

Konzolos alapok

Kuryták Dániel

Készítse el az alábbi feladatokat!

Kidobó

A feladatot a **01-kidobo** mappába végezze el!

Testnevelés órán a tanár feljegyezte egy listába a kidobó játék menetét. A feljegyzéseit egy sorba írta, először felírta a kidobó, majd a kidobott nevét.

Boros Albert	László Benedek	Mezei Soma	Nagy Anikó	Budai Zsombor	Boros Albert	Budai Zsombor	Nagy Botond
0	1	2	3	4	5	6	7

Például: Boros Albert kidobta László Benedeket, majd Mezei Soma kidobta Nagy Anikót. Budai Zsombor kidobta Boros Albertet és Nagy Botondot.

1. Készítsen egy **data.php** fájlt, amelybe hozzon létre egy **\$dodgeball** nevű tömböt, amely a kidobó menetét tárolja el, a fenti példának megfelelően!
2. Készítsen egy **game.php** fájlt, ez lesz a feladat belépési pontja!
3. A **game.php** fájlban tegye elérhetővé a **\$dodgeball** változót a **data.php** fájlból!
4. A szkript maximum 1 paramétert kaphat. Ellenőrizze le, hogy amennyiben ez nem így történik, úgy a mintán látható hibaüzenet jelenjen meg, majd lépjen ki 5-ös hibakóddal!

```
$> php game.php a b
Túl sok paraméter!
```

5. Amennyiben a szkript nem kap paramétert, úgy jelentítse meg a játék menetét a mintának megfelelően!

```
$> php game.php
Boros Albert -> László Benedek
Mezei Soma -> Nagy Anikó
Budai Zsombor -> Boros Albert
Budai Zsombor -> Nagy Botond
```

6. Ha a felhasználó megadott paramétert, úgy annak az értéke csak **kidobok**, **dobasok**, **unlucky** vagy **karma** lehet. Amennyiben ez mégse így lenne, úgy tájékoztassa a felhasználót az alábbi hibaüzenettel, majd 10-es hibakóddal lépjen ki!

```
$> php game.php hello
Ismeretlen paraméter!
```

7. Ha a paraméter **kidobok**, akkor jelenítse meg azoknak a játékosoknak a nevét, akik kidobtak valakit! A neveket a mintán látható módon jelenítse meg, ügyelve arra, hogy az első név előtt és az utolsó név után se legyen felesleges vessző/szóköz!

```
$> php game.php kidobok
Boros Albert, Mezei Soma, Budai Zsombor, Budai Zsombor
```

8. Ha a paraméter **dobasok**, akkor jelenítse meg, hogy hányszor dobtak ki valakit! Kihasználhatja, hogy a tömb elemszáma minden páros!

```
$> php game.php dobasok
4
```

9. Ha a paraméter `unlucky`, akkor jelenítse meg az első kidobót illetve az első kidobottat a minta szerint!

```
$> php game.php unlucky
Elsőnek Boros Albert dobta ki László Benedek játékost!
```

10. Ha a paraméter `karma`, akkor jelenítse meg azokat a játékosokat, akik egyszer kidobtak valakit, majd őket is ki-dobták! Az eredményt a minta alapján jelenítse meg, minden név új sorba kerüljön!

```
$> php game.php karma
- Boros Albert
```

11. Az elkészített feladatot a forrásban kapott Dockerfile segítségével konténerizálja!

- Az így létrehozott Dockerfile kerüljön a `01-kidobo` mappába!
- Az image neve legyen `monogram/dodgeball`, ahol a `monogram` az Ön monogramja!
- A buildelési parancsról **készítsen képernyőképet**, ahol **látszódik a dátum és pontos idő!** A kép neve `dodgeball_docker.png`, és ezt a Moodle felületre töltse majd fel, *azaz a git repositoryban ne legyen benne!*

```
$> docker run kd/dodgeball dobasok
4
```

Bár

A feladatot a `02-bar` mappába végezze el!

Egy környéki bár feljegyzi a vendégek adatait. minden új vendégnél felírják a rögzítés dátumát is.

Néhány, **2025. 11. 10.** dátummal rögzített vendégek:

id	name	region	birth	paid
41	Tóth Balázs	Nagyétény	2002	7890
47	László Viktor	Óbuda hegyvidéke	1996	12455

Néhány, **2025. 11. 11.** dátummal rögzített vendégek:

id	name	region	birth	paid
56	Varga Balázs	Wekerletelep	2004	4590
67	Deák Edina	Törökör	1997	16780

Például: László Viktort 47-es azonosítóval rögzítették 2025. év 11. hó 10. napján, 1996-ban született, Óbuda hegyvidéken lakik, 12 455 forintot fizetett aznap a bárban!

- Készítsen egy `data.php` fájlt, amelybe hozzon létre egy `$customers` nevű tömböt, amely tartalmazza a fenti táblázat adatait egy megfelelő adatstruktúrában, melynek szerkezetet tetszőlegesen választható!
- Készítsen egy `bar.php` fájlt, ez lesz a feladat belépési pontja!
- A `bar.php` fájlban tegye elérhetővé a `$customers` változót a `data.php` fájlból!
- Hozza létre az alábbi függvényeket:
 - Készítsen egy függvényt `average()` néven, amely megadja, átlagosan mennyit költöttek a vendégek!
 - Készítsen egy függvényt `name()` néven, ami egy, paraméterül megkapott id alapján megadja, az adott vendég nevét! Amennyiben nincs ilyen vendég, úgy `null`-t adjon vissza!

16. A szkript maximum 1 paramétert kaphat. Ellenőrizze le, hogy amennyiben ez nem így történik, úgy a mintán látható hibaüzenet jelenjen meg, majd lépj ki 5-ös hibakódossal!

```
$> php bar.php a b  
Túl sok paraméter!
```

17. Ha a szkript az `atlag` paramétert kapja, úgy hívja meg az `average()` függvényt, megefelően felparaméterezve!

```
$> php bar.php atlag  
10428.75
```

18. Ha a szkript paramétere 1 és 100 közötti szám, akkor az egyik vendég azonosítója van megadva. Ebben az esetben hívja meg a `name()` függvényt a megfelelő paraméterekkel! Amennyiben nem található a vendég, úgy jelenítse meg a lenti szöveget!

```
$> php bar.php 67  
Deák Edina  
$> php bar.php 69  
Nincs ilyen azonosítójú vendég!
```

19. Amennyiben a szkript nem kap paramétert, úgy jelentítse meg az összes vendég adatát a mintának megfelelően!

```
$> php bar.php  
BALÁZS #41 (2002, Nagytétény) [2025. 11. 10.]  
VIKTOR #47 (1996, Óbuda hegyvidéke) [2025. 11. 10.]  
BALÁZS #56 (2004, Wekerletelep) [2025. 11. 11.]  
EDINA #67 (1997, Törökör) [2025. 11. 11.]
```

20. Az elkészített feladatot a forrásban kapott Dockerfile segítségével konténerizálja!

- Az így létrehozott Dockerfile kerüljön a `02-bar` mappába!
- Az image neve legyen `monogram/bar`, ahol a `monogram` az Ön monogramja!
- A buildelési parancsról **készítsen képernyőképet**, ahol **látszódik a dátum és pontos idő!** A kép neve `bar_docker.png`, és ezt a Moodle felületre töltse majd fel, *azaz a git repositoryban ne legyen benne!*

```
$> docker run kd/bar 41  
Tóth Balázs
```