

Projekt Feladat

Beadási határidő:

2026.02.15. 23:59:59

Követelmények

A nyelv lehetőségeinek kihasználása: strukturált felépítés, több modulra bontás, fájlkezelés, osztályok és adatszerkezetek.

A program mellé el kell készülnön a programozói és a felhasználói dokumentáció.

Itt azt kell bizonyítani, hogy az adatszerkezetek, algoritmusok használatát sikeresen elszajátították, nem pedig azt, hogy ügyesen és gyorsan oldotok meg problémákat külső könyvtárak és AI használatával.

Az osztályok és adatszerkezetek tekintetében: a programnak összetett adatszerkezetet kell építenie, pl. objektumok listáját vagy listák listáját. Ez nem helyettesíthető fájlműveletekkel, nem váltható ki egyéb nyelvi elemekkel.

Nem tárolhatóak egy entitás adatai listában (pl. **lista[0]** egy ember neve, **lista[1]** a születési dátuma, **lista[2]** a lakcíme, ...) saját osztályok definiálása helyett. Ezeket az adatszerkezeteket a függvények közt paraméterátadással és visszatérési értékekkel kell átadnia a programnak, nem használhat indokolatlanul globális változókat.

A programnak érdemben *adatfeldolgozást* kell végeznie az így felépített adatszerkezeten. Ez azt jelenti, hogy a program lényegi funkcióját saját Python kóddal kell megvalósítani.

(Nem alkalmas projekt feladatnak pl. egy képnézegető program, amely nem saját Python modullal jeleníti meg vagy dolgozza fel a képeket. Alkalmas viszont egy aknakereső, amely ugyan maga is megnyit képeket a pálya megjelenítéséhez, de ez csak mellékes része a programnak.)

A fájlkezelésben olyan adatokat kell tudni kezelní, amelyek száma változik, vagy változhatna. Nem teljesíti a követelményt pl. egy olyan program, amelyik az elindításainak számát (egyetlen egy egész számot) tárol fájlban.

Teljesíti viszont egy olyan, amelyik egy játék 10 elemű dicsőséglistáját tárolja. A 10 ugyan fix, de akár változhatna is.

A fájlkezelés saját programkódon kell alapuljon, pl. grafikus könyvtár által betöltött kép nem számít saját fájlkezelésnek.

A fentiek között *logikai* és kapcsolat értendő: ha bármelyik hiányzik, a projekt feladat nem elfogadható.

Projekt feladat részfeladatai

PF 1. – választás

Ez a részfeladat a feladat kiválasztását jelenti. A megadott feladatok közül is lehet választani, vagy saját, hasonló nehézségű feladatot is lehet hozni. A kiválasztott feladat utólag már nem módosítható.

PF 2. – specifikáció

Ez a kiadott feladat részletekbe menő pontosítása. A pontosítás célja az, hogy a program megrendelője, és a programot elkészítő programozó ugyanarra gondoljon, és ne a munka végén derüljön fény a félreértésekre. Ide tartozik a program feladatának leírása, a bemenetek és a várt kimenetek rögzítése, a program használatának leírása is. A specifikációban még nem kell a program belső felépítésével, működésével kapcsolatos részleteket megadni.

A pontosított specifikáció részletességre jellemző, hogy ha két külön programozó elkészíti a programot ugyanabból a specifikációból, de egymástól függetlenül dolgozva, akkor kívülről nézve nagyon hasonló programoknak kell keletkezniük. Amennyiben az eredeti, rövid specifikáció bármelyik része nem egyértelmű, akkor a pontosítás során egy lehetőség mellett dönten kell.

PF 3. – félkész megoldás

A félkész megoldás lényege az, hogy a készülő program funkcionalitásának egy részét bemutassa: már látszania kell rajta akár felhasználói, akár programozói szemmel, hogy mi készül. Nem elegendő egy „hellóvilág” programot, vagy egy menüt feltölteni, a félkész változatnak valamennyire már működnie kell. Még nem kell hibamentes legyen, nem kell tartalmaznia az összes funkciót, sem felépítésében és használt adatszerkezeteiben nem kell a végleges programmal megegyezzen.

A félkész feladatnak kezdetleges dokumentációt már tartalmaznia kell: legalább egy rövid, fél-elegy oldalas leírást arról, hogy mi az, ami már működik, és hogy az egyes feltöltött fájloknak, függvényeknek mi a szerepe.

Néhány példa. Kukacos játék esetén félkész feladat lehet egy olyan program, amelyikben a kukac feje már mozog a képernyőn, és az étkeket össze lehet gyűjteni, de a kukacnak még nincsen farka, és nem nő. Telefonkönyves feladat esetén félkész változat lehet az, ahol az adatokat már be tudja kérni a program, de nem tudja eltárolni, kereséseket még nem tud végezni, vagy képernyőre írja azt, amit amúgy fájlba mentene.

PF 4. – végleges program

Ez az elkészült, végleges program leadása, forráskódokkal és dokumentációkkal.

A projekt feladat beadása

PF 1. – választás

A listából választott feladatok esetén a feladatkiírás vagy a cím bemásolásával választható ki a feladat. Saját feladat esetén röviden el kell magyarázni a program lényegét.

PF 2-3-4. – programkódok és dokumentációk

A dokumentációkat és a forráskódot *elektronikusan kell leadni*. A megoldás forrásfájljait és dokumentációt kell feltölteni egy ZIP fájlban. A feltöltés formátumára az alábbi megkötések vonatkoznak:

- A csomag ZIP formátumú, maximális mérete 1 MB forráskóddal és dokumentációval együtt.
- A megoldás forrásfájljait *.py nevű szöveges fájlként kell leadni.
- A specifikációt (PF 2.) és a dokumentációt (PF 3-4.) PDF formátumban kell leadni.

Viták elkerülése végett

- A rossz formátumban vagy hiányosan feltöltött, feltölteni próbált megoldások szintén nem elfogadhatóak.
- A feltöltött csomag felesleges fájlokat nem tartalmazhat.
- Ha túl nagyok a PDF-ek, akkor javasolt:
 - nem használni rengetegféle betűtípus (a tartalmat pontozzuk, nem a díszítéseket)
 - egy PDF fájlban beadni a programozói és a felhasználói dokumentációt.
- Ha a feltöltött csomag hiányos, vagy a programban alapvető technikai hiányosságok vannak, akkor az óraadó/tanár/gyakorlatvezető utólag is megtagadhatja az elfogadást. A hibás feltöltés, követelményeknek nem megfelelés nem az óraadó/tanár/gyakorlatvezető hibája, akkor sem, ha nem jelezte azonnal.
- A projekt feladat fájljaiért, mint adatvagyónért mindenki saját maga felelős. Rendszeres biztonsági mentést kell készíteni róla. „Meghalt a vinyóm, vírusos lett a gépem”, és ezekhez hasonló indokokkal sem fogadunk el késést. Javasolt felhőszolgáltatások használata. Ha valaki tudja mi az a verziókezelő, használja bátran, de nagyon figyeljen arra, hogy a repository privát legyen!

Véleges megoldás értékelése

Általános követelmény a programmal szemben az, hogy a józan ész elvárásai szerint működjön. A programnak olyan magától értetődő képességekkel is kellhet rendelkeznie, amelyek a specifikációban külön nincsenek rögzítve. Például ha a specifikáció annyit mond, hogy a program egy nevet megjegyez, akkor elvárható az is, hogy a névben lehessen szóköz karakter. Vagy ha a specifikáció azt mondja, hogy a program bizonyos adatokat fájlba tud menteni, akkor elvárás az is, hogy vissza is tudja tölteni azokat.

Automatikusan elutasításra kerül

Vannak olyan elvi hibák és alapvető hiányosságok, amelyek esetén a beadás egyáltalán nem elfogadható. Érdemes a következő ellenőrzési listán végigmenni beadás előtt:

- Nincs feltöltve a forráskód megfelelő formátumban. Esetleg csak link, megjegyzés van a forráskód helyett, vagy csak a fejlesztőkörnyezet projektfájlja.
- Hiányzik a dokumentáció. Ha a felhasználói dokumentáció lényegében megegyezik a specifikációval, akkor is át kell szerkeszteni és fel kell tölteni.
- A program leglényegesebb funkciói nem működnek, nem valósítja meg a specifikációját.
- Az egész program egy forrásfájlban van, nincsen több modulra bontva.
- A program nem használ fájlkezelést.
- A program nem definiál saját osztályokat a tárolandó adatok modellezéséhez.
- A program nem épít adatszerkezeteket, esetleg fájlműveletekkel próbálja kiváltani azokat.
- A program indokolatlanul, túlzóan használ globális változókat a függvényparaméterek és visszatérési értékek helyes használata helyett.
- A program a függvényhívást ciklusként használja: pl. a menu() meghívja az adatbevitel()-t, az pedig visszatérés nélkül meghívja a menu()-t, hogy az meghívassa a keres()-t, ami megint meghívja a menu()-t stb. (Gyanús, ha túl sok helyen szerepel sys.exit() hívás a programban, másképp nem oldható meg a leállítása!)

Programkód minősége

- modulokra bontás minősége (tipikusan a main.py+fuggvenyek.py nem elég; pl. adatszerkezeteket kezelő modul, grafika modul, különféle menüket megjelenítő modul stb.)
- funkcionális dekompozíció minősége (ne legyenek túl nagy függvények, és ne hívják egymást következetlen módon, pl. beolvasás a menüt)
- adatszerkezetek, típusok használata (tipikusan: osztály bekerültek, amik összetartoznak; nem szamlalo, nevezo, hanem class Tort; nem rajzol(palya, szelesseg, magassag),

hanem rajzol(palya), ahol az egy osztály; általában a túl sok paraméterű függvényekből látszik, hogy baj van)

- helyes erőforráskezelés (fájlok bezárása, kivételek kezelésével vagy with blokkokkal)
- nyelvi elemek helyes használata (ne legyen sok mágikus szám vagy sztring, helyes vezérlési szerkezetek, nincs from module import *)
- a tárgyban elvárt kódolási stílust követi (van main() függvény, osztályok adattagjai már a konstruktörben létre vannak hozva)
- nincsen teljes-tele indokolatlanul újraimplementált szabványos függvénnnyel
- szerep szerinti változónevek, függvénynevek (nem a betűk száma a lényeg, lehetnek 1 betűsek; vmi, logikai – ezek nem)
 - feladatfüggő pont, a feladat jellege alapján (tipikusan egyéb hibáért, hatékonytalanságért levonható, főleg ha az adott problémának van tanult megoldása; laborvezető indokolja)
 - feladatfüggő pont, mint a fenti
 - feladatfüggő pont, mint a fenti

Dokumentáció általában

- a dokumentációk bekezdésekre és fejezetekre vannak tagolva, elfogadható a helyesírásuk, nincsenek bennük képként forráskódok, nincsenek felfűjva (16-os betűméret, 4 cm margó, dupla sorköz, egyéb terjedelemnövelő technikák).

Programozói dokumentáció

- a projekt felépítése (melyik fájl mit tartalmaz) és a szükséges környezet, külső könyvtárak leírása, telepítéshez szükséges lépések leírása (pl. grafikus könyvtár; ha nem igényel szabványos könyvtárakon kívül semmit, akkor ez a tény)
- adatszerkezetek dokumentációja, tervezési megfontolások leírása (melyik típus és adatszerkezet mire való, mit tárol, miért arra esett a választás)
- a függvények dokumentációja (feladat, paraméterek, visszatérés, esetleg körülmények, pl. xy nem lehet None)

Felhasználói dokumentáció

- program feladata, célja; milyen bemenetek, kimenetek vannak, játéknál hogyan kell irányítani

Határidők betartása

- Projekt időben kiválasztva 2025.12.27. (PF1 elfogadva és PF4 elfogadva)
- Specifikáció időben elkészült 2026.01.11. (PF2 elfogadva és PF4 elfogadva)
- Félkész projekt időben elkészült 2026.01.25. (PF3 elfogadva és PF4 elfogadva)
- Végeleges projekt időben elkészült 2026.02.15. (PF4 elfogadva)