

2. Szúdoku

A részpontszámok tovább nem bonthatók! 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!

A pontok nem járnak, ha megoldását nem C# vagy Java nyelven készítette el.

Konzolos projekt mentése

A forráskódot vagy projektet elmentette sudokuCLI néven,
a programkód szintaktikailag hibátlan, lefordítható

1 pont

A pont csak akkor adható, ha a vizsgázó legalább egy kiírást igénylő feladatot megoldott

feladvanyok.txt állomány beolvasása, adatok tárolása

Beolvasta a feladvanyok.txt állomány összes sorát

1 pont

Az összes adatot eltárolta a feladatok megoldására alkalmas adatszerkezetben

1 pont

A fenti 2 pont akkor is jár, ha az adatokat nem tárolta, de a feladatok megoldása során azokat megfelelően kezelte.

2. feladat: Kódrészlet beillesztése

Az Osztaly.java avagy az Osztaly.cs állományból a leíró kódrészletet bemásolta a forráskód megfelelő pontjára

1 pont

3. feladat: Feladványok száma

Meghatározta helyesen a feladványok számát

1 pont

Az eredményt a minta szerint a képernyőre írta

1 pont

4. feladat: Megszámolás

Eltárolta a beolvasott számot

1 pont

A beolvasást megismétli, ha a szám 4-nél kisebb

1 pont

A beolvasást megismétli, ha a szám 9-nél nagyobb

1 pont

Legalább egy feladvány méretét hasonlította a beolvasott értékhez

1 pont

Helyesen meghatározta az adott méretű feladványok számát

1 pont

5. feladat: Sorsolás

Véletlenszámot állított elő a megfelelő értéktartományból

1 pont

A pont nem jár, ha nem létező feladvány sorsszámát is sorsolhatta.

A sorsolt feladvány hosszát ellenőrizte

1 pont

Megfelelő hosszúságú feladványt választott ki

2 pont

A feladványt a képernyőre írta

1 pont

A pont bármelyik eltárolt feladvány képernyőre írása esetén jár

6. feladat: Kitöltöttség

A sorsolt feladványban meghatározta a kitöltött vagy a kitöltetlen mezők számát

1 pont

Az arányszámítás helyes, a számított arányt százalékos értékbe átszámolta

1 pont

A kiszámított értéket egész számra kerekítette a matematika szabályai szerint

1 pont

A pont akkor is jár, ha formázott kiírással jelenítette meg az egészre kerekített értéket

7. feladat: Kirajzolás

Legalább a kisorsolt feladványt példányosította

1 pont

☐Az osztály `Kirajzol()` metódusát felhasználva megjelenítette a feladványt

1 pont

☐**8. feladat: Válogatás**Írásra/hozzáfűzésre megnyitja a `sudoku#.txt` állományt, ahol a # karakter helyén a megfelelő méretjelző számjegy található

1 pont

☐

Legalább egy feladványt a fájlba írt

1 pont

☐

Az összes megfelelő hosszúságú feladványt a fájlba írta

2 pont

☐

A fájlt szabályosan lezárta

1 pont

☐**Kommunikáció**

A kiírásokat tartalmilag a minta szerint készítette el

1 pont

☐*A pont akkor is jár, ha a sortöréseket nem készítette el, és legfeljebb 2 szót gépelt el*

A kiírásokat a minta szerint sortörésekkel tagolta

1 pont

☐*A pont akkor is jár, ha legfeljebb 3 helyen nem a minta szerint törte a sorokat
A fenti 2 pont csak akkor jár, ha legalább 5 számozott feladathoz elkészítette a kiírásokat***Grafikus projekt mentése**A forráskódot vagy projektet elmentette `sudokuGUI` néven, a programkód szintaktikailag hibátlan, lefordítható

1 pont

☐*A pont csak akkor adható, ha a vizsgázó legalább egy kiírást igénylő feladatot megoldott***Vezérlő elemek, elrendezés**

Az ablak szélességét 540 képpontra, magasságát 210 képpontra állította

1 pont

☐

A minta szerinti címkéket és gombokat elhelyezte az ablakon, feliratuk a minta szerinti, elrendezésük a mintához hasonló

1 pont

☐*A pont nem jár, ha a szöveget bárhol elgépelt, vagy az elemek egymáshoz képest vízszintesen vagy függőlegesen nem a minta szerinti sorrendben helyezkednek el*

A minta szerinti beviteli mezőket és gombokat elhelyezte az ablakon, elrendezésük a mintához hasonló

1 pont

☐*A pont akkor is jár, ha más típusú, de a feladat megoldásra alkalmas beviteli mezőket használt*

Az ablak címsorában a minta szerinti szöveget elhelyezte, a méret bevitelére szolgáló mezőben a 4 kezdőértéket elhelyezte

1 pont

☐

Adatbevitel

A méret bevitelére szolgáló mezőbe nem lehet gépeléssel értéket bevinni

1 pont ☐

A pont akkor is jár, ha a tényleges beírást engedi, de megfelelően kezeli ezeket az értékeket

A méret növelését és csökkentését nyomógommbal valósította meg

1 pont ☐

A méret csak a 4...9 intervallumból vehet fel értéket

1 pont ☐

Gépelés közben a hossz értéket frissíti a minta szerinti helyen

1 pont ☐

A gombra kattintás eseményére ellenőrzi a feladvány hosszát

1 pont ☐

A gombra kattintva a leírás szerinti szöveget jeleníti meg,
ha a feladvány hossza megfelelő

1 pont ☐

A pont csak akkor adható, ha más esetben nem írja ki ezt az üzenetet

A gombra kattintva felugró ablakban mindhárom esetben a megfelelő szöveget megjeleníti

1 pont ☐

Összesen:

40 pont ☐

Forrás: <http://www.sudoku-download.net/index.php>