

A mai órán ismét régebbi ZHkat fogunk megoldani, viszont a 2-es csoport kérésére úgy, hogy ezeket én sem oldottam meg előre. Ennek az lehet az előnye, hogy így talán látjátok, hogyan gondolkozom, ha rossz úton indulok el, azt hogyan javítom.

Azért hogy minkét csoportnál új legyen nekem a feladat, 2 külön feladatot old meg a 2 csoport.

6-os csoport:

2021. 06. 17-ei ZH első feladata

Talán egy kicsit szokványosabb feladat, mint amit a másik csoportnak adtam.

Ezen a linken is elérhető:

<http://users.itk.ppke.hu/~szage11/Programoz%c3%a1s%201/12.%20%c3%b3ra/200617feladat.html>

2-es csoport:

2019. 05. 24-ei ZH első feladata

Talán egy kicsit furcsább, egyedibb feladat, mint amit a másik csoportnak adtam.

Ezen a linken is elérhető:

<http://users.itk.ppke.hu/~szage11/Programoz%c3%a1s%201/12.%20%c3%b3ra/190524feladat.html>

Év végi tippek:

- Ne ragadjatok le egy nyelvnél. Új nyelveket megtanulni sokkal könnyebb mint az első néhányat. Minden területnek megvan a maga egy vagy több gyakran használt nyelve, használjátok ezeket.
- Ha új nyelvet szeretnétek tanulni, nagyon jó online kurzusok vannak. DataCamp talán az egyik legjobb, de mondjuk már egy Sololearn szintű ingyenes telefonos app is sokat segíthet az elindulásnál.
- Ne találjátok fel a spanyolviaszt. Eddig azt tanultátok, hogyan oldjátok meg ti problémákat, de valójában már nagyon sok problémának van megoldása, nézzetek mindig utána. Ez duplán igaz, ha kutattok, mert akkor újat kell alkotnotok, és a már létező felhasznált tudást le kell referálnotok (kivéve az olyanokat, hogy $1+1=2$).
- A programozásban is vannak trendek, divatok és a rajongóik néha túlzásokba esnek. Nem kell mindenre objektumorientált kódot írni, ha éppen az a divat, nem kell mindenre AI-t használni ha éppen az a divat, nem kell mindenre funkcionális programozást használni ha éppen az a divat. Ezeknek mind megvan a helyük, és nem véletlenül lettek népszerűek, érdemes őket megismerni, de egyik se jó mindenre.
- Ha nagy projekten dolgoztok és rájöttök egy hibára, azonnal javítsátok ki, és lehetőleg ne csak patcheljétek hanem oldjátok meg rendesen, alapjaiban (már ha ez lehetséges). Ez rövid távon sokkal több idő, de hosszútávon nem lesz őskáosz a kódotok, és nem lesz tele egyedi kivételekkel, amik egy idő után követhetetlenek.
- Ha van egy bonyolultabb (különösen grafikus) feladatotok, általában (de ez alól vannak kivételek) érdemes az információt a háttérben strukturáltan tárolni, és csak kiírni, kirajzolni a végeredményt. Ahogy pl a labda szimulációnál is kiszámoltuk a labda pozícióját és utána kirajzoltuk, nem pedig mondjuk odébb toltuk a labda képét.
- Töltsétek ki az év végi értékelést, ha tetszett az óra és akkor is ha nem. Szeretnék fejlődni.
- Ha kérdésetek van, nyugodtan keressetek a jövőben akkor is ha éppen nem tanítalak titeket. Azért azt nem ígérem, hogy mindenre fogok tudni válaszolni :D