

# Döntő

## Bevezetés

A való életben egy tényleges alkalmazásnál nem elegendő, ha az alkalmazásunk minimálisan teljesíti a funkcionális előírásokat. A programnak jól kell működnie, megnyerőnek kell lennie, vagyis eladható kell, hogy legyen. Ezt a folyamatot idegen szóval *produktifikálásnak*, vagyis „termékesítésnek” nevezik.

## A döntő feladatának leírása

A feladatokat a döntőre az, hogy elkészítsétek a regionális fordulóra írt programotok termékesített változatát. A kész programnak természetesen funkcionálisan minden követelményt ki kell elégítenie, de ezen felül a megjelenésének, a használatának is a lehető legszebbnek, legjobbnak és legkényelmesebbnek kell lennie, valamint dokumentációval és bemutatóval/demonstrációval is rendelkeznie kell. Ahhoz, hogy elérjétek a programotok egy ilyen változatát, akár az egész alkalmazást is újraírhatjátok. Ami számítani fog a végeredmény és ami még fontosabb, a bemutatás minősége.

Az alkalmazásokat fejlesztése ezen dokumentum kiküldésétől indulhat és egészen február 16-ig tart. Ekkor ugyanis fel kell tölteni a végleges dokumentumokat. Ez azt jelenti, hogy a döntőben a programon már nem változtathattok, ott már csak a bemutatásra (és a többi csapat bemutatójának megtekintésére) lesz lehetőségetek. Az elkészített dokumentumokat (dokumentáció, futtatható program és programkód, bemutató) a verseny előtt el kell küldenieket. A bemutatásra összesen 20 perc áll majd rendelkezésre, melybe a csoport előadása, valamint a zsűri kérdései tartoznak.

## Ajánlások az elkészítéshez

A fentebb vázolt módszertan lehetőséget kínál a csapatoknak arra, hogy ne az idő legyen a program minőségének legfőbb korlátja. Az elkészítés során tehát úgy tudtok együttműködni, fejleszteni, mint egy tényleges fejlesztői csapat.

1. Alakítsátok ki a saját kommunikációs platformotokat, szervezzetek megbeszéléseket, fogalmazzatok meg határidőket, osszátok körökre a fejlesztést, használjátok verziókövető rendszereket (GIT)!
2. Nyugodtan keressetek már meglévő megoldásokat és tanuljatok új programozói technológiákat, könyvtárakat.
3. A fejlesztés során ne felejtsetek egymást ellenőrizni, egymás kódját megnézni, a megszerzett tudást, kompetenciát szétosztani a csapat tagjai között!
4. Határozzatok meg saját szabályokat a fejlesztésre, kódminőségre vagy arra, hogy pontosan milyen feltételeknek kell teljesülnie ahhoz, hogy véglegesen elfogadjatok egy új fejlesztést (például legalább 2 csapattag jóváhagyja)!
5. Használjátok projekt menedzsment eszközöket (pl. Microsoft Project, Trello)!
6. Ha eszetekbe jut egy kreatív ötlet (akár a megjelenésre, akár a funkcionalításra), akkor az építsétek be bátran a megoldásba! A zsűri pozitívan fogja értékelni a csapatok kreatív hozzáadott értékét.

## A bemutatásról

A bemutató során ne csak az alkalmazás funkcionalitását mondjátok el! Mutassátok be hogyan dolgoztatok, milyen eszközöket használtatok, mit tanultatok a közös fejlesztés során! Beszélhettek a nehézségekről és a közösen elért célokról is. Röviden tehát minden bemutatható, ami a termékesítéshez kapcsolódik.

A bemutatás során törekedjete arra, hogy az minél professzionálisabb legyen! Meg kell győződtök a zsűrit arról, hogy a ti terméketek a legjobb, és a feladatra tulajdonképpen nem is lehetett volna jobb alkalmazást készíteni.

Az élő demonstráció általában nagyon jól mutat, mert a néző konkrétan látja az alkalmazást, látja, hogy az hogyan működik, hogyan néz ki stb. A demonstrációra azonban fel kell készülni! Ha nincs pontosan megtervezve, nincs a környezet előkészítve, nincs egy szigorúan meghatározott ütemterv, akkor az előadás felszabdalódik és a felkészületlenség látszatát kelti. Tervezzétek meg tehát a bemutatót minél pontosabban (ki kit követ, pontosan miről beszél stb.), csináljatok próba előadást, finomítsatok!

Az időkeretet nagyon fontos betartani. Professzionális körülmények között az előadást általában az idő lejártával meg is szakítják függetlenül attól, hogy az előadó éppen hol tart a bemutatással. Az előadás első terve általában nem pont annyi ideig tart, mint amennyi a kritérium. Javasoljuk tehát, hogy mérjétek le ténylegesen meddig tart a bemutatótok és finomítsatok rajta a tapasztalatok alapján!

### A dokumentációról

A dokumentációnak tartalmaznia kell minden olyan információt, mely szükséges a program használatához és fejlesztéséhez is egyaránt. Ez alapján a tartalma a következő pontokban foglalható össze (nagyvonalakban):

1. Bevezetés
  - a. Tartalmazza a feladat rövid leírását.
2. Felhasználói dokumentáció, mely tartalmazza
  - a. a program használatához szükséges összes információt.
  - b. a lehetséges felhasználói eseteket, képernyőképekkel illusztrálva
3. Fejlesztői dokumentáció, mely tartalmazza
  - a. a program logikai és fizikai szerkezetének leírását (milyen alegységekre van bontva, melyik fájl-ban mi van)
    - i.Megj.: Természetesen nem kell leírni minden egyes fájl tartalmát. Például a programozói környezet által generált fájlok leírása nem szükséges
  - b. a használt technológiák bemutatását, választásának indoklását

### Értékelési szempontok

A végső pontszám a regionális fordulón elért pont, valamint a döntő során szerzett pontok összege.

Megnevezés	Érték (Összesen az összpontszám ~40%-a)
Dokumentáció, kódminőség	~30%
Bemutató, csapattagok szereplése	~20
Fejlődés/fejlesztés az első fordulóhoz képest	~35%
Kérdésekre adott válasz	~15%

### A beadás és az előadás menete

A szükséges dokumentumokat fel kell töltenetek 2022.02.16 17:00-ig a következő űrlap kitöltésével egy tömörített állományként: <https://forms.gle/mocoYoPKB3a5A9996>

A bemutatás során saját gépet kell használni.

A bemutatás ideje 15 perc, melyet egy 5 perces kérdés szekció követ.