

OKJ Szoftverfejlesztés Gyakorlati Vizsga

Don Stefano Pizzéria

A következő feladat megoldásához hozzon létre grafikus alkalmazást *DonStefanoPizzeria* néven! A megoldás során vegye figyelembe a következőket:

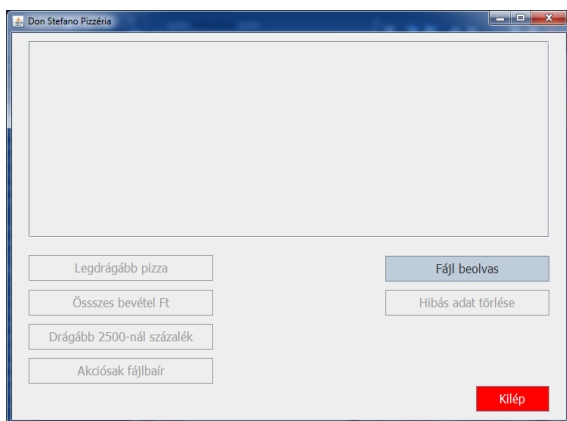
- A program készítése során törekedjen az objektum orientált (OOP) megoldásra, amire a feladatsor ajánlásokat is tartalmaz. Amennyiben a programot ilyen módon nem tudja elkészíteni, akkor egyéb módon is megoldhatja, de így kevesebb pontot ér a megoldása.
- Ha bármilyen, a feladatban meghatározott elemet nem ismer, vagy nem tudja használni, helyettesítheti egy Ön által ismert elemmel, de így kevesebb pontot ér a megoldása.
- A megoldását úgy készítse el, hogy az azonos szerkezetű, de tetszőleges input adatok mellett is megfelelően működjön!
- Az egyes komponensek, pld. gombok színe esetében nem kell a teljes színegyezőségre törekedni.

Feladat: Egy vidéki pizzéria 2019. február havi eladásai pizzafajták szerint a *pizzeria.csv* UTF-8 kódolású fájlban található a következő sorrendben (pontosvesszővel határolva):

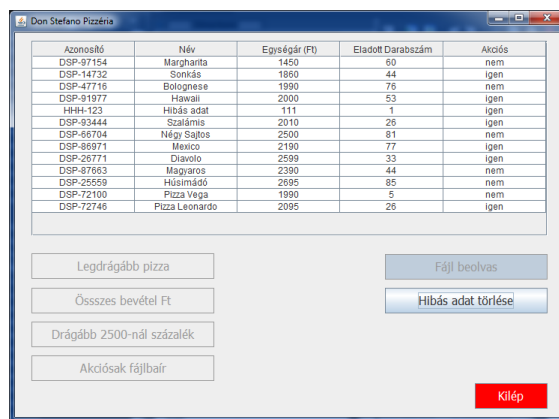
- *azonosito* → a pizza azonosítója, karaktereket is tartalmaz
- *nev* → a pizzafajta neve
- *egyseg_ar* → a pizzafajta egységára
- *eladott_db* → ennyi darabot adtak el a hónapban
- *akcios* → 1-es igen, 0-as nem

1. Az adatok tárolására a fenti leírás alapján hozzon létre egy **Pizza** nevű osztályt! Az osztály minden adattagja esetében csak a lekérdezést engedélyezzük, a változtatást nem. Hozzunk létre az osztályon belül egy konstruktort, amely inicializálja az egyes mezők értékeit. Készítsünk *getAkciosSzovegesen()* nevű publikus metódust, amely az akciós mező alapján visszatér a megfelelő szöveggel (1-es esetén igen, 0-es esetén nem).
2. A minta szerint hozza létre a grafikus felületet! Az egyes grafikus komponensek kezeléséhez valamint a program futtatásához hozzon létre egy osztályt **Pizzeria** néven! A komponensek engedélyezésénél és láthatóságánál vegye figyelembe a következőket:
 - A program indításakor csak a *Fájl beolvas* és *KILÉP* gomb kattintható (1-es mintakép).
 - A sikeres beolvasást követően csak a *Hibás adat törlése* és a *KILÉP* gomb kattintható (2-es mintakép).
 - Amennyiben sikeresen törölte a hibás adatot, a többi gombot engedélyezzük, a *Fájl beolvas* és *Hibás adat törlése* gombra pedig már ne lehessen újra kattintani (3-as mintakép)!
3. A *Fájl beolvas* gombra kattintva olvassa be a fájlt, hibakezeléssel! Hozzon létre egy *FajlKezelo* osztályt, amelynek a *fajlBeolvas()* metódusa szöveges paraméterben kapjon egy fájlnévet, visszatérése pedig egy olyan lista legyen, amely **Pizza**-kat tartalmaz! Az eredményt a minta szerinti fejléccel ellátott, középre igazított táblázatban jelenítse meg (2-es mintakép)!
4. A fájl tartalmaz egy hibás felvitelt, ahol nem 9 karakterhosszúságú a pizza azonosítója. Ezt az elemet töröljük az adatszerkezetünkből, a későbbi számításoknál ne vegyük figyelembe! A táblázatos megjelenítésből is töröljük ezt az elemet (3-as mintakép)!
5. Melyik pizzának a legnagyobb az egységára? Az eredményt felugró ablakban jelenítse meg! Az azonosító, név és az egységár is szerepeljen a kiíráson! (4-es mintakép)!
6. Mennyi volt a teljes havi összbevétel? Az eredményt a gomb melletti címke komponensben jelenítse meg (5-ös mintakép)!

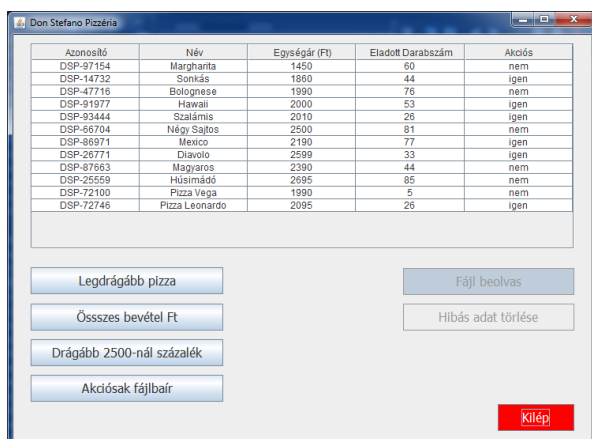
7. A pizzafajták hány százaléka drágább, mint 2500 Ft? Az eredményt kerekítés nélkül, 2 tizedes jegyig írjuk ki egy felugró ablakban (6-os mintakép)!
8. Az akciós pizzákat írjuk ki azokat egy külön fájlba akciós.csv néven! A fájl kódolása UTF-8 legyen és az adatok sorrendje, formátuma az eredeti fájlban lévővel meg kell egyeznie! Amennyiben a fájl létrehozása sikeres, egy felugró ablakban jelenítsük meg az erre vonatkozó üzenetet!



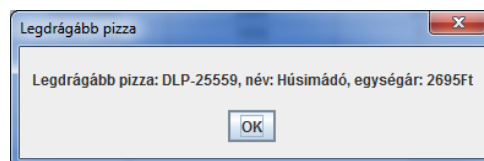
1. Mintakép - Program indítását követően



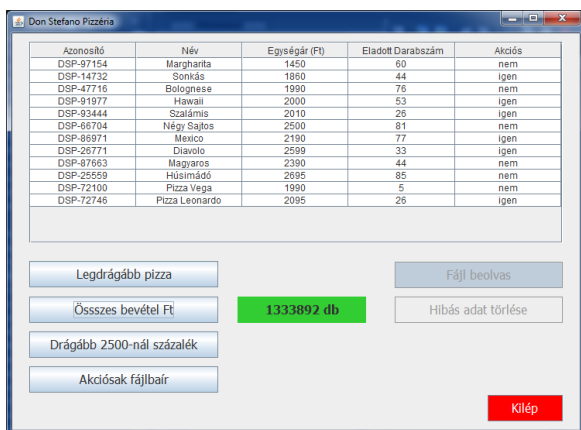
2. Mintakép – Hibás adat törlése előtt



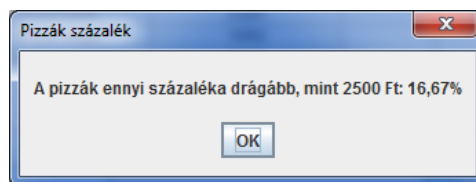
3. Mintakép – Hibás adat törlése után



4. Mintakép – Legdrágább pizza – felugró ablak



5. Mintakép – Összes bevétel - címke



6. Mintakép – Drágább, mint 2500 - százalék