

KI MIT TUD

T a r t a l o m j e g y z é k

1. Programismertető

2. Programleírás

- 2.1 A program készítőjének adatai
- 2.2 A program feladata
- 2.3 A program adatai
- 2.4 A program működése
- 2.5 A program használata

3. Alkalmazási segédlet

- 3.1 A program készítőjének adatai
- 3.2 A program adatai
- 3.3 Elméleti alapok
- 3.4 A program használata
- 3.5 Minta alkalmazása

1
KI MIT TUD

1. Program ismertető

A HT 1080Z iskola komputerre írt Basic nyelvű program alkalmas iskolai vetélkedők és sportversenyek döntőjének eredménykiírására. /A tömbök méretének növelésével tanulmányi eredmények, átlagok osztály, vagy iskola szintű értékelésére/.

A képernyőn elegánsan 6-10 csapat neve jeleníthető meg. Háromféle pontozási rendszer szerinti versenyek értékelésére és az eredmény kiírására alkalmas.

- A - Egyéni szereplés, egy eredmény /távolugrás, súlylökés/.
- B - Zsűritagok által pontozott egyéni szereplés /torna, Ki mit tud/.
- C - Többfordulós vetélkedők.

A program számítógépbe való töltése után a felhasználó a kiírt "menü"-ből kiválasztja a számára kedvező programrészletet, s a magyarázó utasítás alapján előképzettség nélkül kezelheti azt.

~~A program nincs "megvédve" a hibás pontszám beütés ellen.~~

Az A-B programrészlet minden versenyző értékelése után automatikusan kiírja a verseny pillanatnyi állását, míg a C variáció szerint a csapatok kötött sorrend szerinti szereplését feltételezve a szerzett és összesített pontszámokat írja ki a gép.

Az utolsó részeredmény közzlése után viszont itt is elvégzi a végleges rangsor összeállítását és azt a részpontszámokkal együtt kinyomtatja.

GG630504

2
KI MIT TUD

2. Programleírás

2.1 A program készítőjének adatai

Sz. Lukács János

Kertészeti Egyetem Műszaki Tanszék

1114. Budapest Villányi ut 29. Tel: 853-322/160.

2.2 A program feladata

A különböző /nemzetközi/ versenyek /televízióból/ ismert rendszeréhez hasonló program alkalmazásán keresztül különböző szintű Ki mit tud és sportvetélkedőkön, tanulmányi átlagok kiszámításánál a számítógép alkalmazásának népszerűsítése.

2.3 A program adatai

Program név:	"Ki mit tud"
Géptípus:	HT 1080 Z
Programnyelv:	Basic
Memóriaigény:	6,6 kByte
Futásidő:	kiszolgálástól függ
Készítés időpontja:	1983. szeptember
Perifériaigény:	-

KI MIT TUD

2.4 A program működése

A program betöltése és RUN után a "használati utasítás" kerül kiírásra.

A "menü"-ből kiválasztható a feladat jele, melynek billentyűzése után a gép az alprogramhoz kiírja a vonatkozó kezelési utasítást és kéri a kiindulási adatokat, feltételeket.

Nem fogad el más karaktert, csak ami az utasításban szerepel.

A program pontszámot stringként kezeli és vizsgálja. Kezdő macskaköröm alkalmazása esetén üres string kivételével minden hibás adatot visszadob. Üres string esetén FC hibaüzenettel leáll.

Kezdő macskaköröm nélkül space , : , ' alkalmazása esetén a program elakad, illetve csak az említett karakterek előtt lévő számjegyeket veszi figyelembe.

Ezek a karakterek Extra ignored kiírást eredményeznek, figyelmeztetve a hibára, de ezt a felíratot a következő input adat törli.

A program végét a READY jelzi.

RUN-nal a program újra indítható.

4
KI MIT TUD

2.5 A program használata

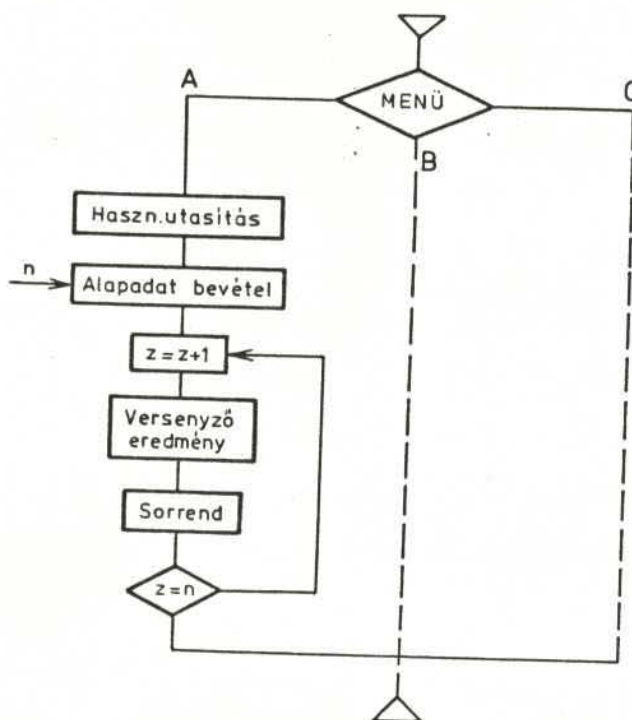
Betöltés CLOAD..."KI MIT TUD". Formátum a jobb láthatóság érdekében 32 karakteres. /Ennek eltévesztésére a "másik oldalon" utasítás figyelmeztet/.

A program futása közben az adatok ? megjelenése után közölhetők és közlendők a géppel.

A kiírás alfanumerikus.

A program BREAK-kal megszakítható, RUN-nal indítható.

A program blokkdiagramja:



KI MIT TUD

3. Alkalmazási segédlet

3.1 Program készítőjének adatai

Sz. Lukács János
Kertészeti Egyetem Műszaki Tanszék
1114. Budapest Villányi ut 29. Tel.: 853-322/160.

3.2 Program adatai

Program név:	"KI MIT TUD"
Géptípus:	HT 1080 Z
Programnyelv:	Basic
Memóriaigény:	6,6 kByte
Futásidő:	kiszolgálástól függ
Készítés időpontja:	1983. szeptember
Perifériaigény:	-

3.3 Elméleti alapok

A program futtatása alapvető gépkezelési ismereteken kívül semmiféle előképzettséget nem igényel.

A futtatás korlátai az "elegáns" megjelenítés igényéből adódnak. Az alprogramok - minthogy a sorrendbe szedő programrész mindháromnál hasonló-subrutinnal összefonódhatnak.

A program logikájának esetleges tanulmányozása /megértése/ érdekében /programozásilag esetleg indokolatlanul/ azonos programrészek ismétlődnek.

A betöltött program futtatásához szükséges utasítások és korlátok a program elején kiírásra kerülnek.

KI MIT TUD

3.4 A program használata

- A program CLOAD... "KI MIT TUD" névvel ^{tölthető a gépbe} és RUN-nal indítható.
- A képernyőn megjelenik a "menü" és a használati utasítás.
- A kiválasztott pontozási /értékelési/ módnak megfelelő részletes használati utasítás, valamint kérdés-felelet formájában alapadat bevitel után a fejléc kerül kiírásra.
- Az egyes adatok kiírása a ? megjelenése után a logikusan következő helyre történik.

3.5 Mintaalkalmazás

A betöltött program RUN-nal történő indítása után a képernyőn az alábbi felirat jelenik meg:

A PROGRAM VERSENY EREDMENYEK KIIRASARA SZOLGAL
MILYEN JELLEGU A VERSENY?

A EGY EREDMENYES SZEREPLES /UGRAS, SÜLYLOKES.../

B PONTOZOTT SZEREPLES /TORNA, KI MIT TUD?.../

C TOBB FORDULOS VETELKEDO

A,B,C LENYOMASAVVAL VALASZOLJ

Csak a három válasz lehetőség valamelyikére "reagál";
indul tovább a program.

4

Pl. az A billentyűvel kiválasztott alprogram esetén
a képernyőn a következő felirat jelenik meg:

A RANGSOR ALAPJA:

AZ EGY SZEREPLÉS EREDMÉNYE

KI A JOBB?

AKINEK A TELJESÍTMÉNYE

K KISEBB

N NAGYOBB

MÉROSZÁMMAL JELLEMEZHETŐ

K VAGY N LENYOMÁSAVAL VALASZOLJ

Csak a két adott betű valamelyikének lenyomására folytatódik a kiírás.

VERSENYZOK SZÁMA /MAX 10/ = ?

1-nél kisebb vagy 10-nél nagyobb szám beadása esetén megismétli a kiírást

VERSENYZOK SZÁMA /MAX 10/ = ?

A gép által helyesnek tartott szám beadása után a képernyőn

XXX A VERSENY ALLASA XXX		
HELY	NEV	EREDMENY
	?	
?	:	

jelenik meg.

Az érkező szöveget a versenyző neveként kezeli és azt kiírja a kérdőjel helyére

TASZILO	?
---------	---

A név után kiírásra kerülő ? helyére a pontszámot várja a gép. Ennek beadása után az eredményt kiírja és új ? jelet ír ki a következő név helyére.

XXX A VERSENY ALLASA XXX		
HELY	NEV	EREDMENY
1	TASZILO	34
2	HUGO	45
	?	

9

Az új versenyző nevének és pontszámának beadása után a /kikötött feltétel szerint/ a neveket és pontszámokat rangsorolja.

Az utolsó versenyző adatainak beírása után

a képernyő alján

REDY



üzenet jelenik meg.

Ujraindítás más ágon történő futtatás RUN és a megfelelő válaszadások után lehetséges.

(2) IDE

A program pontszámot stringként kezeli és vizsgálja. Kezdő macskaköröm alkalmazása esetén üres string kivételével minden hibás adatot visszadob. Üres string esetén FC hibaüzenettel leáll.

Kezdő macskaköröm nélkül space , : , ' alkalmazása esetén a program elakad, illetve csak az említett karakterek előtt lévő számjegyeket veszi figyelembe. Ezek a karakterek Extra ignored kiírást eredményeznek, figyelmeztetve a hibára, de ezt a feliratot a következő input adat törli.