## projekt04\_1

```
package projekt4_1;
public class Projekt4_1 {
    static String kutyak[]={"Bodri","Néró","Csibész","Bonca","Fáni","Kántor"};
    static int pontok []={2,5,2,2, 3,5,4,5, 5,1,3,5, 5,1,5,5, 5,5,5,5, 2,4,2,2};

**
    static void waiting() {...5 lines } //várakozás vége
    static void f1() {...19 lines } // f1 vége

**
    public static void main(String[] args) {
        f1();System.out.println();
        waiting();
    }
}
```

```
- O X
S:\ProgramData\Oracle\Java\javapath\java.exe
 1. feladat
      Bodri 2 5 2 2
                              11 2,75
       Néró 3 5 4 5
                              17 4,25
                                          megfelelt
                             14 3,50
16 4,00
    Csibész 5 1 3 5
                                          megfelelt
      Bonca 5 1 5 5
                                          megfelelt
        Fáni 5 5 5 5
                              20 5,00
                                          megfelelt
     Kántor 2 4
                   2
                       2
                              10
                                  2,50
A kilépéshez nyomjon Entert!
```

## 1. feladat

Verseny értékelőlap elkészítése táblázat, összeg, átlag, ha...

Név	Vízimentés	Újságbehozás	Papucsrágás	Holdugatás	Összesen	Átlag	Minősítés
Bodri	2	5	2	2	11	2,75	
Néró	3	5	4	5	17	4,25	Megfelelt
Csibész	5	1	3	5	14	3,50	Megfelelt
Bonca	5	1	5	5	16	4,00	Megfelelt
Fáni	5	5	5	5	20	5,00	Megfelelt
Kántor	2	4	2	2	10	2,50	

Egy kutya akkor kapja meg a "Megfelelt" minősítést, ha az átlaga jobb, mint 3 egyébként, semmi.

Az adatok a !kutyák.txt állományban találhatók. (bár most nem kellene, de legyenek a projektben tagváltozók).

Táblázat kialakítása: **String.format()** utasítással (format.pdf)

jobbra 12	iobbra 3	iobbra 3	iobbra 3	iobbra 3	iobbra 8	iobbra 5.2	iobbra 12
,	,	,	,	,	,	,	,

```
String:
         kutyák []; // kutya nevek
         pontok []; // kutyák elért pontszámai - 4 db pont egy kutyáé -
egész:
         N = kutyák.elemszáma;
                    // pontok összegzéséhez
         s = 0;
ciklus i=0-tól N-ig i++
   ki: kutyák[i]; // kutya nevek String.format() szerint
   ciklus j=0-tól 4-ig i++ // minden kutyának 4 pontja van
     ki: pontok[i*4+j]; // az i*4 a 4 többszörösei + a pontok indexei
     s = s + pontok[i*4+j]; // összegzés tétele
   ciklus vége
   ha (s/4 > 3)
         akkor: ki: s, s/4, "megfelelt";
      különben: ki: s, s/4;
   ha vége
ciklus vége
```