

Házi feladat kiadása

Házi feladatra vonatkozó irányelvek

- Kódminőség: olvasható, karbantartható, rendezett forráskód.
- Verziókövetés: gyakori commitok mellett verziókövetés github alatt. Ennek a commit gráfban láthatónak is kell lennie. Csak olyan állapotot commitoljatok, ami fordul.
- Csapatmunka: a csapat minden tagja vegyen részt a tananyaghoz kapcsolódó feladatok megvalósításában. Úgy, hogy ez a github Collaborators diagramjain is látszódjon.
- A leadáskor be kell tartani a leadásra vonatkozó munkafolyamat lépéseit és határidejeit. A határidő a githubon történő megjelenésre vonatkozik, nem csak a bemutatásra. Ezt utólag is ellenőrizhetjük. Érdemes elolvasni a leadási munkafolyamatot a 13. hétnél!
- A házi feladat készítői a leadással kijelentik, hogy meg nem engedett segédeszközt nem használtak, a házi feladat saját munkájuk eredménye és nem másolták egyik részét sem.
- Beadáskor minden pontot érő eredmény elkészítését a készítő(k)nek kell igazolni, egyébként nem ér pontot. (Vagyis főleg a videó alapú beadásnál térjete ki minden olyan részletre, ami pontot ér, ezt narrációban vagy felirattal megjelölve.)
- Bemutatáskor vagy a laborgépen, vagy hozott gépen futnia kell az alkalmazásnak.

Repository

A házi feladathoz a repositoryt a Moodle alatt található HF github classroom invitation URL-lel lehet létrehozni. Itt mindenki megadhatja a csapatnevet, vagy ha már létezik a csapata (nem ő regisztrált először), akkor kiválaszthatja a sajátját. Ez egy új github repository lesz, amit hárman együtt tudtok használni.

Csapatnév elnevezési konvenció: Kurzuskod_Vezeteknev1Vezeteknev2Vezeteknev3 (pl. "L1_MintaValakiMegvalaki"), ékezeteket ne használjatok.

Értékelési alapelvek

- A házi feladat elfogadásának feltétele a minimális elvárások teljesítése. Igényes kivitelezésük esetén jár értük a maximális pontszám.
- A minimális elvárások teljesítése esetén további technológiák használatával további pontok szerezhetők.
- A megadott pontszámok a maximálisan adható pontszámok. A maximális pont az igényes, teljes kivitelezés esetén kapható. A "már éppen elég" szintért nem feltétlenül. (Bizonytalanság esetén kérdezzétek meg a laborvezetőtöket, hogy egy adott megoldás hány pontot érne.)
- A házi feladatra nem lehet a maximális 25-nél több pontot kapni.

Minimális elvárások (elfogadás feltétele, összesen max. 5 pont)

Minden pont csak akkor jár, ha a leadáskor beadott videóban is szerepel narrációval vagy felirattal együtt. Hogy mi kell az egyes pontokért, az az alábbi leírásban szerepel.

- UWP felület, XAML kód (Videóban: látható xaml kód)
- ItemControl és DataTemplate használata (Videóban: kapcsolódó xaml kód)
- Legalább 5 különböző típusú UI elem (Videóban: UI-on látszódjanak)
- Data binding mindkét irányba (két ellentétes egyirányú is elfogadható). UWP alatt az x:Bind az elvárt, a "Binding" régi technológia. (Videóban: xaml kód)
- Linq (vagy Fluent API) használata legalább 3 művelettel. (Videóban: forráskódban kijelölve)
- A minden házi feladatra vonatkozó verziókövetési, csapatmunka, kódminőség és a munkafolyamatok követésével kapcsolatos irányelvek betartása. (Például a pull requestben csak a házi feladat van benne.)

Plusz pontot érő technológiák

- 3p: IValueConverter (Videóban: xaml kód)
- 5p: ICommand (Videóban: forráskódban az ICommandot implementáló osztály)
- 5p: StaticResource használata (Videóban: xaml kód)
- 8p: Fájl megnyitása, elmentése (az UWP korlátozásokat figyelembe véve) (Videóban: használat közben a UI vagy forráskód részlet)
- 5p: Linq2Xaml használata (Videóban: forráskódban kiemelve)
- 5p: Canvas és Shape használata (Videóban: UI-on megmutatva)
- 8p: Regex használat nem triviális feladatra (pl. nem Substring helyett) (Videóban: forráskód részlet)
- 10p: Legalább 20% unit teszt lefedettség (Videóban: unit tesztek lefutnak és zöldek, coverage report 20% feletti számot mutat). Ha kisebb



lefedettség, arányosan kevesebb pontot ér. (UWP alkalmazásra macerás tesztet írni, a tesztelendő osztályokat egy .NET Standard 2.0 projektbe hozzátok létre és azt tudjátok hivatkozni xUnit Test projektből (ha a teszt projekt .NET Core 2.0-át céloz meg.)

- 8p: Heterogén listához adatkötés (DataTemplateSelector) (Videóban: xaml kód)
- 5p: MVVM architektúra (legalább 3 modell és 3 view model osztállyal) (Videóban: solution explorerben megmutatva a modell és view model osztályokat)
- 5p: Többszálúság: Task és async-await használata. (Videóban: forráskódban kiemelve)

Olyan plusz pontok, amiket nem fed le a tananyag

- 8p: Behaviour használata (nem része a tananyagnak) (Videóban: xaml kód)
- 8p: Animációk használata (nem része a tananyagnak) (Videóban: UI használat közben vagy xaml kód)
- 5p: Style használata (nem része a tananyagnak) (Videóban: xaml kód) Az 5 pont saját definiált stílusra vonatkozik, ami legalább 2 propertyt beállít. Előre gyártott stílus használata 1p.
- 5p: OpenCvSharp használata (Videóban: UI használat közben vagy forráskód részlet)

Példa feladatok, amik alkalmasak házi feladatnak

- Akármilyen nyilvántartó rendszer, ahol az egyes elemeknek különböző adatai vannak. Új elemeket fel lehet venni, lehet listázni, módosítani, törölni és néhány statisztikát lekérdezni (grafikonnal), valamint elmenteni és betölteni az adatokat.
- Egyszerű táblás társasjátékok játékállás elmentéssel, high score listával, esetleg gépi játékkal.

Last modified: Thursday, 26 November 2020, 5:51 PM

◀ Visszajelzés, önreflexió az eddig tanultakról. Kérlek, töltsd ki!

Jump to...

HF github classroom invitation URL ▶

EMPLOYEES

NEPTUN (EMPLOYEES)
PHONEBOOK
COURSE DATASHEETS
CAMPUS CODES

STUDENTS

NEPTUN (STUDENTS)
FOREIGN STUDENTS
SEMESTER TIMETABLE
CENTRE OF MODERN LANGUAGES
BME ALFA

SERVICES

BMENET
MTMT
PERIODICA POLYTECHNICA EECS
LIBRARY

CONTACT

About | Copyright © 2018 BME Faculty of Electrical Engineering and Informatics
1117 Budapest, Magyar tudósok körútja 2. | +36 1 463 3581 | moodle@vik-dh.bme.hu