

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 1. Logika

Létezik <i>feladatok</i> néven táblázatot tartalmazó állomány	2 pont	
Szöveget tartalmazó állomány <i>logika</i> néven létezik	1 pont	
A megfelelő mezőnevek a törzsdokumentumban	2 pont	
A margók jól vannak beállítva	1 pont	
Az élőfej elrendezése	7 pont	
A szövegtükör kétcéllás táblázatból áll	4 pont	
A vízszintes vonalak jók	1 pont	
A feladatok formázása	3 pont	
A jobb oldali cella formátuma	1 pont	
A „ <i>Versenyzői lap</i> ” táblázat megjelenése	3 pont	
Szövegek begépelése	1 pont	
Az utolsó bekezdés megjelenése	2 pont	
Az élőláb megjelenése	1 pont	
A <i>kesz_sorok</i> nevű állomány	1 pont	
<b>Összesen:</b>	<b>30 pont</b>	

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 2. Bás-játék

Az adatok beolvasása és mentés <i>bas</i> néven	1 pont	
A játék munkalap elkészítése	1 pont	
Meghatározta a dobást végző játékost a <i>Ki dob?</i> oszlopban	1 pont	
A dobott számok meghatározása	2 pont	
A számérték meghatározása	1 pont	
A bás-érték meghatározása	2 pont	
A füllesztés szükségességének meghatározása	2 pont	
A füllesztett érték meghatározása	2 pont	
A táblázat formázása	3 pont	
<b>Összesen:</b>	<b>15 pont</b>	

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

### 3. Feltalálók

Az adatbázis létrehozása <i>feltalalok</i> néven és az adatok importálása a táblákba helyes	1 pont	
A táblák összes mezője megfelelő típusú, és a megfelelő mezőket kulcsnak választja a két táblában	1 pont	
<b>3motor</b> lekérdezés	3 pont	
<b>4forgo</b> lekérdezés	3 pont	
<b>5golyostoll</b> lekérdezés	3 pont	
<b>6nevtelen</b> lekérdezés	3 pont	
<b>7felszazad</b> lekérdezés	3 pont	
<b>8kutszam</b> lekérdezés	4 pont	
<b>9transzformator</b> lekérdezés	4 pont	
<b>10nevado</b> lekérdezés	5 pont	
<b>Összesen:</b>	<b>30 pont</b>	

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 4. Foci

Létezik a program forrásállománya <i>foci</i> néven	1 pont	
Üzenetek a képernyőn	2 pont	
A bemeneti állomány feldolgoása	9 pont	
Egy forduló adatai	5 pont	
A második féldőben fordító csapatok	5 pont	
Csapatnév megadása	1 pont	
Adott csapat lőtt és kapott góljainak meghatározása	5 pont	
Az adott csapat első hazai vereségének megállapítása	6 pont	
Statisztika készítése	11 pont	
<b>Összesen:</b>	<b>45 pont</b>	