

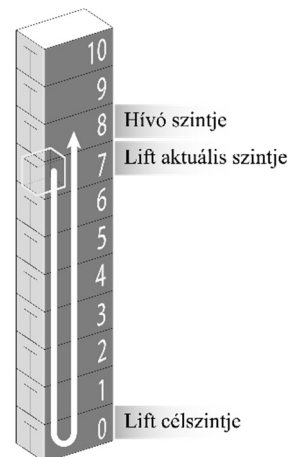
5. Liftvezérlő

Egy tízemeletes lakóépületben egy lift működik. Ennek a liftnek minden szinten van egy hívógombja és egy kijelzője. A kijelző mutatja, hogy melyik szinten van a lift, és hogy mozgásban van-e.

Például ha lift a 7. emeletről megy lefelé, akkor a hívó fél a 8. emeleten a kijelzőre nézve a következőt látja:



A hívó nem látja, de a lift tárolja a célemeletet, ahová tart. Tételezzük fel, hogy ebben a példában a lift a földszintre, azaz a 0. emeletre megy! A lift mozgása az aktuális szint és a célszint értékével írható le, a példában említett esetben 7, 0. A hívónak a 8. emeleten tehát meg kell várnia, amíg a lift lemegy a 7. emeletről a földszintre, majd vissza a 8. emeletre. Azaz összesen $7 + 8 = 15$ emeletet megy a lift, amíg felér. Feltételezheti, hogy a liftet nem hívják egyidejűleg többen.



Készítsen programot, amely a lift működését szimulálja! A program forráskódját mentse *vezerlo* néven!

A program megírásakor a felhasználó által megadott adatok helyességét, érvényességét nem kell ellenőriznie, és feltételezheti, hogy a rendelkezésre álló adatok a leírtaknak megfelelnek.

Ha a felhasználótól kér be adatot, jelenítse meg a képernyőn, hogy milyen értéket vár! Ha a felhasználó számára eredményt jelenít meg a képernyőn, akkor a mintának megfelelően adja meg, hogy mit írt ki! A képernyőre írást igénylő részfeladatok esetében az ékezetmentes kiírás is elfogadott.

1. Állítsa elő a lift kijelzőjének adatait a következőképpen! A liftnek véletlenszerűen válasszon két 0 és 10 közötti egész számot az aktuális és a célemeletnek! (Ha nem tud véletlen számot generálni, akkor vegyen fel két 0 és 10 közötti értéket.) A két szám összehasonlításával döntse el, hogy a lift felfelé („F”), lefelé („L”) halad vagy áll („-”)! Írja ki a mintának megfelelően azt, hogy mit lát a felhasználó a kijelzőn (aktuális szint és irány), és mi a célemelet!
2. Kérjen be a felhasználótól egy emeletértéket (0 – 10)! Ez jelképezi a hívószintet, azt a szintet, amelyiken a hívó megnyomja a gombot. Amennyiben a lift azon az emeleten áll, ahol a hívó van, akkor nem nyomja meg a hívógombot, hanem beszáll a liftbe. Azaz feltételezheti, hogy a felhasználó nem ad meg az álló lift szintjével azonos értéket.
3. Határozza meg és írja ki a képernyőre, hogy hány emeletet kell haladnia a liftnek a hívóig! Ha az aktuális szint és a célemelet között van a hívó, akkor menet közben a lift meg fog állni a hívó szintjén. Ha a liftnek a célemeletig nem kell áthaladnia a hívó szintjén, akkor a lift először elmegy a célemeletre, majd onnan megy a hívó szintjére. Ehhez talál különböző példákat a mintában.

15 pont

Minta a Liftvezérlő feladat szöveges kimeneteinek a kialakításához a különböző esetekre:

A lift helyzete: 7 L (0)

Adja meg a szintet, ahonnan hívja a liftet! Szint: 8

A liftnek 15 emeletet kell haladnia a hívóig.

A lift helyzete: 1 F (3)

Adja meg a szintet, ahonnan hívja a liftet! Szint: 0

A liftnek 5 emeletet kell haladnia a hívóig.

A lift helyzete: 4 - (4)

Adja meg a szintet, ahonnan hívja a liftet! Szint: 9

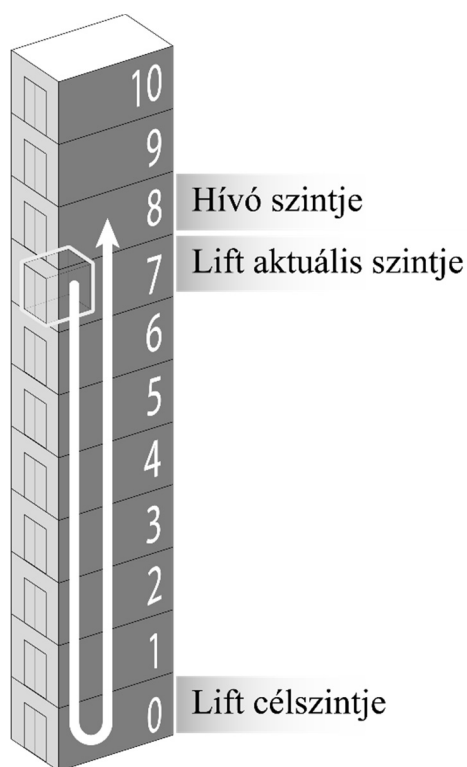
A liftnek 5 emeletet kell haladnia a hívóig.

A lift helyzete: 0 F (10)

Adja meg a szintet, ahonnan hívja a liftet! Szint: 3

A liftnek 3 emeletet kell haladnia a hívóig.

**Szemléltető ábra
az első kimeneti mintához:**



**Szemléltető ábra
az utolsó kimeneti mintához:**



Források:

A feladatlap bázisszövegei az eredeti forrásszövegek módosításával (rövidítésével, nyelvtani egyszerűsítésével), adatainak felhasználásával, de az eredeti szövegek, adatok integritásának megtartása mellett jöttek létre. Az eredeti szövegek, adatok, képek forrása:

1. A drónozás szabályai

<https://www.djiars.hu/blog/a-drónozás-szabályai-37> Utolsó letöltés: 2022.09.20.

https://www.kinadroid.hu/wp-content/uploads/2020/12/Dron_02.jpg Utolsó letöltés: 2022.09.20.

	pontszám	
	maximális	elért
Szövegszerkesztés 1. A drónozás szabályai	25	
Vizuális elemek 2. Egyedi dobókocka	20	
Táblázatkezelés 3. Omega	25	
Adatbázis-kezelés 4. Autómegosztás	15	
Algoritmizálás és programozás 5. Liftvezérlő	15	
A gyakorlati vizsgarész pontszáma	100	

dátum

javító tanár

	pontszáma egész sámra kerekítve	
	elért	programba beírt
Szövegszerkesztés		
Vizuális elemek		
Táblázatkezelés		
Adatbázis-kezelés		
Algoritmizálás és programozás		

dátum

dátum

javító tanár

jegyző