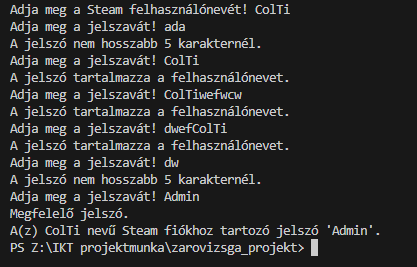
Alapvizsga

Python altantárgy

1. feladat

Írjon egy programot fiok.py néven, amely bekér a felhasználótól egy felhasználónevet és az ehhez tartozó jelszót. Ha a jelszó kisebb, mint 5 karakter vagy tartalmazza a felhasználónevet, akkor kérjen újat. A program végén írja ki a mindkét bekért adatot.

A program üzeneteinek megfogalmazásában kövesse az alábbi példát!



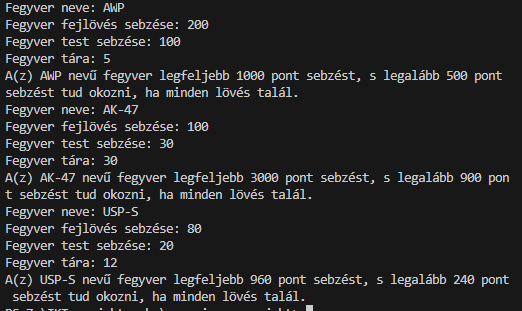
Pontozás – minden teljesülő feltétel egy-egy pontot ér

1. Létrehoz egy programot fiok.py néven, a program hibaüzenet nélkül lefut.
2. Bekéri a Steam felhasználónevet és eltárolja.
3. Bekéri a jelszót és eltárolja.
4. Eldönti, hogy a jelszó megfelel-e a feltételeknek.
5. Ha nem, kiírja az odaillő hibaüzenetet.
6. Működő ciklust készít, amely kilép, ha helyes választ kap.
7. A megadott üzenetekben nincsen hiba.

1. feladat

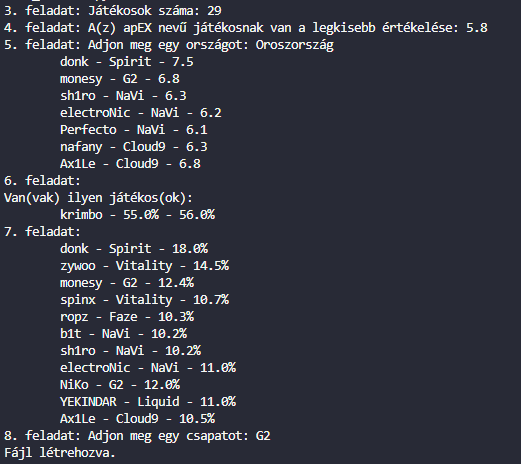
A feladatban elkészítendő s létrehozandó fegyver.py program bekér három fegyvert, s ezek sebzését (fej & test) és a lőszer kapacitását. Írjon egy függvényt, amely kiszámolja, ha a tár összes lövése találna, mennyit sebezne a fegyver. (A függvényt ugyanabban a fájlban írja meg.)

A program üzeneteinek megfogalmazásában kövesse az alábbi példát!

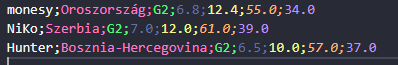


Pontozás – minden teljesülő feltétel egy-egy pontot ér

1. Létrehoz egy programot fiok.py néven, a program hibaüzenet nélkül lefut.
2. Bekér egy fegyvert.
3. Bekéri a fegyver többi adatát.
4. A bekért számokat szám típusuvá alakítja (2 pont).
5. Ciklust szervez a fegyverek és az adataik bekérésére.
6. Ír egy függvényt, amely helyesen kiszámolja a maximum értéket.
7. Ugyanez a függvény helyesen kiszámolja a minimum értéket.
8. A függvény egyik paramétere a fegyver tárja.
9. A függvény eredményeit helyesen adja vissza.
10. A függvényt helyesen meghívja.
11. A program üzeneteit helyesen megfogalmazza.
12. Egy esetben helyesen jelenít meg üzenetet a fegyver maximum és minimum sebzéséről.
13. A függvény visszatérési értéke alapján a főprogram kiírja a megfelelő adatokat.
14. A függvényhívás a ciklusba kerül.
15. feladat
16. Írjon programot harmadik.py néven!
17. A játékosok adatainak tárolására szolgáló osztályt a jatekos.py fileban írja meg a jatekosok.csv file alapján, majd a programjában olvassa be ezt a fájlt és tárolja el egy listában!
18. Írja ki a képernyőre a felsorolt játékosok számát!
19. Keresse meg és írja ki a legkisebb értékeléssel rendelkező játékos nevét és értékelését!
20. Kérjen be egy ország nevet és írja ki a hozzátartozó játékosok nevét, csapatát és értékelését. Ha nincs ilyen játékos, írja ki.
21. Vizsgálja meg, hogy van-e olyan játékos, akinek magasabb a fejlövésszázaléka, mint a halálszázaléka. Az eredményt írja ki.
22. Írja ki azokat a játékosokat, akiknek a nyitó öléseik százaléka magasabb, mint 10%.
23. Kérje be egy csapat nevét, keresse meg az abba a csapatba tartozó játékosokat, majd írja be ezen játékosok adatait egy külön csv tartományba, amelynek a neve megegyezik a csapat nevével. Ha nem található ilyen csapat írja ki a képernyőre.



g2.csv:



Pontozás – minden teljesülő feltétel egy-egy pontot ér

1. Létrehoz egy programot harmadik.py néven, a program hibaüzenet nélkül lefut.
2. A jatekos.py fájlt helyesen megírta, minden attribútum megvan.
3. A harmadik.py fájlban meghívta a jatekos.py adatait.
4. A jatekosok.csv fájlból beolvassa az adatokat és eltárolja őket egy listában.
5. Helyesen kiírja a játékosok számát.
6. Helyesen megtalálja a legkisebb értékelésű játékost és kiírja a képernyőre.
7. Függvényt használ.
8. Függvénnyel meghatározza a bekért országhoz tartozó játékosokat és a helyes adatokat kiírja.
9. Észleli s kiírja, ha nincs ilyen ország.
10. Megvizsgálja, hogy van-e ilyen játékos/játékosok.
11. Ha van, kiírja a megfelelő adatokat.
12. Megtalálja függvénnyel a megfelelő játékosokat, s kiírja őket.
13. Bekéri egy csapat nevét és eldönti, hogy létezik-e.
14. Ha nem létezik kiírja.
15. Megtalálja a csapatban lévő játékosokat.
16. Készít egy külön fájlt a csapat nevével.
17. A fájlba beírja a megfelelő játékosokat.
18. A megadott üzenetekben nincsen hiba.