

## Reversi

A részpontszámok tovább nem bonthatóak. A beadott forráskódot akkor is értékelni kell, ha az szintaktikailag hibás, vagy részleges a megoldás! A megoldásra csak akkor jár a pont, ha az azonos szerkezetű, de tetszőleges input adatok mellett is megfelelően működik.

Program mentése		
A A forráskódot elmentette <code>reversi</code> néven, a programkód szintaktikailag hibátlan, lefordítható	1 pont	<input type="checkbox"/>
Saját osztály létrehozása		
Létrehozott saját osztályt <code>Tabla</code> azonosítóval	1 pont	<input type="checkbox"/>
Definiált egy mátrixtípusú mezőt vagy jellemzőt, a mátrix sorait és oszlopait 0–7-ig indexelte	1 pont	<input type="checkbox"/>
A mátrix karakter-típusú (pl.: <code>char</code> ), azonosítója „ <code>t</code> ”	1 pont	<input type="checkbox"/>
A fenti két pont akkor is adható, ha a mátrixot nem a <code>Tabla</code> osztályban definiálta.		
Konstruktor készítése		
A <code>Tabla</code> osztályban létrehozott egy konstruktort	1 pont	<input type="checkbox"/>
A konstruktor inicializálja a 8×8-as mátrixot	1 pont	<input type="checkbox"/>
A konstruktor a paraméterében átadott fájlt nyitja meg	1 pont	<input type="checkbox"/>
Beolvasta és eltárolta helyesen a mátrixban a szöveges fájl tartalmát	1 pont	<input type="checkbox"/>
A fenti három pont akkor is jár, ha a feladatot a <code>Tabla</code> osztály definiálása nélkül, de saját paraméterezhető alprogram hívásával oldotta meg.		
Osztálypéldány készítése		
Létrehozott egy <code>Tabla</code> típusú osztálypéldányt	1 pont	<input type="checkbox"/>
Az osztálypéldány konstruktora az <code>allas.txt</code> szöveges állományt kapta aktuális paraméterként	1 pont	<input type="checkbox"/>
A fenti pont akkor is jár, ha a <code>Tabla</code> típusú osztálypéldány létrehozása nélkül, saját paraméterezhető alprogram hívásával oldotta meg a feladatot		
Megjelenít() metódus		
Definiált a <code>Tabla</code> osztályban egy metódust <code>Megjelenit</code> azonosítóval	1 pont	<input type="checkbox"/>
A metódus a „ <code>t</code> ” mátrix használatával megjeleníti a játék állását	1 pont	<input type="checkbox"/>
Az állást a minta szerint jelenítette meg	1 pont	<input type="checkbox"/>
A fenti három pont akkor is jár, ha a <code>Tabla</code> osztály hiányában saját alprogram definiálásával és hívásával oldotta meg a feladatot.		
Összegzés		
A megszámlálást a <code>Tabla</code> osztályban definiált metódus segítségével végezte	1 pont	<input type="checkbox"/>
A megszámlálást végző metódus paraméterezhető	1 pont	<input type="checkbox"/>
Helyesen határozta meg a „K” (kék) korongok számát	1 pont	<input type="checkbox"/>
Helyesen határozta meg az „F” (fehér) korongok számát	1 pont	<input type="checkbox"/>
Helyesen határozta meg az üres mezők számát	1 pont	<input type="checkbox"/>
Megjelenítette a minta szerint a képernyőn a meghatározott értékeket	1 pont	<input type="checkbox"/>
A fenti öt pont akkor is jár, ha a <code>Tabla</code> osztály hiányában saját alprogram definiálásával és hívásával oldotta meg a feladatot.		
Algoritmus kódolása		
A <code>Tabla</code> osztályban definiálta a metódust	1 pont	<input type="checkbox"/>
A metódus azonosítója <code>VanForditas</code>	1 pont	<input type="checkbox"/>

A metódus paramétereit a megadott azonosítókkal és típusokkal definiálta	1 pont	<input type="checkbox"/>
Az aktSor, aktOszlop, ellenfel, nincsEllenfel lokális változók deklarációja (azonosító és típus) helyes	1 pont	<input type="checkbox"/>
Helyesen határozta meg az aktSor, aktOszlop, ellenfel, nincsEllenfel lokális változók kezdőértékeit	1 pont	<input type="checkbox"/>
Helyes a „Ha (jatekos='K')...” elágazás kódolása	1 pont	<input type="checkbox"/>
Helyesen kódolta a ciklus ciklusfeltételét	1 pont	<input type="checkbox"/>
Helyesen kódolta a ciklus magját	1 pont	<input type="checkbox"/>
Helyes a „Ha (nincsEllenfel vagy ...)” elágazás kódolása	1 pont	<input type="checkbox"/>
A metódus visszatérési értéke helyes	1 pont	<input type="checkbox"/>
A fenti kilenc pont akkor is jár, ha a Tabla osztály hiányában saját alprogram definiálásával oldotta meg a feladatot.		
A VanForditas() metódus hívása		
Szövegtípusú változóban vagy konstansban rögzítette a metódus aktuális paramétereit, a paramétereket pontosvessző választja el, helyesen alakítja át a szövegtípusú paraméterlista értékeit, így azok felhasználhatók az alprogram hívásához	1 pont	<input type="checkbox"/>
Helyes a VanForditas() metódus hívása, paraméterezése	1 pont	<input type="checkbox"/>
Megjelenítette az eredményt a képernyőn	1 pont	<input type="checkbox"/>
Szabályos lépés		
A Tabla osztályban definiálta a metódust	1 pont	<input type="checkbox"/>
A feladat megoldására logikai értékkel visszatérő metódust definiált, a metódus paraméterei megfelelőek	1 pont	<input type="checkbox"/>
Például: SzabalyosLepes(char jatekos, int sor, int oszlop)		
A metódus hamis értékkel tér vissza, ha a cella nem üres	1 pont	<input type="checkbox"/>
A metódus legalább egy irányba megvizsgálja, hogy történt-e fordítás	1 pont	<input type="checkbox"/>
A metódus szükség szerint mind a nyolc irányban megvizsgálja, hogy történt-e fordítás	1 pont	<input type="checkbox"/>
A metódus visszatérési értéke helyes	1 pont	<input type="checkbox"/>
Szövegtípusú változóban vagy konstansban rögzítette a metódus aktuális paramétereit, a paramétereket pontosvessző választja el, helyesen alakítja át a szövegtípusú paraméterlista értékeit, így azok felhasználhatók az alprogram hívásához	1 pont	<input type="checkbox"/>
A definiált metódus helyesen került meghívásra, megjelenítette a képernyőn az eredményt	1 pont	<input type="checkbox"/>
A fenti hét pont akkor is jár, ha a Tabla osztály hiányában saját alprogram definiálásával oldotta meg a feladatot.		
<b>Összesen:</b>	<b>40 pont</b>	<input type="checkbox"/>