JÚNIUS

S

S

2. Programozás 22 pont

Oldja meg az alábbi két programozás feladatot Python nyelven!

A hibás és részleges kódok is javítva lesznek, a részpontok egymástól függetlenül is megszerezhetők! Érdemes létrehozni a kért függvényt akkor is, ha nem tökéletes, mert részponti(ka)t érhet, de például eredményváltozó érékének megjelenítésére csak akkor jár a (rész)pont, ha a változó értéke számítás eredménye!

A) Mélygarázsbérlés

8 pont

Egy új belvárosi mélygarázsban az alábbi konstrukcióban lehet személygépkocsinknak helyet bérelni: egy napra egy parkolóhely bérlése 5 000.- forint, de ha legalább 5 napra szól a bérlés, akkor csak napi 4 000.- forint. A rendszer egy napra sem enged több helyet bérelni, mint a mélygarázs kapacitása, de ha valaki nem szeretne mindig szabad helyet vadászni, akkor kérhet fix helyet 20%-os felárért, vagyis a végösszeg 1,2-szeresét kell kifizetnie.

Készítsen programot garazsberles. py néven a következők szerint:

Kérje be a felhasználótól a minta szerinti kommunikációval a következő adatokat:

- hány napra kíván helyet bérelni
- kér-e fix helyet

A bekért adatok alapján írja ki a fizetendő összeget! Az összeg meghatározásához használjon feltételes utasítást! Az eredmények kiszámolásához matematikai műveleteket alkalmazzon!

Feltételezzük, hogy a felhasználó mindenhol jó értéket adott meg, így a vizsgálattól eltekinthet. A kiírást a mintának megfelelően végezze el!

Minta az alkalmazáshoz:

```
Adja meg a napok számát: 5
Igényel fix parkolóhelyet? (i/n): i
Fizetendő összeg: 24000 Ft
```

A mintában *félkövér és dőlt formázással* jelöltük a felhasználótól beolvasandó adato(ka)t!

B) Automata visszajáró

14 pont

Egy automatából bérleteket lehet vásárolni, mely kézpénzes fizetésre is lehetőséget ad, ám ekkor a fizetendő összegből csak százasra felkerekítve ad vissza, mert 100-asnál kisebb érméket nem kezel. Például egy 9450 Ft-os vásárlás esetén a 9500 Ft feletti összeget adja visszajáróként!

Készítsen programot autovissza. py néven a következők szerint:

Készítsen függvényt kerekfel () néven, ami a paraméterként kapott összeg 100-asra felkerekített értékét adja visszatérési értékként.

Generáljon egy véletlen 945 és 99 999 közötti összeget, ezzel szimuláljuk a kézpénzzel fizetendő összeget. A generált összeget és annak a függvénnyel felkerekített összegét jelenítse meg a minta szerint! Közben kérdezze meg a felhasználótól, hogy mekkora összeget dobott be, majd jelenítse meg a visszajárót! Ha a bedobott összeg nem elegendő, jelezze a minta szerint!

Minta az alkalmazáshoz:

```
Fizetendő: 19845 Ft
Bedobott összeg: 20000
Kerekített összeg: 19900 Ft
Visszajáró: 100 Ft
```

Fizetendő: 19845 Ft Bedobott összeg: **10000** A bedobott összeg nem elegendő!

A mintában félkövér és dőlt formázással jelöltük a felhasználótól beolvasandó adato(ka)t!

PRÓBA ALAPVIZSGA

GYAKORLATI

VIZSGATEVÉKENYSÉG

2023. december 13-15.

Időtartam: 90 perc

Név:

Beadott fájlok:		
	balaton.html	
	balaton.css	
	garazsberles.py	
	autovissza.py	

Fontos tudnivalók

A feladatokat tetszőleges sorrendben oldhatja meg.

A vizsga során nyelvi dokumentációk használhatók és korlátozott internetkapcsolat áll rendelkezésre:

- a www.w3schools.com oldal elérhető, annak kapcsolódó tananyagai elérhetőek
- a C:\Zeal mappában offline elérhetőek a kapcsolódó nyelvi dokumentációk

Javasoljuk, hogy a feladatokat először olvassa végig, utána egyenként oldja meg a részfeladatokat!

A forrásfájlokat a forrás-megosztásban találja: S:\

A forrásokat másolja át a vizsgakönyvtárába Z:\ munkáját is ide mentse!

A feladatlap belső oldalain készíthet jegyzeteket, de tartalmukat nem fogják értékelni, csak az állományokat!

Felhívjuk a figyelmet a gyakori mentésre, és feltétlenül javasoljuk a mentést minden esetben, mielőtt egy másik (rész)feladat megoldásába kezd!

A vizsga végén ellenőrizze, hogy minden megoldás a **Z:**\ meghajtón van-e, mert csak az ott található, hibamentesen olvasható állományok kerülnek értékelésre!

A vizsga végén a feladatlap első oldalán Önnek jelölni kell, hogy a feladat által kért állományok közül melyeket készítette el: jelölje **X**-szel a megfelelő fájlok neve **előtti** cellában!

A vizsgatevékenységre két osztályzatot fog kapni: minkét feladatra egy-egy 150%-os jegyet **Programozási** alapok tantárgyból!

40%-tól elégséges (2)

50%-tól közepes (3)

60%-tól jó (4)

80%-tól jeles (5)

A feladatok szerzői:

1.feladat: Apáti János (lektor: Gödöny Péter),

2 feladat: Hídvégi Anikó és Gödöny Péter (lektor: Fekete Tamás)

PRÓBA alapvizsga – 1.kör 10.évfolyam – szerdai verzió BMSzC Pataky

1. Webszerkesztés 40 pont

Balaton

A **forrásként kiadott weboldalon** kell módosításokat végeznie a Balaton rövid bemutatására a feladatleírás és a minta szerint.

Nyissa meg a balaton. html fájlt és egészítse ki a megadottak szerint:

- 1. A weboldal nyelve *magyar* a kódolása pedig *UTF-8* legyen!
- 2. A weboldal fejrészében helyezzen el hivatkozásokat a *balaton.css* stíluslapra, valamint a *balaton.js* JavaScript állományra a meglévő hivatkozások után!
- 3. A böngésző címsorában megjelenő felirat "Balaton" legyen!
- 4. A *header* és *foldrajz* szakaszok *container* stílusosztállyal formázott konténerét módosítsa úgy, hogy *container* helyett *container-fluid* legyen a stílusosztályuk!
- 5. A *fejleckepek* azonosítójú konténerbe illessze be a *kepek/fej3.jpg* képet úgy, hogy az megjelenjen a slideshow-ban harmadik elemként. A beszúrt képnél állítsa be, hogy a *Tavirózsák* felirat jelenjen meg ha a kép valami miatt nem tölthető be, vagy ha az egeret a kép fölé viszik.
- 6. Biztosítsa, hogy a nav elemben szereplő menüpontokra való kattintáskor a weboldal megfelelő részére navigáljon (ugorjon) az oldal! Az egyes menüpontok céljainak azonosítója:

Menüpont	Célazonosító
Földrajz	foldrajz
Turizmus	turizmus
Növényvilág	novenyvilag
Állatvilág	allatvilag

- 7. A *foldrajz* azonosítójú bootstrap rács oszlopainak 6:6-os arányát módosítsa 8:4-re, a minta szerint!
- 8. A "A Balaton földrajza" 2-es címsort követő négy szövegrészt alakítsa általános bekezdésekké!
- 9. A *domborzat* azonosítójú *figure* elemen belül készítsen egy *figcaption* feliratot az alábbi szöveggel: "A *Balaton medrének domborzata*"
- 10. A *foldrajz* azonosítójú konténerben található táblázat utolsó sorába szúrja be az alábbi adatot:

Part hossza	235 km

- 11. A *turizmus* azonosítójú konténerben található *Turisztikai célpontok* táblázat mindegyik soránál állítsa be, hogy a kapcsolódó kép ne kattintásra jelenjen meg, hanem azonnal, amint a látnivaló megnevezése fölé kerül az egérkurzor!
- 12. A *turizmusszovegkeret* konténerben levő öt hivatkozás mindegyikét állítsa be, hogy a városok nevére kattintva az adott oldalak új lapon jelenjenek meg!
- 13. A *novenyvilag* konténerben lévő Bootstrap rács mindhárom blokkjához adjon hozzá pluszban *novenykep* stílusosztályt is a meglevők után!
- 14. Az oldal legalján a *footer* szakaszban helyezzen el egy vízszintes vonalat és a vonal alatt közvetlenül legyen az *Ugrás az elejére* szöveg hivatkozás, amelyre kattintva a böngésző az oldal legelejére ugrik.



Nyissa meg a balaton.css állományt, majd egészítse ki, illetve módosítsa a következők szerint:

- 1. A dokumentum háttérszíne *rgba(150, 255, 255, 0.2)* legyen!
- 2. Ha a menüpontok fölé viszik az egeret, akkor az adott menüpont betűszíne váltson át erre a színre: rgb(50, 50, 255)
- 3. A *h1* címsor legyen pozícionálva fentről -75px, balról pedig -30px értékkel! Figyelem, mindkét érték negatív!
- 4. A h2 címsorok legyenek félkövérek!
- 5. A *h1*, *h2*, *h3* és *h4* címsorok mindegyikének a betűtávolsága 2*px* legyen!
- A panorama stílusazonosítójú elem töltse ki vízszintesen a rendelkezésre álló helyet!
- 7. A novenykep stílusosztály szövege legyen középre igazítva!
- 8. A *novenykep* stílusosztállyal formázott elemeken belüli képek legyenek *lekerekítve 20px*-el és a *belső margójuk* is legyen *20px*!
- 9. Az *allatkep* stílusosztály szelektorában található *cursor* bejegyzést hatástalanítsa a kódsor törlése nélkül!
- 10. Az *allatkep* stílusosztállyal formázott képek szélessége legyen 250px!
- 11. Az általános bekezdések legyenek sorkizártak!
- 12. A *latin* stílusosztály betűmérete legyen *1rem*, és *dőlt*!

A Balaton állatvilága

A to Europa egyik legjelentösebb vízimadar-eiönelye. Kiterjeot nädasai szamos madarfaj szamara nyujtanak reszeko nelyet. Bar a vadon elő fajok többnyíre kerülík az embert és az embert tevkenységekkel járó zavarást, néhány olyan is akad, amelyik alkalmazkodní tud ehbez, illetve kihasználja. A legismertebb madár, a Balaton legnagyobb röpképes madara, a bütykös hattyú (Cygnus olor), amely a nádasban építi nagy méretű úszó fészkét, fészekhagyó fiókáit azonban kikelésűk után gyakran a strandok közelében neveli fel, ahol könnyen jut hozzá a táplálékhoz, mivel a nyaralók rendszeresen etetik őket. Egy 2014-es áprilisi felmérés során 46 fészkelő párt észeletek a tavon, amelyeknek 72%-a az északi parton tartózkodott. A tavon tartósan mintegy 500 egyed tartózkodík. Hasonló viselkedést figyelhetünk meg a mindenútt gyakori tókés réce (Anas platyrhynchos) esetében is, amelyek a hattyúkkal együtt gyakran keresik az ember társaságát. A Magyar Madártani és Természetvédelmi Egyesűlet hagyományosan évente szervezi a "Balatoni hattyú road show"-t, ahol az érdeklődők testközelből is megismerkedhetnek a látványos hattyűgyűrűzéssel és a Balaton egyik emblematikussá vált madarával.

A Balaton, lévén hazánk legnagyobb állóvíze, halfaunája nagyon értékes. Az érdeklődők a legrészletesebben a Balatoni Vízivilág Látogatóközpontban tájékozódhatnak a vidék halaival. A tóban, a vele ősszefüggő Kis-Balatonban és a vízgyűjtő területén található 40 vízfolýásban 37 halfaj fordul elő, ebből a Balatonban 15-17 faj él meg. Az itt élő halak 80%-át a keszegfélék alkotják. Ezek közül a leggyakoribb a dévérkeszeg, a karikakeszeg, a bodorka és a vörösszárnyú keszeg.



hináros részeket keresi. Egész Európára jellemző faj, a déli félszígeteket kivéve. A kutatók tapasztalatai szerint a Balaton vízgyűjtő területén legáltalánosabban előforduló halfaj a bodorka vagy búzaszemű keszeg (Rutilus rutilus) . az összes halfogás 21,15%—a Tápálékkal bőven ellátott vízekben nem rítkák 25 cm-es peládnyok sem. A táplálékbő vízekben, magasabb, szélesebb hátú, ún. alfolyúvítői" nyúlánkabb egyedekkel. Rovarlárvát, apröcsígát, planktonrákokat, lírósáhajársokat fonyszert.



3

A legisme Balaton legna madara, a (Cygnus ole nádasban ép

(Cyanus olor)

Bütykös hattyú

(Cygnus olor), amely andadsah eipli nagy méretű úszó fészkét. fészekhagyó fiókált azonban kikelesük után ngyakran a strandok közelében neveli fel, ahol könnyen jut hozzá a táplálékhoz, mivel a nyaralók rendszeresen etetik öket. Egy 2014-es áprilisi felmérés során 46 fészkelő párt észleltek a tavon, amelyeknek észleltek a tavon, amelyeknek mitegy 500 eszaki parton tartóskodótt. A tavon tartósan mintegy 500 egyed tartóskodók. Természetétől fogva vándormadár, télen 1000 km-nél többet is megtehet, hogy Európa enyhébb területein telejlen. A parkokba betelepített példányai gyakran a nagyvároskó be nem fagyott vízelesí maradnak, ahol mindig eteti őket valaki. Hosszas, csapkodó vízfelszíni nekífutással emelkedik fel, de ha már a levegőben van, kitartóan repül.

4/2 2023. december 13-15. 4/3