

1. forduló

2019. november 15. 12:00 – 2019. november 17. 24:00

### FELELŐ-SORSOLÓ

Az oktatásban bármilyen tantárgy esetén igényként jelenhet meg egy jó felelő-sorsoló program. Léteznek ilyen alkalmazások, de nem minden igényt szolgálnak ki teljesen. Például képesek kezelni az ismétléses vagy ismétlés nélküli kiválasztást, ugyanakkor nem veszik figyelembe azt, hogy ha egy tanuló felelt már, ezt követően is vegyen részt a sorsolásban, de kevesebb eséllyel essen rá a választás.

A neten elérhető, vagy a rövid idő alatt elkészíthető ilyen típusú programok szegényes megjelenésűek, használatuk kevésbé „élvezetes” annak ellenére, hogy a használatuk így is elég izgalmas.

### FELADAT

A Tanárok Egyesülete a tagok kérésére az Önök cégét bízza meg egy olyan felelő-sorsoló kidolgozásával, amely lefedi az igényeket, és jól alkalmazható a tanítás során.

### SPECIFIKÁCIÓK

- A program legyen képes külső adatforrásból adatok beolvasására (importálására), amellyel az osztály/csoport tanulóinak névsora rögzíthető a programban. A felületet úgy kell kidolgozni, hogy az alkalmazást egy nem informatikai végzettségű tanár is könnyen tudja használni.
- A program legyen képes több tanulói csoportot/osztályt kezelni.
- Az indítás előtt a csoportból ki lehessen venni a hiányzókat.
- A felelő tanuló kiválasztásának esélye legyen annál kisebb, minél több jegye van a csoport többi tagjához képest. Pl. ha egy csoportban egy tanuló már kétszer is felelt, a többiek pedig mindannyian egyszer, akkor az ő kiválasztásának esélye fele akkora legyen, mint többi tanulóé. Nem fordulhat elő, hogy valamelyik tanuló kiválasztásának valószínűsége 0. Törekedni kell arra, hogy minél igazságosabb legyen a sorsolás.

- A legnagyobb probléma az szokott lenni, hogy ha új/másik eszközre kell átvinni az eddigi sorsolások eredményét. Az alkalmazhatóság szempontjából ennek a problémának megoldása kapjon kiemelt szerepet! A szinkronizálás biztosítása nem elvárás, azaz nem szükséges, hogy két eszközön egyszerre ugyanazok az adatok jelenjenek meg. A fő szempont a meglévő adatok mozgathatósága.
- A felhasználói felület legyen dizájnjos, könnyen használható, akár humoros is.
- A program használatának gyors elsajátítása érdekében rövid felhasználói leírást, bemutatót is kér a program mellé az Egyesület.

### **EGYÉNI ÖTLET**

A szoftverhez bármilyen egyedi ötlet hozzáadható, ami feladathoz kapcsolódik, ez pontozásban külön meg is jelenik.

### **FELADAT BEKÜLDÉSÉNEK MÓDJA**

A verseny előtt egyeztetett egyéni Google-drive mappába tömörítve kell feltölteni a feladat megoldására vonatkozó forráskódot, dokumentációt és az alkalmazást.

### **ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTOK**

- A feladat kidolgozása, megoldása (~40 %)
- Saját ötlet megvalósítása (~20 %)
- Az alkalmazás esztétikus kialakítása (~30 %)
- Kommentezés, a kód minősége, olvashatósága, felhasználói dokumentáció (~10 %)