kalkulálja a fizetendő árat. A felületen legyen egy vásárlás gomb, melyre kattintva a szoftver bekéri a vevő nevét, lakcímét, telefonszámát és egy adatbázisba menti a vásárlás adataival. A szoftvernek legyen egy eladói felülete is, melyen táblázatos formában megjelennek a vásárlások adatai.

3. Receptkönyv

Feladat: Egy konyhai receptnyilvántartó elkészítése

Követelmények:

Platform: reszponzív Web, vagy Android. A felhasználónak legyen lehetősége önállóan felvinni a rendszerbe recepteket. Minden egyes receptről nyilván kell tartani, hogy hány személyre szól és milyen alapanyagból mennyi kell (az alapanyagok száma változó). A szoftver az adatbázisba rögzített recepteket táblázatos formában jelenítse meg. Az egyes receptek kiválasztásánál legyen lehetőség megadni, hogy hány személyre szeretnénk elkészíteni az ételt és a szükséges anyagmennyiségeket a szoftver automatikusan kalkulálja ki.

4. Amőba játék

Feladat: Amőba játék készítése.

Követelmények:

Platform: Windows. A játékosnak a gép ellen kell játszania. A játéktábla mérete :100 x 100 -as.

5. Kollégiumi nyilvántartó

Feladat: kollégium nyilvántartó szoftver megvalósítása.

Követelmények:

Platform: Web. A szoftver tartalmazza a kollégium diákjainak, nevelőtanárainak adatait, és kezeli az ezen adatok közt fennálló kapcsolatokat. Implementálva van benne a nyilvántartó szoftverek összes alapfunkciója (keresés, módosítás, új adat felvitele, törlés, különböző szempontok szerinti rendezett listázás,.