1. IKT PROJEKT MUNKA II.
   1. Készítsen egy tervezetet a 3-5. Feladatok megoldására - Hubi
   2. A tervben részletezze, hogy a csapatból ki melyik feladatrészt oldja meg! Fontos, hogy mindenki dolgozzon minden feladatrészben! -Pali
   3. Rövid dokumentáció a 2. és 3. feladat részhez. - Hubi
2. SZAKMAI ANGOL NYELV
   1. Rövid angol nyelvű dokumentáció a 4. és 5. feladat részhez - 4. Pali, 5. - Hubi
3. MATEMATIKA
   1. Kördiagram - Pali
   2. Oszlopdiagram – Hubi
4. ASZTALI ALKALMAZÁSOK
   1. Készítsen konzolos alkalmazást és mentse el a projektet Kalapacsvetes néven! - Pali
   2. Hozzon létre saját osztályt Sportolo azonosítóval, melynek adattagjait felhasználva egyegy sportoló adatait tudja majd tárolni! Készítse el a Sportolo osztály konstruktorát, mely hívásával az osztály adattagjait tudja inicializálni! - Hubi
   3. Olvassa be a kalapacsvetes.txt állomány sorait és tárolja az adatokat egy Sportolo osztályon alapuló összetett adatszerkezetben! Ügyeljen arra, hogy az állomány első sora az adatok fejlécét tartalmazza! - Pali
   4. Készítsen statisztikát a tárolt adatokból! Használjon a matematikában tanult statisztikai jellemzők közül legalább 4-et! - Pali
   5. Kérjen be a felhasználótól egy bármilyen adatot és ez alapján szűrjön valamilyen (ön által választott) szempontok alapján kétszer! Az eredményt/eredményeket írja ki 1-szer képernyőre és 1-szer fájlba! - Pali
   6. Figyeljen oda a konzolon lévő olvasható/esztétikus (értelmesen tördelt) kiírásra és a felhasználóval való kommunikációra (mikor, milyen adatot ír ki illetve kér be). - Pali
   7. A kódodban legyenek megjegyzések, melyben jelzi, hogy éppen mit valósít meg a program. - Pali
5. WEBPROGRAMOZÁS
   1. HTML – Hubi
   2. Css nagyobbik része - Hubi
   3. Css maradéka - Pali