

# Univerzális programozás

---

**Írd meg a saját programozás tankönyvedet!**

Ed. BHAX, DEBRECEN,  
2019. május 09, v. 1.0.0

Copyright © 2019 Dr. Bátfai Norbert

Copyright © 2019 Orosz Máté

Copyright (C) 2019, Norbert Bátfai Ph.D., batfai.norbert@inf.unideb.hu, nbatfai@gmail.com

Copyright (C) 2019, Fórizs Péter, forizspeter13@gmail.com

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

<https://www.gnu.org/licenses/fdl.html>

Engedélyt adunk Önnek a jelen dokumentum sokszorosítására, terjesztésére és/vagy módosítására a Free Software Foundation által kiadott GNU FDL 1.3-as, vagy bármely azt követő verziójának feltételei alapján. Nincs Nem Változtatható szakasz, nincs Címlapszöveg, nincs Hátlapszöveg.

<http://gnu.hu/fdl.html>

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Univerzális programozás		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Bátfai, Norbert Ács Orosz , Máté	2019. október 14.	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

## Ajánlás

„To me, you understand something only if you can program it. (You, not someone else!) Otherwise you don't really understand it, you only think you understand it.”

—Gregory Chaitin, *META MATH! The Quest for Omega*, [[METAMATH](#)]

---

# Tartalomjegyzék

<b>I. Bevezetés</b>	<b>1</b>
<b>1. Vízió</b>	<b>2</b>
1.1. Mi a programozás? . . . . .	2
1.2. Milyen doksikat olvassak el? . . . . .	2
1.3. Milyen filmeket nézzek meg? . . . . .	2
<b>II. Második felvonás</b>	<b>3</b>
<b>2. Helló, Arroway!</b>	<b>5</b>
2.1. OO szemlélet . . . . .	5
2.2. Homokozó . . . . .	7
2.3. „Gagyí” . . . . .	13
2.4. Yoda . . . . .	14
2.5. Kódolás from scratch . . . . .	14
<b>3. Helló, Liskov!</b>	<b>15</b>
3.1. Liskov helyettesítés sértése . . . . .	15
3.2. Szülő-gyerek . . . . .	15
3.3. Anti OO . . . . .	17
3.4. deprecated - Hello, Android! . . . . .	17
3.5. Hello, Android! . . . . .	17
3.6. Hello, SMNIST for Humans! . . . . .	18
3.7. Ciklomatikus komplexitás . . . . .	18

<b>4. Helló, Mandelbrot!</b>	<b>19</b>
4.1. Reverse engineering UML osztálydiagram . . . . .	19
4.2. Forward engineering UML osztálydiagram . . . . .	19
4.3. Egy esettan . . . . .	21
4.4. BPMN . . . . .	21
4.5. BPEL Helló, Világ! - egy visszhang folyamat . . . . .	21
4.6. TeX UML . . . . .	21
<b>5. Helló, Chomsky!</b>	<b>22</b>
5.1. Encoding . . . . .	22
5.2. OOCWC lexer . . . . .	22
5.3. l334d1c45 . . . . .	22
5.4. Full screen . . . . .	25
5.5. Paszigráfia Rapszódia OpenGL full screen vizualizáció . . . . .	26
5.6. Paszigráfia Rapszódia OpenGL full screen vizualizáció . . . . .	26
5.7. Paszigráfia Rapszódia LuaLaTeX vizualizáció . . . . .	27
5.8. Perceptron osztály . . . . .	27
<b>6. Helló, Stroustrup!</b>	<b>28</b>
6.1. JDK osztályok . . . . .	28
6.2. Másoló-mozgató szemantika . . . . .	28
6.3. Hibásan implementált RSA törése . . . . .	28
6.4. Változó argumentumszámú ctor . . . . .	29
6.5. Összefoglaló . . . . .	29
<b>7. Helló, Gödel!</b>	<b>30</b>
7.1. Gengszterek . . . . .	30
7.2. C++11 Custom Allocator . . . . .	30
7.3. STL map érték szerinti rendezése . . . . .	30
7.4. Alternatív Tabella rendezése . . . . .	31
7.5. Prolog családfa . . . . .	31
7.6. GIMP Scheme hack . . . . .	31

---

<b>8. Helló, !</b>	<b>32</b>
8.1. FUTURE tevékenység editor . . . . .	32
8.2. OOCWC Boost ASIO hálózatzelése . . . . .	32
8.3. SamuCam . . . . .	32
8.4. BrainB . . . . .	33
8.5. OSM térképre rajzolása . . . . .	33
<b>9. Helló, Schwarzenegger!</b>	<b>34</b>
9.1. Port scan . . . . .	34
9.2. AOP . . . . .	34
9.3. Android Játék . . . . .	34
9.4. Junit teszt . . . . .	35
9.5. OSCI . . . . .	35
<b>10. Helló, Calvin!</b>	<b>36</b>
10.1. MNIST . . . . .	36
10.2. Deep MNIST . . . . .	36
10.3. CIFAR-10 . . . . .	36
10.4. Android telefonra a TF objektum detektálója . . . . .	37
10.5. SMNIST for Machines . . . . .	37
10.6. Minecraft MALMO-s példa . . . . .	37
<b>11. Helló, Berners-Lee!</b>	<b>38</b>
11.1. C++ és Java összehasonlítás . . . . .	38
11.2. Python . . . . .	38
<b>III. Irodalomjegyzék</b>	<b>39</b>
11.3. Általános . . . . .	40
11.4. C . . . . .	40
11.5. C++ . . . . .	40
11.6. Lisp . . . . .	40

---

# Ábrák jegyzéke

3.1. madarszulo . . . . .	18
---------------------------	----



# Előszó

Amikor programozónak terveztem állni, ellenezték a környezetemben, mondván, hogy kell szövegszerkesztő meg táblázatkezelő, de az már van... nem lesz programozói munka.

Tévedtek. Hogy egy generáció múlva kell-e még tömegesen hús-vér programozó vagy olcsóbb lesz allokálni igény szerint pár robot programozót a felhőből? A programozók dolgozók lesznek vagy papok? Ki tudhatná ma.

Mindenesetre a programozás a teoretikus kultúra csúcsa. A GNU mozgalomban látom annak garanciáját, hogy ebben a szellemi kalandban a gyerekeim is részt vehessenek majd. Ezért programozunk.

## Hogyan forgasd

A könyv célja egy stabil programozási szemlélet kialakítása az olvasóban. Módszere, hogy hetekre bontva ad egy tematikus feladatcsokrot. Minden feladathoz megadja a megoldás forráskódját és forrásokat feldolgozó videókat. Az olvasó feladata, hogy ezek tanulmányozása után maga adja meg a feladat megoldásának lényegi magyarázatát, avagy írja meg a könyvet.

Miért univerzális? Mert az olvasótól (kvázi az írótól) függ, hogy kinek szól a könyv. Alapértelmezésben gyerekeknek, mert velük készítem az iniciális változatot. Ám tervezem felhasználását az egyetemi programozás oktatásban is. Ahogy szélesedni tudna a felhasználók köre, akkor lehetne kiadása különböző korosztályú gyerekeknek, családoknak, szakköröknek, programozás kurzusoknak, felnőtt és továbbképzési műhelyeknek és sorolhatnánk...

## Milyen nyelven nyomjuk?

C (mutatók), C++ (másoló és mozgató szemantika) és Java (lebutított C++) nyelvekből kell egy jó alap, ezt kell kiegészíteni pár R (vektoros szemlélet), Python (gépi tanulás bevezető), Lisp és Prolog (hogyan lássuk mást is) példával.

## Hogyan nyomjuk?

Ránts le a <https://gitlab.com/nbatfai/bhax> git repót, vagy méginkább forkolj belőle magadnak egy sajátot a GitLabon, ha már saját könyvön dolgozol!

Ha megvannak a könyv DocBook XML forrásai, akkor az alább látható **make** parancs ellenőrzi, hogy „jól formázottak” és „érvényesek-e” ezek az XML források, majd elkészíti a dblatex programmal a könyved pdf változatát, íme:

```
batfai@entropy:~$ cd glrepos/bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook/
batfai@entropy:~/glrepos/bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook$ make
rm -f bhax-textbook-fdl.pdf
xmllint --xinclude bhax-textbook-fdl.xml --output output.xml
xmllint --relaxng http://docbook.org/xml/5.0/rng/docbookxi.rng output.xml  ←
--noout
output.xml validates
rm -f output.xml
dblatex bhax-textbook-fdl.xml -p bhax-textbook.xls
Build the book set list...
Build the listings...
XSLT stylesheets DocBook - LaTeX 2e (0.3.10)
=====
Stripping NS from DocBook 5/NG document.
Processing stripped document.
Image 'dblatex' not found
Build bhax-textbook-fdl.pdf
'bhax-textbook-fdl.pdf' successfully built
```

Ha minden igaz, akkor most éppen ezt a legenerált `bhax-textbook-fdl.pdf` fájlt olvasod.



#### A DocBook XML 5.1 új neked?

Ez esetben forgasd a <https://tdg.docbook.org/tdg/5.1/> könyvet, a végén találsz az informatikai szövegek jelölésére használható gazdag „API” elemenkénti bemutatását.

---

# **I. rész**

## **Bevezetés**

# 1. fejezet

## Vízió

### 1.1. Mi a programozás?

### 1.2. Milyen doksikat olvassak el?

- Olvasgasd a kézikönyv lapjait, kezd a **man man** parancs kiadásával. A C programozásban a 3-as szintű lapokat fogod nézegetni, például az első feladat kapcsán ezt a **man 3 sleep** lapot
- [[KERNIGHANRITCHIE](#)]
- [[BMECPP](#)]
- Az igazi kockák persze csemegéznek a C nyelvi szabvány [ISO/IEC 9899:2017](#) kódcsipeteiből is.

### 1.3. Milyen filmeket nézzek meg?

- 21 - Las Vegas ostroma, <https://www.imdb.com/title/tt0478087/>, benne a **Monty Hall probléma** bemutatása.

## **II. rész**

### **Második felvonás**

**Bátf41 Haxor Stream**

A feladatokkal kapcsolatos élő adásokat sugároz a <https://www.twitch.tv/nbatfai> csatorna, melynek permanens archívuma a <https://www.youtube.com/c/nbatfai> csatornán található.

---

## 2. fejezet

# Helló, Arroway!

### 2.1. OO szemlélet

A módosított polártranszformációs normális generátor beprogramozása Java nyelven. Mutassunk rá, hogy a mi természetes saját megoldásunk (az algoritmus egyszerre két normálist állít elő, kell egy példánytag, amely a nem visszaadottat tárolja és egy logikai tag, hogy van-e tárolt vagy futtatni kell az algoritmust) és az OpenJDK, Oracle JDK-ban a Sun által adott OO szervezés ua.! <https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG> (16-22 fólia) Ugyanezt írjuk meg C++ nyelven is! (lásd még UDPROG repó: [source/labor/polargen](#))

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

```
import java.util.Random;
import java.io.*;
import java.lang.Math;
public class PolarGen {
    public final static int RAND_MAX = 32767;
    private static boolean bExists;
    private double dValue;
    static Random cRandomGenerator = new Random();
    public PolarGen() {
        bExists = false;
        cRandomGenerator.setSeed(20);
    };
    public double PolarGet() {
        if (!bExists)
        {
            double u1, u2, v1, v2, w;

            do{
                u1 = cRandomGenerator.nextInt (RAND_MAX) / (RAND_MAX + 1.0);
                u2 = cRandomGenerator.nextInt (RAND_MAX) / (RAND_MAX + 1.0);
                v1 = 2 * u1 - 1;
                v2 = 2 * u2 - 1;
```

```

        w = v1 * v1 + v2 * v2;
    }

    while (w > 1);
    double r = Math.sqrt ((-2 * Math.log (w)) / w);
    dValue = r * v2;
    bExists = !bExists;
    return r * v1;
}
else
{
    bExists = !bExists;
    return dValue;
}
};

public static void main(String args[]) {
    PolarGen cPolarGen = new PolarGen();
    double dEredmeny = cPolarGen.PolarGet();
    System.out.println(dEredmeny);
}
</para>
}

```

A program ellenőrzi, hogy van-e tárolt érték, amennyiben nincs, létrehozza azt a következőképpen: 2 darab -1 és 1 közötti számot hoz létre, majd egyet elvesz, és aztán veszi a négyzetösszegüket. Ez addig ismétlődik, amíg  $s$  nagyobb vagy egyenlő mint 1, vagy  $s$  egyenlő 0. Ezután felvesszük a multiplier-t, ami az " $s$ " -2-szeres logaritmus hányadosának négyzetgyöke. A tárolt érték multiplier szorozva  $v2$ -vel, utána pedig  $v1$  szer multiplier értékét.

C++ -ban:

```

#include<cmath>
#include <cstdlib>
#include<ctime>
using namespace std;
class PolarGen {
public:
    PolarGen () {
        nincsTarolt = true;
        srand (time (NULL));
    }
    ~PolarGen() {
    }
    double kovetkezo ();
private:
    bool nincsTarolt;
    double tarolt;
};

double PolarGen::kovetkezo() {
    if (nincsTarolt) {
        double u1, u2, v1, v2, w;

```



```
        do {
            u1 = rand() / (RAND_MAX + 1.0);
            u2 = rand() / (RAND_MAX + 1.0);
            v1 = 2 * u1 - 1;
            v2 = 2 * u2 - 1;
            w = v1 * v1 + v2 * v2;
        } while ( w > 1);
        double r = sqrt ((-2* log(w) / w));
        tarolt = r * v2;
        nincsTarolt = !nincsTarolt;
        return r * v1;
    }
    else {
        nincsTarolt = !nincsTarolt;
        return tarolt;
    }
}
int main(int argc, char** argv) {
    PolarGen pg;
    for (int i = 0; i < 10; i++)
        std::cout<<pg.kovetkezo()<<std::endl;
    return 0;
}
```

## 2.2. Homokozó

Adjuk át az első védési programot (LZW binfa) C++ nyelvről Java nyelvre, ugyanúgy működjön! Mutassunk rá, hogy gyakorlatilag a pointereket és referenciákat kell kiírtani és minden máris működik (erre utal a feladat neve, hogy Java-ban minden referencia, nincs választás, hogy mondjuk egy attribútum pointer, referencia vagy tagként tartalmazott legyen). Miután már áttettük Java nyelvre, tegyük be egy Java Servletbe és a böngészőből GET-es kéréssel (például a böngésző címsorából) kapja meg azt a mintát, amelynek kiszámolja az LZW binfáját!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Itt annyi dolgunk van, hogy a C++ szintaktikát használó pointereket és referenciákat át kell írni Java szintaktikának megfelelőekre.

```
public class LZWBinFa {

    public LZWBinFa() {

        fa = gyoker;

    }
}
```

```
public void egyBitFeldolg(char b) {

    if (b == '0') {

        if (fa.nullasGyermek() == null)
        {

            Csomopont uj = new Csomopont('0');

            fa.ujNullasGyermek(uj);

            fa = gyoker;
        } else
        {

            fa = fa.nullasGyermek();
        }
    }
    else {
        if (fa.egyesGyermek() == null) {
            Csomopont uj = new Csomopont('1');
            fa.ujEgyesGyermek(uj);
            fa = gyoker;
        } else {
            fa = fa.egyesGyermek();
        }
    }
}

public void kiir() {

    melyseg = 0;

    kiir(gyoker, new java.io.PrintWriter(System.out));

}

public void kiir(java.io.PrintWriter os) {
    melyseg = 0;
    kiir(gyoker, os);
}

class Csomopont {

    public Csomopont(char betu) {
        this.betu = betu;
    }
}
```

```
        balNulla = null;
        jobbEgy = null;
    }

;

    public Csomopont nullasGyermek() {
        return balNulla;
    }

    public Csomopont egyesGyermek() {
        return jobbEgy;
    }

    public void ujNullasGyermek(Csomopont gy) {
        balNulla = gy;
    }

    public void ujEgyesGyermek(Csomopont gy) {
        jobbEgy = gy;
    }

    public char getBetu() {
        return betu;
    }

    private char betu;

    private Csomopont balNulla = null;
    private Csomopont jobbEgy = null;

};

    private Csomopont fa = null;

    private int melyseg, atlagosszeg, atlagdb;
    private double szorasosszeg;

    public void kiir(Csomopont elem, java.io.PrintWriter os) {

        if (elem != null) {
            ++melyseg;
            kiir(elem.egyesGyermek(), os);
```

```
        for (int i = 0; i < melyseg; ++i) {
            os.print("----");
        }
        os.print(elem.getBetu());
        os.print("(");
        os.print(melyseg - 1);
        os.println(")");
        kiir(elem.nullasGyermek(), os);
        --melyseg;
    }
}

protected Csomopont gyoker = new Csomopont('/');
int maxMelyseg;
double atlag, szoras;

public int getMelyseg() {
    melyseg = maxMelyseg = 0;
    rmelyseg(gyoker);
    return maxMelyseg - 1;
}

public double getAtlag() {
    melyseg = atlagosszeg = atlagdb = 0;
    ratlag(gyoker);
    atlag = ((double) atlagosszeg) / atlagdb;
    return atlag;
}

public double getSzas() {
    atlag = getAtlag();
    szorasosszeg = 0.0;
    melyseg = atlagdb = 0;

    rszas(gyoker);

    if (atlagdb - 1 > 0) {
        szoras = Math.sqrt(szorasosszeg / (atlagdb - 1));
    } else {
        szoras = Math.sqrt(szorasosszeg);
    }

    return szoras;
}

public void rmelyseg(Csomopont elem) {
    if (elem != null) {
        ++melyseg;
    }
}
```

```
        if (melyseg > maxMelyseg) {
            maxMelyseg = melyseg;
        }
        rmelyseg(elem.egyenesGyermek());

        rmelyseg(elem.nullasGyermek());
        --melyseg;
    }
}

public void ratlag(Csomopont elem) {
    if (elem != null) {
        ++melyseg;
        ratlag(elem.egyenesGyermek());
        ratlag(elem.nullasGyermek());
        --melyseg;
        if (elem.egyenesGyermek() == null && elem.nullasGyermek() == null) {
            ++atlagodb;
            atlagosszeg += melyseg;
        }
    }
}

public void rszoras(Csomopont elem) {
    if (elem != null) {
        ++melyseg;
        rszoras(elem.egyenesGyermek());
        rszoras(elem.nullasGyermek());
        --melyseg;
        if (elem.egyenesGyermek() == null && elem.nullasGyermek() == null) {
            ++atlagodb;
            szorasosszeg += ((melyseg - atlag) * (melyseg - atlag));
        }
    }
}

public static void usage() {
    System.out.println("Usage: lzwtree in_file -o out_file");
}

public static void main(String args[]) {

    if (args.length != 3) {

        usage();

        System.exit(-1);
    }
}
```

```
String inFile = args[0];

if (!"-o".equals(args[1])) {
    usage();
    System.exit(-1);
}

try {

    java.io.FileInputStream beFile =
        new java.io.FileInputStream(new java.io.File(args[0]));

    java.io.PrintWriter kiFile =
        new java.io.PrintWriter(
            new java.io.BufferedWriter(
                new java.io.FileWriter(args[2])));

    byte[] b = new byte[1];

    LZWBinFa binFa = new LZWBinFa();

    while (beFile.read(b) != -1) {
        if (b[0] == 0x0a) {
            break;
        }
    }

    boolean kommentben = false;

    while (beFile.read(b) != -1) {

        if (b[0] == 0x3e) {
            kommentben = true;
            continue;
        }

        if (b[0] == 0x0a) {
            kommentben = false;
            continue;
        }

        if (kommentben) {
            continue;
        }
    }
}
```

```
        if (b[0] == 0x4e) // N betű
        {
            continue;
        }

        for (int i = 0; i < 8; ++i) {

            if ((b[0] & 0x80) != 0)
            {
                binFa.egyBitFeldolg('1');
            } else
            {
                binFa.egyBitFeldolg('0');
            }
            b[0] <<= 1;
        }

    }

    binFa.kiir(kiFile);

    kiFile.println("depth = " + binFa.getMelyseg());
    kiFile.println("mean = " + binFa.getAtlag());
    kiFile.println("var = " + binFa.getSzoras());

    kiFile.close();
    beFile.close();

} catch (java.io.FileNotFoundException fnfException) {
    fnfException.printStackTrace();
} catch (java.io.IOException ioException) {
    ioException.printStackTrace();
}

}
```

## 2.3. „Gagyí”

Az ismert formális „while (x <= t && x >= t && t != x);” tesztkérdéstípusra adj a szokásosnál (miszerint x, t az egyik esetben az objektum által hordozott érték, a másikban meg az objektum referenciája) „mélyebb” választ, írd Java példaprogramot mely egyszer végtelen ciklus, más x, t értékekkel meg nem! A példát építsd a JDK Integer.java forrására<sup>3</sup>, hogy a 128-nál inkluzív objektum példányokat poolozza!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 2.4. Yoda

Írjunk olyan Java programot, ami `java.lang.NullPointerException`-el leáll, ha nem követjük a Yoda conditions-t!  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Yoda\\_conditions](https://en.wikipedia.org/wiki/Yoda_conditions)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

```
class yoda {  
  
    public static void main(String args[]){  
        String yoda = null;  
        if ( yoda.equals("yoda")) { System.out.println("Nem jó");  
        }  
    }  
}
```

## 2.5. Kódolás from scratch

Induljunk ki ebből a tudományos közleményből: <http://crd-legacy.lbl.gov/~dhbailey/dhbpapers/bbpalg.pdf> és csak ezt tanulmányozva írjuk meg Java nyelven a BBP algoritmus megvalósítását! Ha megakadsz, de csak végső esetben: [https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok/javat/apbs02.html#pi\\_jegyei](https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok/javat/apbs02.html#pi_jegyei) (mert ha csak lemásolod, akkor pont az a fejlesztői élmény marad ki, melyet szeretném, ha átélnél).

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...



## 3. fejezet

# Helló, Liskov!

### 3.1. Liskov helyettesítés sértése

Írjunk olyan OO, leforduló Java és C++ kódcipetet, amely megsérti a Liskov elvet! Mutassunk rá a megoldásra: jobb OO tervezés. [https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2\\_1.pdf](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_1.pdf) (93-99 fólia) (számos példa szerepel az elv megsértésére az UDPROG repóban, lásd pl. [source/binom/Batfai-Barki/madarak/](#))

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Liskov elv azt mondja ki, hogy: Ha S osztály T osztály leszármazottja, akkor S szabadon behelyettesíthető minden olyan helyre (paraméter, változó, stb...), ahol T típust várunk. Példa sértésre:

```
public class Bird{ public void fly(){ } } public class Duck extends Bird{ }
```

Ebben az esetben még minden jól működik, hiszen a kacsza egy madár, azonban

```
public class Ostrich extends Bird{ }
```

esetén a strucc már nem tudja használni a "fly" függvényt, annak ellenére hogy ő is madár.

Javított példa: 

```
public class Bird{ } public class FlyingBirds extends Bird{ public void fly(){ } } public class Duck extends FlyingBirds{ } public class Ostrich extends Bird{ }
```

### 3.2. Szülő-gyerek

Írjunk Szülő-gyerek Java és C++ osztálydefiníciót, amelyben demonstrálni tudjuk, hogy az ősön keresztül csak az ős üzenetei küldhetők! [https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2\\_1.pdf](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_1.pdf) (98. fólia)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Itt két (egy Java és egy C++) programot kellett elkészíteni, melyeken keresztül bemutatható, hogy, mindkét programban van egy "Parent", és egy "Child" osztály. Mindkét osztályon belül van egy-egy definiált metódus. A child, a parent leszármazottja, így a parent tulajdonságai öröklődnek, emiatt a child osztály segítségével el tudjuk érni a parent-ben definiált tulajdonságokat, fordítva viszont nem. A példák ezt mutatják be Java példa:

```
class Szulo
{
    public static void szulo_uzen()
    {
        System.out.println("Ez a szülő üzenete");
    }
}

class Gyerek extends Szulo
{
    public static void gyerek_uzen()
    {
        System.out.println("Ez a gyerek üzenete");
    }
}

public class szulo_gyerek
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Szulo p = new Gyerek();
        p.gyerek_uzen();
    }
}
```

Természetesen a Java-s példa hibaüzenettel fut. C++ példa:

```
#include <iostream>
using namespace std;

class Szulo {
public:
    void szulo_uzen()
    {
        cout << "Ez a szülő üzenete\n";
    }
};

class Gyerek : public Szulo {
    void gyerek_uzen()
    {
        cout << "Ez a gyerek üzenete\n";
    }
}
```

```
};  
  
int main()  
{  
    Szulo * szulo = new Gyerek();  
    szulo -> gyerek_uzen();  
}
```

Itt egyszerűen egy olyan osztálydefiníciót kell írni, amely demonstrálja, hogy egy szülőn keresztül, csak a saját üzenete küldhető, egy hozzá tartozó gyereké már nem.

### 3.3. Anti OO

A BBP algoritmussal a Pi hexadecimális kifejtésének a 0. pozíciótól számított  $10^6$ ,  $10^7$ ,  $10^8$  darab jegyét határozzuk meg C, C++, Java és C# nyelveken és vessük össze a futási időket! <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tanitok-javat/apas03.html#id561066>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 3.4. deprecated - Hello, Android!

Élesszük fel a <https://github.com/nbatfai/SamuEntropy/tree/master/cs> projektjeit és vessünk össze néhány egymásra következőt, hogy hogyan változtak a források!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 3.5. Hello, Android!

Élesszük fel az SMNIST for Humans projektet! <https://gitlab.com/nbatfai/smnist/tree/master/forHumans/SMNIST>  
Apró módosításokat eszközölj benne, pl. színvilág.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 3.6. Hello, SMNIST for Humans!

Fejleszd tovább az SMNIST for Humans projektet SMNIST for Anyone emberre szánt appá! Lásd az [smnist2\\_kutatasi\\_jegyzokonyv.pdf](#)-ben a részletesebb háttérrel!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 3.7. Ciklomatikus komplexitás

Számoljuk ki valamelyik programunk függvényeinek ciklomatikus komplexitását! Lásd a fogalom tekintetében a [https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2\\_2.pdf](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_2.pdf) (77-79 főlát)!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Ciklomatikus komplexitás Thomas J. McCabe gráfelméletre alapuló számítása, amellyel a következőképpen fejezi ki számokkal egy forráskód komplexitását:  $M = E - N + 2P$ , ahol:

E: A gráf éleinek száma N: A gráfban lévő csúcsok száma P: Az összefüggő komponensek száma

A terminálban a "sudo apt-get install complexity" paranccsal tudunk a komplexitás kiszámolására megfelelő programot letölteni, melyet utána "complexity --histogram --score --thresh=0 'file.c' " paranccsal tudunk használni. példa(torperdó játék kódját használva):

3.1. ábra. madarszulo

## 4. fejezet

# Helló, Mandelbrot!

### 4.1. Reverse engineering UML osztálydiagram

UML osztálydiagram rajzolása az első védési C++ programhoz. Az osztálydiagramot a forrásokból generáljuk (pl. Argo UML, Umbrello, Eclipse UML) Mutassunk rá a kompozíció és aggregáció kapcsolatára a forráskódban és a diagramon, lásd még: [https://youtu.be/Td\\_nIERIEOs](https://youtu.be/Td_nIERIEOs). <https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UD> (28-32 fólia)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Visual Paradigm nevű program "Instant Reverse" funkcióját használva a C++ forráskódot UML osztálydiagrammá alakítottam:.

Az osztálydiagram az osztályok kapcsolatrendszerének összefoglalása. Az asszociációk két osztály, vagy két objektum közötti viszonyt fejeznek ki. Ebben az UML diagramban az aggregációt üres rombusz jelenti (gyenge tartalmazás), ebben az esetben, a rész az egészhez tartozik, de önmagában is létező entitás. A kompozíciót pedig a csúcsára állított teli rombusz jelöli (erős tartalmazás). Ebben az esetben a rész önmagában nem létezhet, csak az egész elemként.

### 4.2. Forward engineering UML osztálydiagram

UML-ben tervezzünk osztályokat és generáljunk belőle forrást!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Továbbra is a visual paradigm segítségével, az alábbi kódokat kaptam:

```
#include <exception>
using namespace std;
#include "LZWBinFa.h"
#include "Csomopont.h"
LZWBinFa::LZWBinFa() {
}
void LZWBinFa::_LZWBinFa() {
    throw "Not yet implemented";
}
void LZWBinFa::_<(char aB) {
    throw "Not yet implemented";
}
void LZWBinFa::kiir() {
    throw "Not yet implemented";
}
int LZWBinFa::getMelyseg() {
    return this->_melyseg;
}
double LZWBinFa::getAtlag() {
    return this->_atlag;
}
double LZWBinFa::getSzoras() {
    return this->_szoras;
}
void LZWBinFa::kiir(std::ostream& aOs) {
    throw "Not yet implemented";
}
LZWBinFa::LZWBinFa(const LZWBinFa& aUnnamed_1) {
}
LZWBinFa& LZWBinFa::_(const LZWBinFa& aUnnamed_1) {
    throw "Not yet implemented";
}
void LZWBinFa::kiir(Csomopont* aElem, std::ostream& aOs) {
    throw "Not yet implemented";
}
void LZWBinFa::szabadit(Csomopont* aElem) {
    throw "Not yet implemented";
}
void LZWBinFa::rmelyseg(Csomopont* aElem) {
    throw "Not yet implemented";
}
void LZWBinFa::ratlag(Csomopont* aElem) {
    throw "Not yet implemented";
}
void LZWBinFa::rszoras(Csomopont* aElem) {
    throw "Not yet implemented";
}
f
```

A header fileok szinte teljesen megegyeznek az eredetivel.

### 4.3. Egy esettan

A BME-s C++ tankönyv 14. fejezetét (427-444 elmélet, 445-469 az esettan) dolgozzuk fel!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 4.4. BPMN

Rajzoljunk le egy tevékenységet BPMN-ben! <https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog>  
(34-47 fólia)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Online elkészített ábra pizza rendelésről:

### 4.5. BPEL Helló, Világ! - egy visszhang folyamat

Egy visszhang folyamat megvalósítása az alábbi teljes „videó tutorial” alapján: [https://youtu.be/0OnlYWX2v\\_I](https://youtu.be/0OnlYWX2v_I)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 4.6. TeX UML

Valamilyen TeX-es csomag felhasználásával készíts szép diagramokat az OOCWC projektről (pl. use case és class diagramokat).

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

---

## 5. fejezet

# Helló, Chomsky!

### 5.1. Encoding

Fordítsuk le és futtassuk a Javat tanítók könyv MandelbrotHalmazNagyító.java forrását úgy, hogy a fájl nevekben és a forrásokban is meghagyjuk az ékezetes betűket! <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/adatok.html>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Mandelbort Halmaz nagyító programját kellett fordítani és futtatni úgy, hogy mind a kódban és a fájlnevekben meghagyjuk az ékezetes karaktereket, ha azonban ezt módosítások nélkül próbáljuk meg, akkor hibaüzenetet fogunk kapni, mivel az UTF8-as kódolás számára ismeretlen karaktereket tartalmaz a kód. Ezt a problémát a -encoding kapcsoló használatával tudjuk kiküszöbölni, mellyel a kódolást ISO/IEC 8859-2 (Latin-2)-re állítva a java.lang api-ban a következő eredményt kapjuk:

### 5.2. OOCWC lexer

Izzítsuk be az OOCWC-t és vázoljuk a <https://github.com/nbatfai/robocaremulator/blob/master/justine/rcemu/src/lexer> és kapcsolását a programunk OO struktúrájába!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 5.3. l334d1c45

Írj olyan OO Java vagy C++ osztályt, amely leet cipherként működik, azaz megvalósítja ezt a betű helyettesítést: <https://simple.wikipedia.org/wiki/Leet> (Ha ez első részben nem tette meg, akkor írasd ki és magyarázd meg a használt struktúratömb memóiafoglalását!)





```
        case 'O' : sb.append("Ø");
                    break;
        case 'P' : sb.append("|O");
                    break;
        case 'Q' : sb.append(",");
                    break;
        case 'R' : sb.append("@");
                    break;
        case 'S' : sb.append("$");
                    break;
        case 'T' : sb.append("7");
                    break;
        case 'U' : sb.append("|_|");
                    break;
        case 'V' : sb.append("v");
                    break;
        case 'W' : sb.append("\\^/");
                    break;
        case 'X' : sb.append(" }{");
                    break;
        case 'Y' : sb.append("$\yen$");
                    break;
        case 'Z' : sb.append("2");
                    break;
        case ' ' : sb.append(" ");
                    break;
        default: sb.append(input.charAt(i));
    }
}
return sb;
}

public static void main(String[] args) {
    StringBuilder sb = new StringBuilder();
    Scanner scan = new Scanner(System.in);
    String input;
    System.out.println("Please enter the text that you want to l33tify" ↵
    );
    input=scan.nextLine();
    System.out.println("The l337 version of your input is: \n");
    sb=transform(input,sb);
    System.out.print(sb);
    System.out.println("\n");
}
}
```

## 5.4. Full screen

Készítsünk egy teljes képernyős Java programot! Tipp: [https://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/ch03.html#labirintus\\_jatek](https://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/ch03.html#labirintus_jatek)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A felhasznált labirintus program forrása: <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/javat-tanitok-javat.zip> Használt displayek lekérdezése a `getLocalGraphicsEnvironment()` és a `getDefaultScreenDevice()` metódusokkal.

```
public class LabirintusJáték extends java.awt.Frame
    implements Runnable {
    .
    .
    .
    java.awt.GraphicsDevice graphicsDevice;
    .
    .
    java.awt.GraphicsEnvironment graphicsEnvironment = java.awt. ↵
        GraphicsEnvironment.getLocalGraphicsEnvironment();
    .
    .
    graphicsDevice = graphicsEnvironment.getDefaultScreenDevice();
    .
    .
    teljesKépernyősMód(graphicsDevice);
```

A teljesKépernyősMód-hoz tartozó kód:

```
public void teljesKépernyősMód(java.awt.GraphicsDevice graphicsDevice) ↵
{
    int szélesség = 0;
    int magasság = 0;
    setUndecorated(true);
    setIgnoreRepaint(true);
    setResizable(false);
    boolean fullScreenTamogatott = graphicsDevice.isFullScreenSupported ↵
        ();
    if(fullScreenTamogatott) {
        graphicsDevice.setFullScreenWindow(this);
        java.awt.DisplayMode displayMode
            = graphicsDevice.getDisplayMode();
        szélesség = displayMode.getWidth();
        magasság = displayMode.getHeight();
        int színMélység = displayMode.getBitDepth();
        int frissítésiFrekvencia = displayMode.getRefreshRate();
```

```
System.out.println(szélesség
    + "x" + magasság
    + ", " + színMélység
    + ", " + frissítésiFrekvencia);
java.awt.DisplayMode[] displayModes
    = graphicsDevice.getDisplayModes();
boolean dm1024x768 = false;
for(int i=0; i<displayModes.length; ++i) {
    if(displayModes[i].getWidth() == 1920
        && displayModes[i].getHeight() == 1080
        && displayModes[i].getBitDepth() == színMélység
        && displayModes[i].getRefreshRate()
            == frissítésiFrekvencia) {
        graphicsDevice.setDisplayMode(displayModes[i]);
        dm1024x768 = true;
        break;
    }
}

if(!dm1024x768)
    System.out.println("Nem megy az 1024x768.");
```

Ez a kód felelős a fullscreen mód beállításáért. Az ablak kereteit egyszerűen kivesszük, és kikapcsoljuk az átméretezhetőséget. Ezután lekérdezzük, hogy a fullscreen mód támogatott-e, ha igen, átadjuk a képernyő tulajdonságait a `setFullScreenWindow()` metódusnak. A támogatott felbontásokat egy tömbbe helyezzük, majd összevetve a jelenlegi felbontással, kiderül hogy támogatott e (amennyiben nem, hibaüzenetet kapunk)

## 5.5. Paszigráfia Rapszódia OpenGL full screen vizualizáció

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 5.6. Paszigráfia Rapszódia OpenGL full screen vizualizáció

Lásd `vis_prel_para.pdf`! Apró módosításokat eszközölj benne, pl. színvilág, textúrázás, a szintek jobb elkülönítése, kézreállóbb irányítás.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 5.7. Paszigráfia Rapszódia LuaLaTeX vizualizáció

Lásd vis\_prel\_para.pdf! Apró módosításokat eszközölj benne, pl. színvilág, még erősebb 3D-s hatás.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 5.8. Perceptron osztály

Dolgozzuk be egy külön projektbe a projekt Perceptron osztályát! Lásd <https://youtu.be/XpBnR31BRJY>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 6. fejezet

# Helló, Stroustrup!

### 6.1. JDK osztályok

Írjunk olyan Boost C++ programot (indulj ki például a fénykardból) amely kilistázza a JDK összes osztályát (miután kicsomagoltuk az src.zip állományt, arra ráengedve)!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 6.2. Másoló-mozgató szemantika

Kódcsipeteken (copy és move ctor és assign) keresztül vedd össze a C++11 másoló és a mozgató szemantikáját, a mozgató konstruktort alapozd a mozgató értékadásra!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 6.3. Hibásan implementált RSA törése

Készítsünk betű gyakoriság alapú törést egy hibásan implementált RSA kódoló: <https://arato.inf.unideb.hu/batfai.r> (71-73 fólia) által készített titkos szövegen.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

---

## 6.4. Változó argumentumszámú ctor

Készítsünk olyan példát, amely egy képet tesz az alábbi projekt Perceptron osztályának bemenetére és a Perceptron ne egy értéket, hanem egy ugyanakkora méretű „képet” adjon vissza. (Lásd még a 4 hét/Perceptron osztály feladatot is.)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 6.5. Összefoglaló

Az előző 4 feladat egyikéről írd egy 1 oldalas bemutató „”esszé szöveget!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 7. fejezet

# Helló, Gödel!

### 7.1. Gengszterek

Gengszterek rendezése lambdával a Robotautó Világbajnokságban <https://youtu.be/DL6iQwPx1Yw> (8:05-től)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 7.2. C++11 Custom Allocator

<https://prezi.com/jvvbytkwgsxj/high-level-programming-languages-2-c11-allocators/> a CustomAlloc-os példa, lásd C forrást az UDPROG repóban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 7.3. STL map érték szerinti rendezése

Például: <https://github.com/nbatfai/future/blob/master/cs/F9F2/fenykard.cpp#L180>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

---



## 7.4. Alternatív Tabella rendezése

Mutassuk be a [https://progpater.blog.hu/2011/03/11/alternativ\\_tabella](https://progpater.blog.hu/2011/03/11/alternativ_tabella) a programban a java.lang Interface Comparable T szerepét!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 7.5. Prolog családfa

Ágyazd be a Prolog családfa programot C++ vagy Java programba! Lásd [para\\_prog\\_guide.pdf](#)!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 7.6. GIMP Scheme hack

Ha az előző félévben nem dolgoztad fel a témát (például a mandalás vagy a króm szöveges dobozosat) akkor itt az alkalom!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

---

## 8. fejezet

# Helló, !

### 8.1. FUTURE tevékenység editor

Javítsunk valamit a ActivityEditor.java JavaFX programon! <https://github.com/nbatfai/future/tree/master/cs/F6>  
Itt láthatjuk működésben az alapot: <https://www.twitch.tv/videos/222879467>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 8.2. OOCWC Boost ASIO hálózatkezelése

Mutassunk rá a scanf szerepére és használatára! <https://github.com/nbatfai/robocaremulator/blob/master/justine/ro>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 8.3. SamuCam

Mutassunk rá a webcam (pl. Androidos mobilod) kezelésére ebben a projektben: <https://github.com/nbatfai/Samu>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

---

## 8.4. BrainB

Mutassuk be a Qt slot-signal mechanizmust ebben a projektben: <https://github.com/nbatfai/esporttalent-search>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 8.5. OSM térképre rajzolása

Debrecen térképre dobjunk rá cuccokat, ennek mintájára, ahol én az országba helyeztem el a DEAC hekkereket: <https://www.twitch.tv/videos/182262537> (de az OOCWC Java Swinges megjelenítőjéből: <https://github.com/emulator/tree/master/justine/rcwin> is kiindulhatsz, mondjuk az komplexebb, mert ott időfejlődés is van...)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 9. fejezet

# Helló, Schwarzenegger!

### 9.1. Port scan

Mutassunk rá ebben a port szkennelő forrásban a kivételkezelés szerepére! <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tanitok-javat/ch01.html#id527287>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 9.2. AOP

Szőj bele egy átszövő vonatkozást az első védési programod Java átíratába! (Sztenderd védési feladat volt korábban.)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 9.3. Android Játék

Írjunk egy egyszerű Androidos „játékot”! Építkezzünk például a 2. hét „Helló, Android!” feladatára!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

---

## 9.4. Junit teszt

A [https://progater.blog.hu/2011/03/05/labormeres\\_otthon\\_avagy\\_hogyan\\_dolgozok\\_fel\\_egy\\_pedat](https://progater.blog.hu/2011/03/05/labormeres_otthon_avagy_hogyan_dolgozok_fel_egy_pedat) poszt kézzel számított mélységét és szórását dolgozd be egy Junit tesztbe (sztenderd védési feladat volt korábban).

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 9.5. OSCI

Készíts egyszerű C++/OpenGL-es megjelenítőt, amiben egy kocsit irányítasz az úton. A kocsí állapotát minden pillanatban mentsd le. Ezeket add át egy Prolog programnak, ami egyszerű reflex ágensként adjon vezérlést a kocsinak, hasonlítsd össze a kézi és a Prolog-os vezérlést. Módosítsd úgy a programodat, hogy ne csak kézzel lehessen vezérelni a kocsit, hanem a Prolog reflex ágens vezérelje!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 10. fejezet

# Helló, Calvin!

### 10.1. MNIST

Az alap feladat megoldása, +saját kézzel rajzolt képet is ismerjen fel, [https://progpater.blog.hu/2016/11/13/hello\\_samu\\_a\\_mnist](https://progpater.blog.hu/2016/11/13/hello_samu_a_mnist) bol Hátterként ezt vetítsük le: <https://prezi.com/0u8ncvvoabcr/no-programming-programming/>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 10.2. Deep MNIST

Mint az előző, de a mély változattal. Segítő ábra, vedd össze a forráskóddal a [https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/2016/11/13/hello\\_samu\\_a\\_deep\\_mnist/](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/2016/11/13/hello_samu_a_deep_mnist/) 8. fóliáját!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 10.3. CIFAR-10

Az alap feladat megoldása, +saját fotót is ismerjen fel, [https://progpater.blog.hu/2016/12/10/hello\\_samu\\_a\\_cifar-10\\_tf\\_tutorial\\_peldabol](https://progpater.blog.hu/2016/12/10/hello_samu_a_cifar-10_tf_tutorial_peldabol)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

---

## 10.4. Android telefonra a TF objektum detektálója

Telepítsük fel, próbáljuk ki!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 10.5. SMNIST for Machines

Készíts saját modellt, vagy használj meglévőt, lásd: <https://arxiv.org/abs/1906.12213>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 10.6. Minecraft MALMO-s példa

A <https://github.com/Microsoft/malmo> felhasználásával egy ágens példa, lásd pl.: <https://youtu.be/bAPSu3Rndi8>, [https://bhaxor.blog.hu/2018/11/29/eddig\\_csaltunk\\_de\\_innentol\\_mi](https://bhaxor.blog.hu/2018/11/29/eddig_csaltunk_de_innentol_mi), <https://bhaxor.blog.hu/2018/10/28/minecraft>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 11. fejezet

# Helló, Berners-Lee!

### 11.1. C++ és Java összehasonlítás

C++: Benedek Zoltán, Levendovszky Tihamér Szoftverfejlesztés C++ nyelven

Java: Nyékyné Dr. Gaizler Judit et al. Java 2 útikalauz programozóknak 5.0 I-II

### 11.2. Python

Python: Forstner Bertalan, Ekler Péter, Kelényi Imre: Bevezetés a mobilprogramozásba. Gyors prototípus-fejlesztés Python és Java nyelven (35-51 oldal), a kijelölt oldalakból élmény-olvasónapló



## **III. rész**

# **Irodalomjegyzék**

## 11.3. Általános

[MARX] Marx, György, *Gyorsuló idő*, Typotex , 2005.

## 11.4. C

[KERNIGHANRITCHIE] Kernighan, Brian W. & Ritchie, Dennis M., *A C programozási nyelv*, Bp., Műszaki, 1993.

## 11.5. C++

[BMECPP] Benedek, Zoltán & Levendovszky, Tihamér, *Szoftverfejlesztés C++ nyelven*, Bp., Szak Kiadó, 2013.

## 11.6. Lisp

[METAMATH] Chaitin, Gregory, *META MATH! The Quest for Omega*, [http://arxiv.org/PS\\_cache/math/pdf/0404/0404335v7.pdf](http://arxiv.org/PS_cache/math/pdf/0404/0404335v7.pdf) , 2004.

Köszönet illeti a NEMESPOR, <https://groups.google.com/forum/#!forum/nemespor>, az UDPROG tanulószoba, <https://www.facebook.com/groups/udprog>, a DEAC-Hackers előszoba, <https://www.facebook.com/groups/DEACHackers> (illetve egyéb alkalmi szerveződésű szakmai csoportok) tagjait inspiráló érdeklődésükért és hasznos észrevételeikért.

Ezen túl kiemelt köszönet illeti az említett UDPROG közösséget, mely a Debreceni Egyetem reguláris programozás oktatása tartalmi szervezését támogatja. Sok példa eleve ebben a közösségben született, vagy itt került említésre és adott esetekben szerepet kapott, mint oktatási példa.