2. Karakter dekódoló

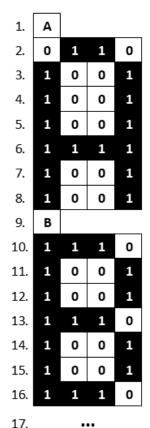
40 pont

Ebben a feladatban karaktereket kell dekódolnia egy karakterbankban megadott adatok felhasználásával!

- Megoldását választása szerint Java vagy C#programozási nyelven kell elkészítenie! Az Ön által választott programozási nyelvet jelölje meg a feladatlap fedőlapján! A javítás során csak a megjelölt nyelven készült megoldás lesz értékelve!
- A program készítése során törekedjen az objektum orientált (OOP) megoldásra, amire a feladatsor ajánlásokat is tartalmaz. Amennyiben a programot ilyen módon nem tudja elkészíteni, akkor a feladatokat saját osztály létrehozása nélkül is megoldhatja, de így kevesebb pontot ér a megoldása. Ebben az esetben, ha a feladat jellemző vagy metódus létrehozását kéri, akkor Önnek saját alprogramot (függvényt, eljárást) kell készítenie, amely paramétereken keresztül kommunikál a hívó programmal!
- 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 kiírások is elfogadottak!
- Az azonosítókat kis- és nagybetűkkel is kezdheti!
- A program megírásakor az állományban lévő adatok helyes szerkezetét nem kell ellenőriznie, feltételezheti, hogy a rendelkezésre álló adatok a leírtaknak megfelelnek!
- A megoldását úgy készítse el, hogy az azonos szerkezetű, de tetszőleges bemeneti adatok mellett is helyes eredményt adjon!

A bank.txt forrásállomány tartalmazza a jobboldali ábra szerint a dekódoláshoz szükséges angol nagybetűs karaktereket és a karakterek 4x7-es mátrixait, melyekből **karakterbankot** hozunk létre. A karakterbankban nem tároltuk az összes angol nagybetűt, viszont feltételezheti, hogy legalább két karakter megtalálható benne!

- 1. Készítsen konzolos alkalmazást a következő feladatok megoldására, melynek a projektjét KarakterDekodolo néven mentse el!
- 2. Hozzon létre saját osztályt Karakter azonosítóval!
- 3. A Karakter osztály konstruktora tárolja el a paraméterekben átadott karaktert és a hozzá tartozó mátrixot! Az adatokat a feladatok megoldásához célszerűen megválasztott típusú adattagokban (például: karakter, karakterlánc lista, karakterlánc vektor, karakter mátrix, stb.) tárolja a Karakter osztályban! A feladat megoldásához vizsgálja meg a bank.txt állomány felépítését!
- 4. Olvassa be a bank.txt állományban található karaktereket és mátrixaikat! A beolvasott adatokat (karakter és mátrix) tárolja a Karakter osztály példányaiban egy célszerűen megválasztott adatszerkezetben (például: Karakter osztály típusú listában)
- 5. Írja ki a képernyőre a minta szerint, hogy hány karakter található a karakterbankban!



A feladat a következő oldalon folytatódik

Informatikai ismeretek	Azonosító								
emelt szint	jel:								

- 6. Kérje be a felhasználótól az angol ábécé egy nagybetűjét a minta szerint! Az adatbevitelt ismételje mindaddig, amíg az input adat nem az angol ábécé nagybetűje! Ügyeljen rá, hogy hibás adat esetén ne szakadjon meg a program futása!
- 7. Keresse meg a karakterbankban az előző feladatban bekért karaktert, majd a Karakter osztályban létrehozott metódus segítségével jelenítse meg mátrixát a képernyőn a minta szerint! Ha a karakter nem található, akkor a "Nincs ilyen karakter a bankban!" felirat jelenjen meg! Ha az adatbevitelt nem tudta megoldani, akkor dolgozzon a "B" karakterrel!
- 8. A dekodol. txt állományban egy szót kódoltunk a bank. txt állomány felépítése szerint, azonban itt a karaktermátrixok felett egy-egy kérdőjel található. Olvassa be és tárolja el az állományban található szó adatait egy új változóban a 4. feladathoz hasonlóan!
- 9. Végezze el ez előző feladatban beolvasott szó dekódolását a minta szerint! A dekódoláshoz hozzon létre a Karakter osztályban egy metódust Felismer azonosítóval, mely a paraméterében átadott Karakter osztály típusú objektum karaktermátrixát hasonlítja össze a saját (this) osztálypéldány mátrixával! A mátrixok teljes tartalmi egyezése esetén a metódus igaz, egyébként pedig hamis értékkel térjen vissza! Ha a dekódolandó szó mátrixában olyan karakter szerepel, ami nem található meg a karakterbankban, akkor egy kérdőjel jelenjen meg a helyén!

Példa a metódusfejre: publikus logikai Felismer (Karakter felismerendo)

10. Készítsen grafikus alkalmazást, melynek a projektjét KarakterDekodoloGUI néven mentse el!

A grafikus alkalmazásban a következő feladatokat végezze el:

- a. Alakítsa ki a statikus felhasználói felületet a minta szerint egy címkével és egy beviteli mezővel!
- b. A program indulása után hozzon létre **dinamikusan** (futási időben) 4 x 7 darab beviteli mezőt a minta szerint! Az így létrehozott mezők tartalma alapértelmezetten "0" legyen!
- c. Oldja meg, ha a dinamikusan létrehozott beviteli mezőkbe az egyes érték kerül, akkor azonnal változzon a beviteli mező háttérszíne világosszürkére, minden más esetben fehérre váltson!
 - JavaFX választása esetén az "-fx-control-inner-background-: lightgray" stílust alkalmazza (vagy törölje) a mező háttérszínének változtatásához!
- d. Készítsen a szimpla vagy a dupla kattintás eseményéhez eseménykezelőt a dinamikusan létrehozott beviteli mezőkhöz, ami a "0"-ás érték helyére a "1"-et írja, egyéb érték esetén a "0" legyen a mező új tartalma!

A feladat a következő oldalon folytatódik

2012 gyakorlati vizsga 7 / 16 2022. május 11.

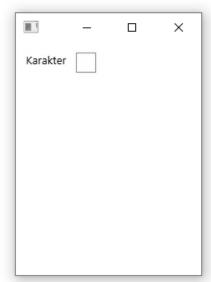
Azonosító								
jel:								

Konzolos minta találat esetén:

Konzolos minta, ha nincs találat:

```
5. feladat: Karakterek száma: 12
6. feladat: Kérek egy angol nagybetűt:
6. feladat: Kérek egy angol nagybetűt: Anna
6. feladat: Kérek egy angol nagybetűt: Bence
6. feladat: Kérek egy angol nagybetűt: N
7. feladat:
Nincs ilyen karakter a bankban!
9. feladat: Dekódolás
ERET?SEGI
```

Grafikus minta (statikus felület):



Grafikus minta (statikus és dinamikus felület működés közben):

