**4. ASZTALI ALKALMAZÁSOK**

**a.)** Készítsen konzolos alkalmazást és mentse el a projektet Kalapacsvetes néven!

**b.)** Hozzon létre saját osztályt Sportolo azonosítóval, melynek adattagjait felhasználva egy-egy sportoló adatait tudja majd tárolni! Készítse el a Sportolo osztály konstruktorát, mely

hívásával az osztály adattagjait tudja inicializálni!

**c.)** 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!

**5. WEBPROGRAMOZÁS**

***1. Fejléc***

**1.1.** Weboldal neve (pl. "A világ legjobb férfi kalapácsvetői")

**1.2.** Főmenü: Kezdőlap, Ranglista, Versenyek, Statisztikák, Rekordok, Kapcsolat

***2. Főoldal (Kezdőlap)***

**2.1.** Hős kép vagy animáció egy kalapácsvetőről

**2.2.** Rövid bemutatkozó szöveg az oldal céljáról

**2.3.** Kiemelt atléták (3-5 legnagyobb név) képekkel és eredményekkel