





ALMAZOTT
MATEMATIKA

személyi
munka
védelme

2018-05-18





Összefoglaló
Előadásunk és Csomópontok és az AI szerepe a tanulásban



01. Bevezető: AI szerepe a tanulásban
Innovatív eszközök segítségével a legfontosabb dolgokat, pl. mesterséges intelligencia

02. AI szerepe a tanulásban
Mesterséges intelligencia segítségével a tanulásban a legfontosabb dolgokat, pl. mesterséges intelligencia

03. Objektív inspektor
Itt lehet az objektív jellemzők beállítását

04. AI szerepe a tanulásban
Mesterséges intelligencia segítségével a tanulásban a legfontosabb dolgokat, pl. mesterséges intelligencia

05. Kód ablak
Itt írjuk a forráskódot



ALKALMAZOTT
MATEMATIKA
Erfolyamunk



ROBOTKAR
ВЕР. PROGRAMOZÁSA BETŰK
ÍRÁSÁRA WINDOWS
OPERÁCIÓS RENDSZER
ALATT

ПРОГРАМУВАННЯ РОБОТИЗОВАНОЇ РУКИ
ДЛЯ ЗАПИСУ БУКВ В ОС WINDOWS

Készítette: Ancsa Richárd
AM III/6
Témavezető: Makó Pál

Kezelőfelület felépítése

Структура інтерфейсу користувача

Vissza jelezők az X-tengelyről

Vissza jelezők az Y-tengelyről



KILEPES

A Robotkar betűkre való automatizálása

Folyamatok Leállítása

X-tengely menti Motor
☒ narancs
☐ sárga
☐ rózsaszín
☒ kék

Y-tengely menti Motor
☐ Kék
☐ Rózsaszín
☐ Sárga
☐ Narancs

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z		

Manuális mozgatása az X-tengelynek
Balra Leállítás Jobbra

Manuális mozgatása az Y-tengelynek
Előre Leállítás Hátra

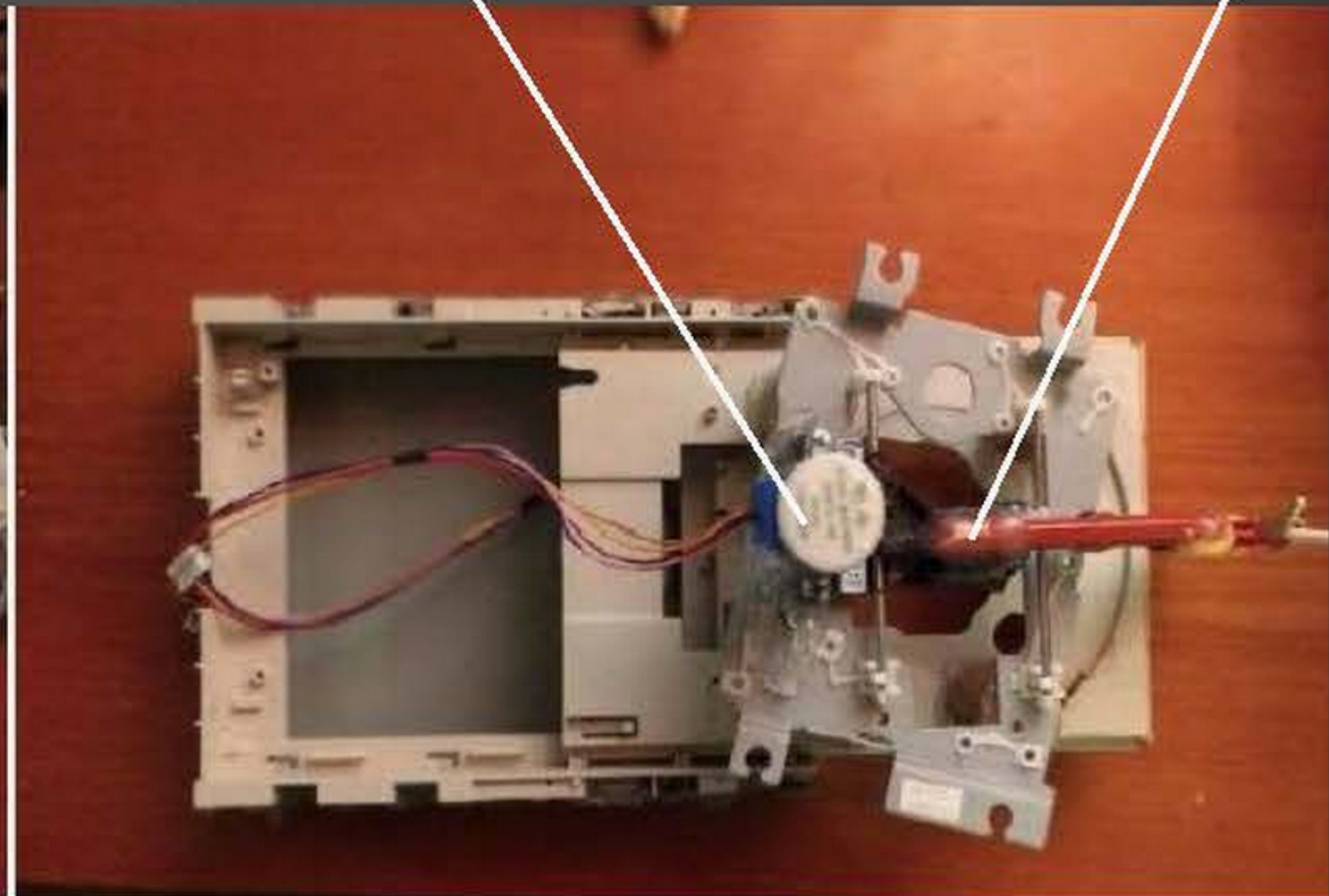
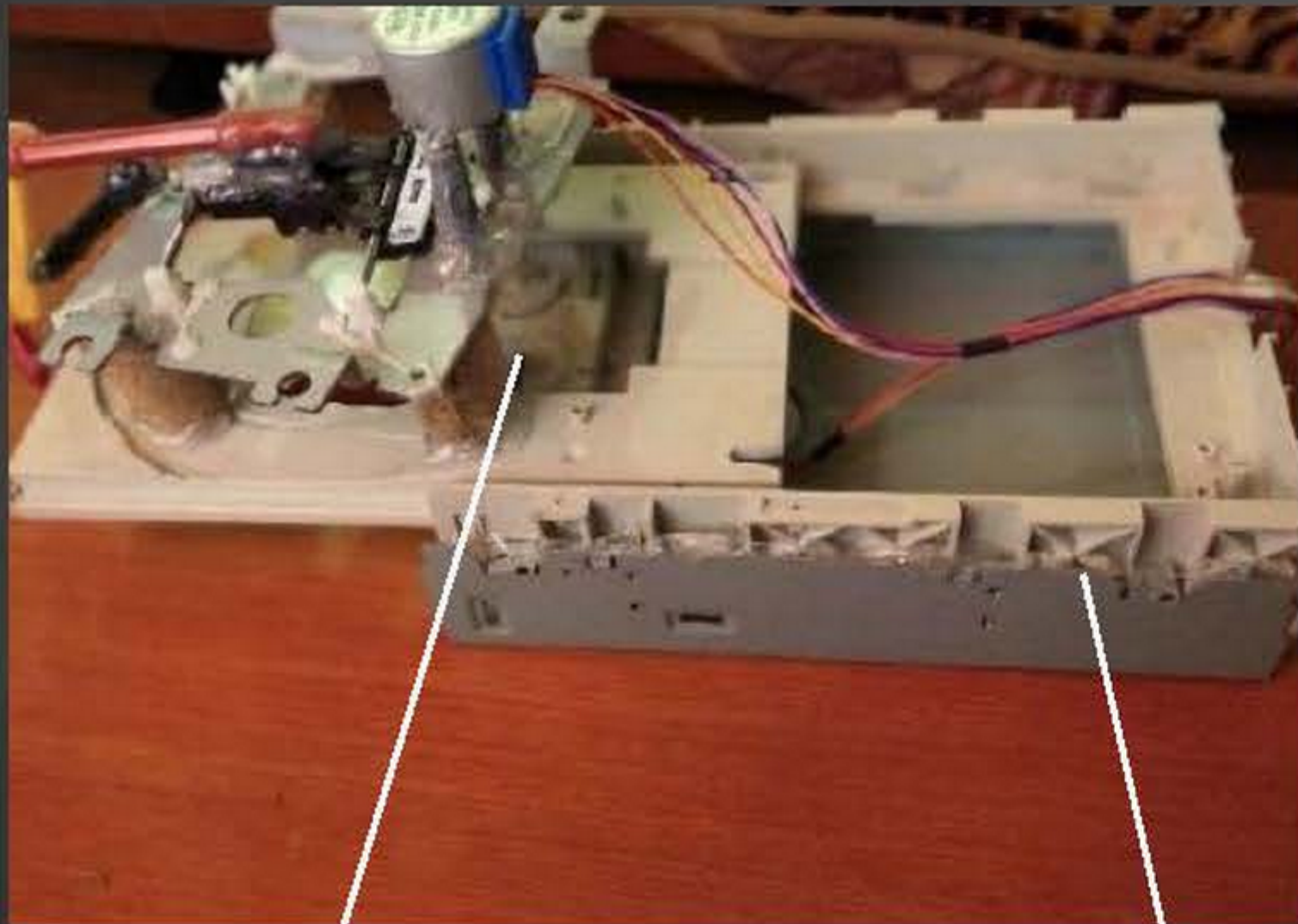
Az X tengely manuális irányító felülete

Az Y tengely manuális irányító felülete

Robotkar felépítése: Будова руки робота:

Az Y-tengelyt
meghajtó motor

Az Y tengelynek a
felépítménye



Az X-tengelyt
meghajtó motor

Váz



II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Szakgimnáziuma

HÁLÓZAT KIÉPÍTÉSE ÉS MENEDZSELÉSE A CENTOS RENDSZEREN СТВОРЕННЯ ТА УПРАВЛІННЯ МЕРЕЖІ НА CENTOS

Készítette: Badanovics Richárd
III. évfolyamos Alkalmazott matematika
szakos hallgató

Témavezető: Bátyi András
tanár

CENTOS, MINT OPERÁCIÓS RENDSZER

CENTOS ЯК ОПЕРАЦІЙНА СИСТЕМА

A CentOS kiválasztásának legfőbb oka a rugalmasság, stabilitás és megbízhatóság volt. A Linuxnak sok előnye van, bár akadnak hátrányai is. A vállalati és állami szférában komoly előnye, hogy ingyenes.



Hordozható játékkonzol

Építés és fejlesztés

Побудова та розроблення портативної ігрової консолі

Készítette: Balácsi Kristóf-Levente

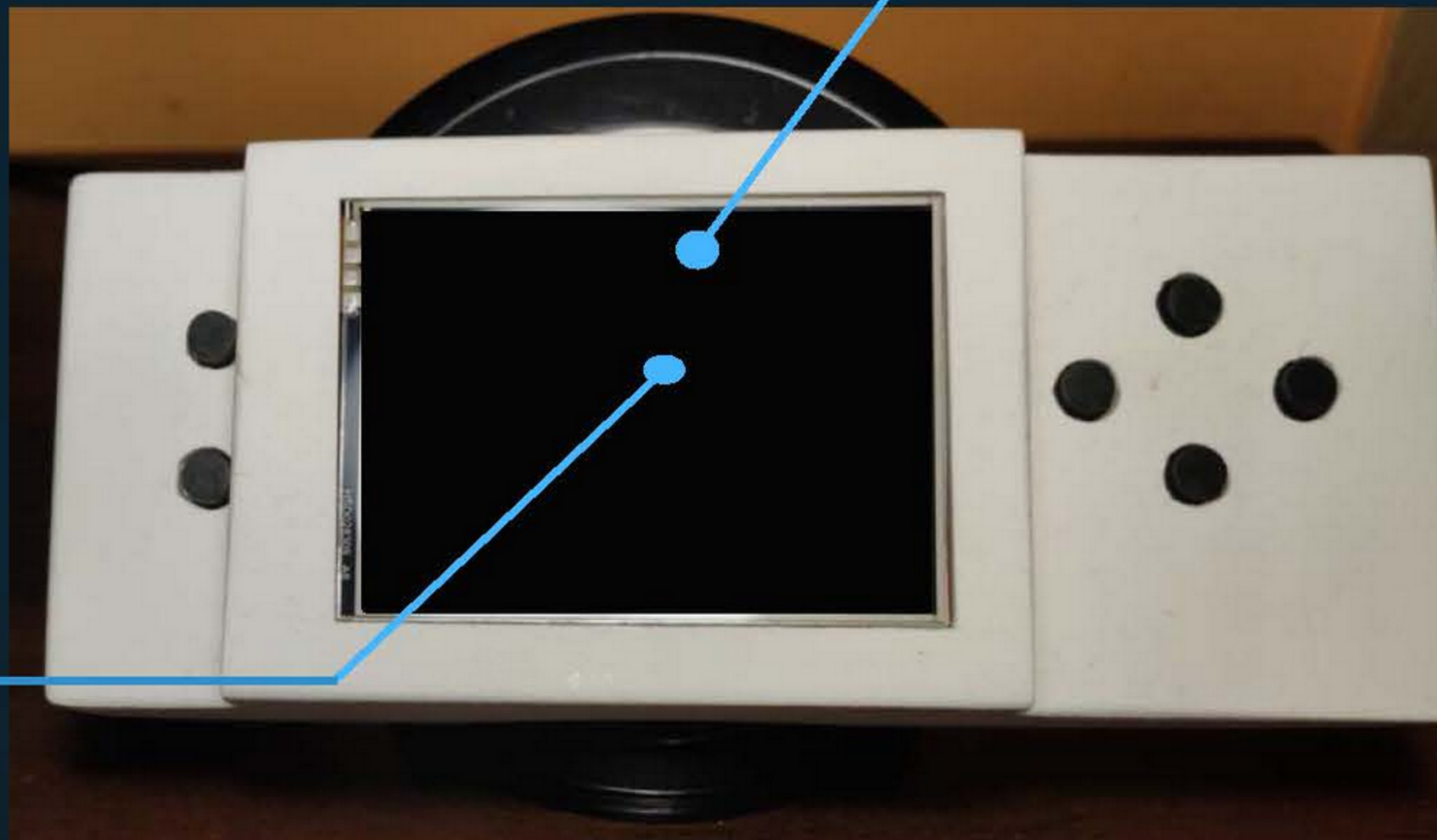
Témavezető: Szocska József

Felépítés Структура

LuaNode32



2.8" 240x320 TF TLCD kijelző



Gombok kiosztása

Назначение кнопок

ESC

Enter

Balra

Fel

Jobbra

Le



Főmenü

Головне меню

Az első bekapcsolást követően az eszköz bekér egy felhasználónevet, illetve WiFi nevet és jelszót.

A főmenüben található lehetőségek:

- Snake
- Pong
- WIFI

A WIFI opciót kiválasztva újracsatlakozhatunk a hálózathoz.



SNAKE

Menü:

- Resume (folytatás)
- New Game (új játék)
- Settings (beállítások)
- Save & Exit (mentés és kilépés)

A játék fontosabb funkció:

- Játékbeállítások mentése
- Játék mentés
- Maximális pontszám



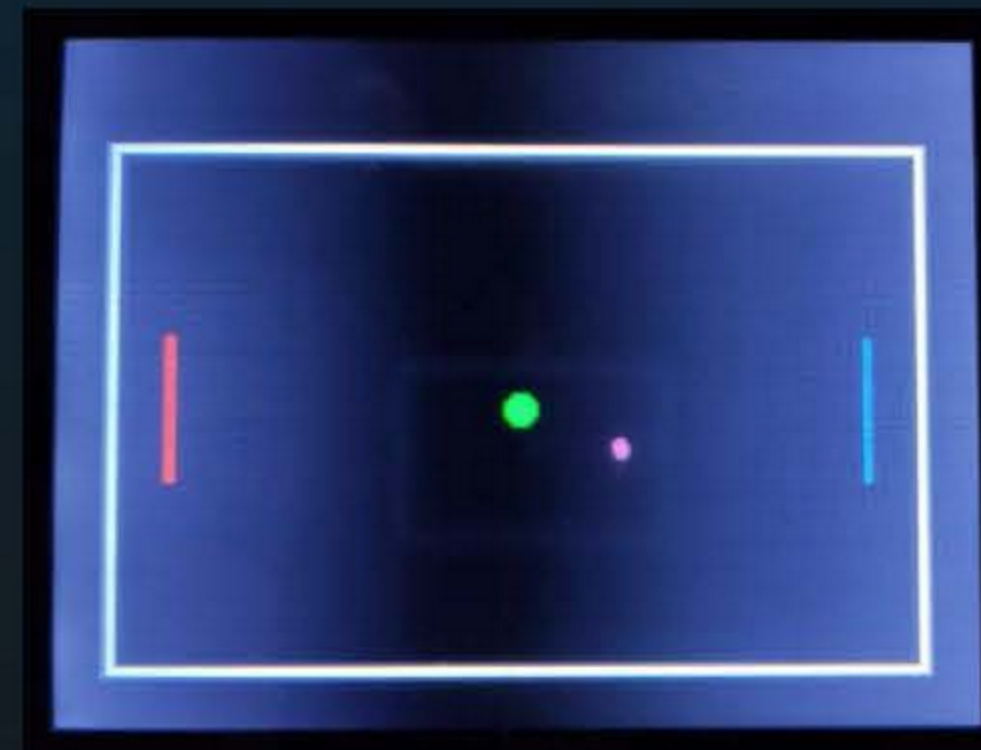
PONG

Menü:

- Singleplayer (egyjátékos mód)
- Multiplayer (többjátékos mód)
- Exit (kilépés)

A játék fontosabb funkció:

- Gép elleni játék
- Egymás elleni játék



FELHASZNÁLÓ FELÜLETTEL ELLÁTOTT VONALKÓDOS RENDSZER KIALAKÍTÁSA

РОЗРОБКА СИСТЕМИ СКАНУВАННЯ ШТРИХ-КОДІВ З
ПАНЕЛЛЮ КОРИСТУВАЧА

Készítette: Domokos Hajnalka
III évfolyamos Alkalmazott matematika
szakos hallgató

Témavezető: Simon Lénárd

Felhasznált eszközök

Використані інструменти

01

Raspberry Pi 2 Model B

2012 óta köszönhetjük az angol Raspberry Pi Alapítványnak. Kialakítása célja oktatási volt.



02

SDkártya

Memória: 16GB
Memória szabvány: MicroSDXC
Méret: 15x10 mm
Olvasási sebesség: 20 MB/s
Írási sebesség: 5 MB/s



03

Leolvasó

Típus: lézeres
Olvasási sebesség: 200 szkennelés/s
Maximális olvasási távolság: 1000 mm
Szkennelési típusa: Lineáris
Csatlakozás: USB
Méret és súly: 156x67x89 mm, 110 g.



04

Wi-Fi adapter

Modell: EP-N8553
Frekvencia: 2.4-2.4835 GHz
Csatlakozás: USB



05

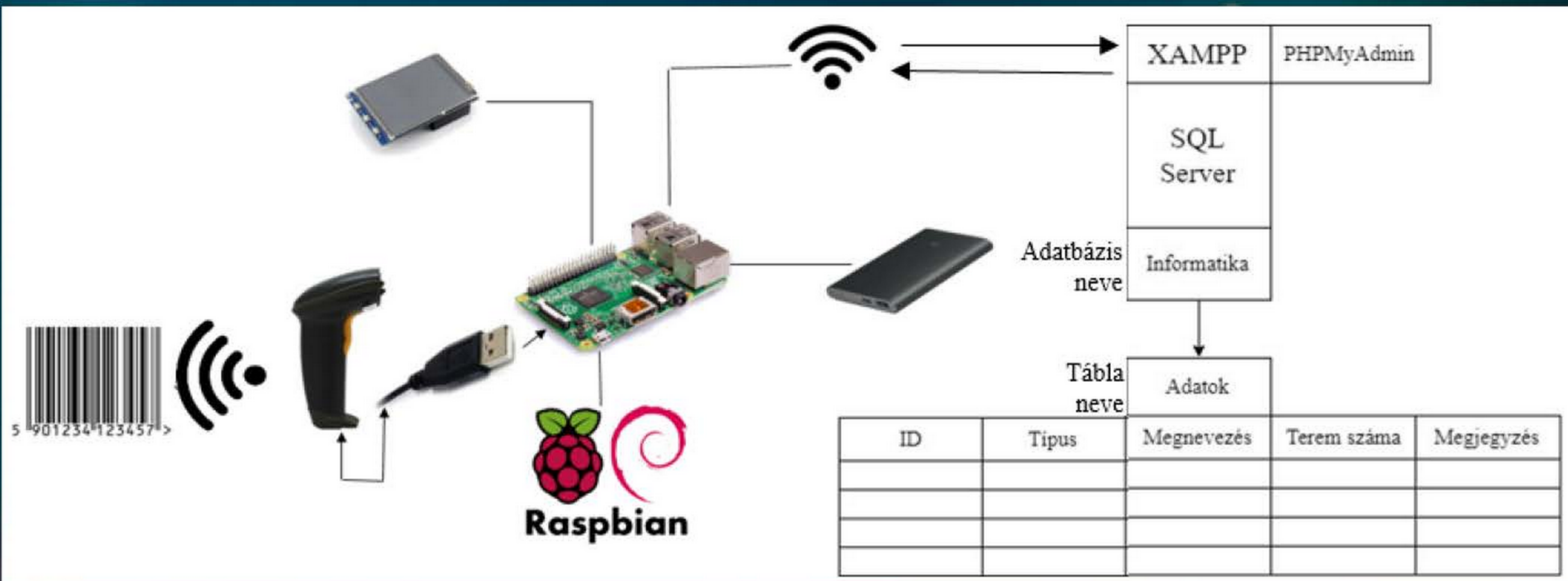
Raspbian

A Raspbian a Debian Raspberry-re optimalizált változata. Nagy hangsúly van fektetve a teljesítményre és a stabilitásra.





A leolvasó rendszer tervrajza



Informatika leltár

ID

Típus

Megnevezés

Terem

Megjegyzés

Adatok bevitele az adatbázisba

Kód beolvasás

Vonalkód beolvasás

Leltár fő ablaka

ID

Típus

Megnevezés

Terem

Megjegyzés

Adatok bevitele az adatbázisba

Kód beolvasás

('39', 'monitor', 'samsung', '308', 'nincsen')

Leolvasott kód: 39

Vonalkód beolvasás



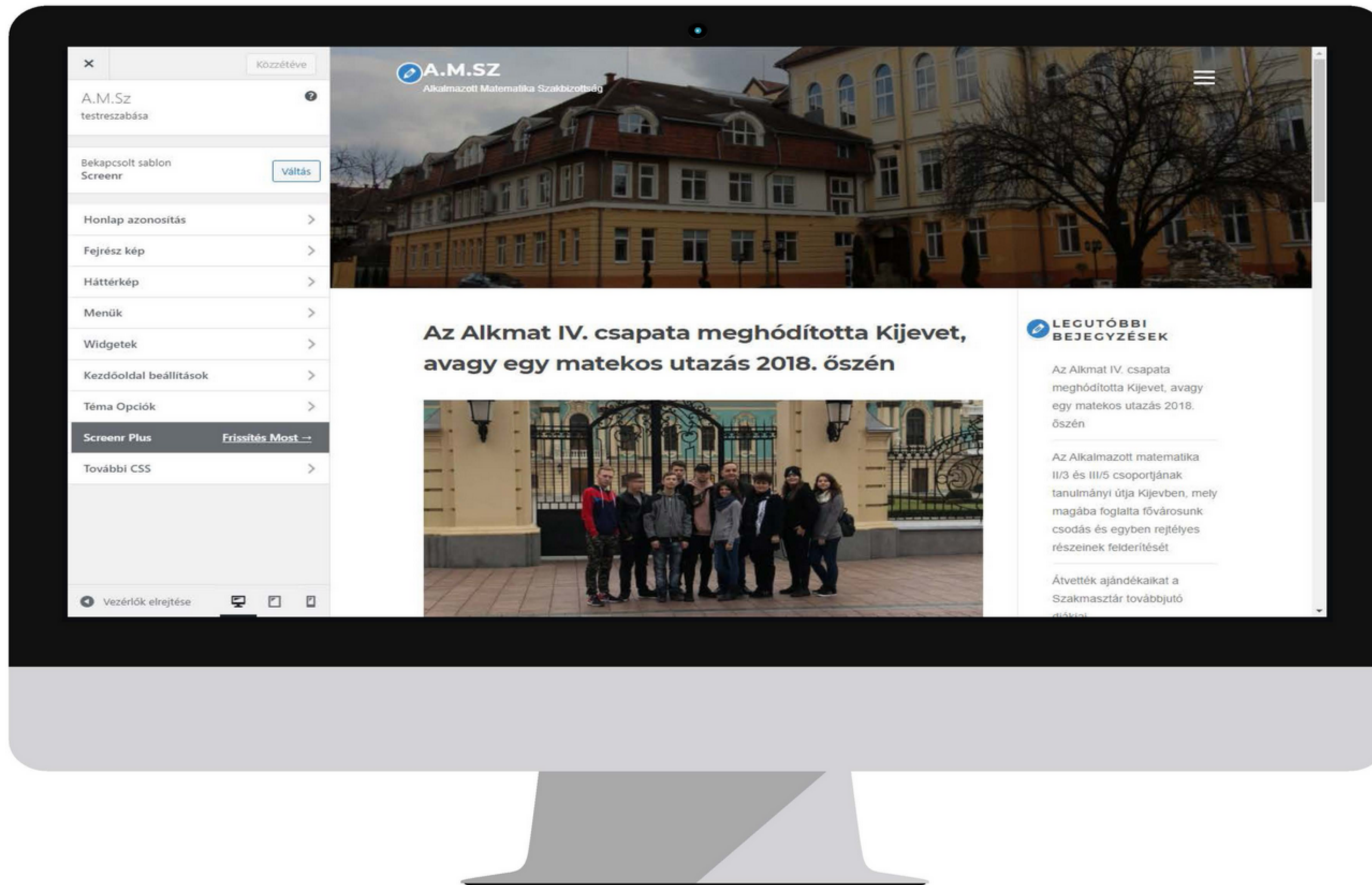
FELSŐOKTATÁSI INTÉZMÉNYI EGYSÉG WEB OLDALÁNAK KIALAKÍTÁSA

РОЗРОБКА ВЕБ-САЙТУ ВИЩОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

Készítette: Jurik Mihály
AM III/6
Tanárvezető: Simon Lénárd

Weboldal testreszabása

Персоналізація сайту



DokuWiki szerkesztése

Редагування DokuWiki



**ÜGYVITELI RENDSZER LÉTREHOZÁSA
KISVÁLLALKOZÁS SZÁMÁRA AZ MICROSOFT
ACCESS ESZKÖZEIVEL**

**РОЗРОБЛЕННЯ СИСТЕМИ
АДМІНІСТРУВАННЯ ДЛЯ
МАЛОГО ПІДПРИЄСТВА ІЗ
ЗАСТОСУВАННЯМ
ІНСТРУМЕНТАРІЮ MICROSOFT
ACCESS**

Készítette: Márics Martin-István

AM III/6

Témavezető: Márku Sándor

Fő ablak

Головне вікно



Bakery

Rendelés

Gyártás

Számlázás

Raktár

Adatok

Lehetőségek

Új rendelések

Átadott rendelések

Új rendelések minta alapján

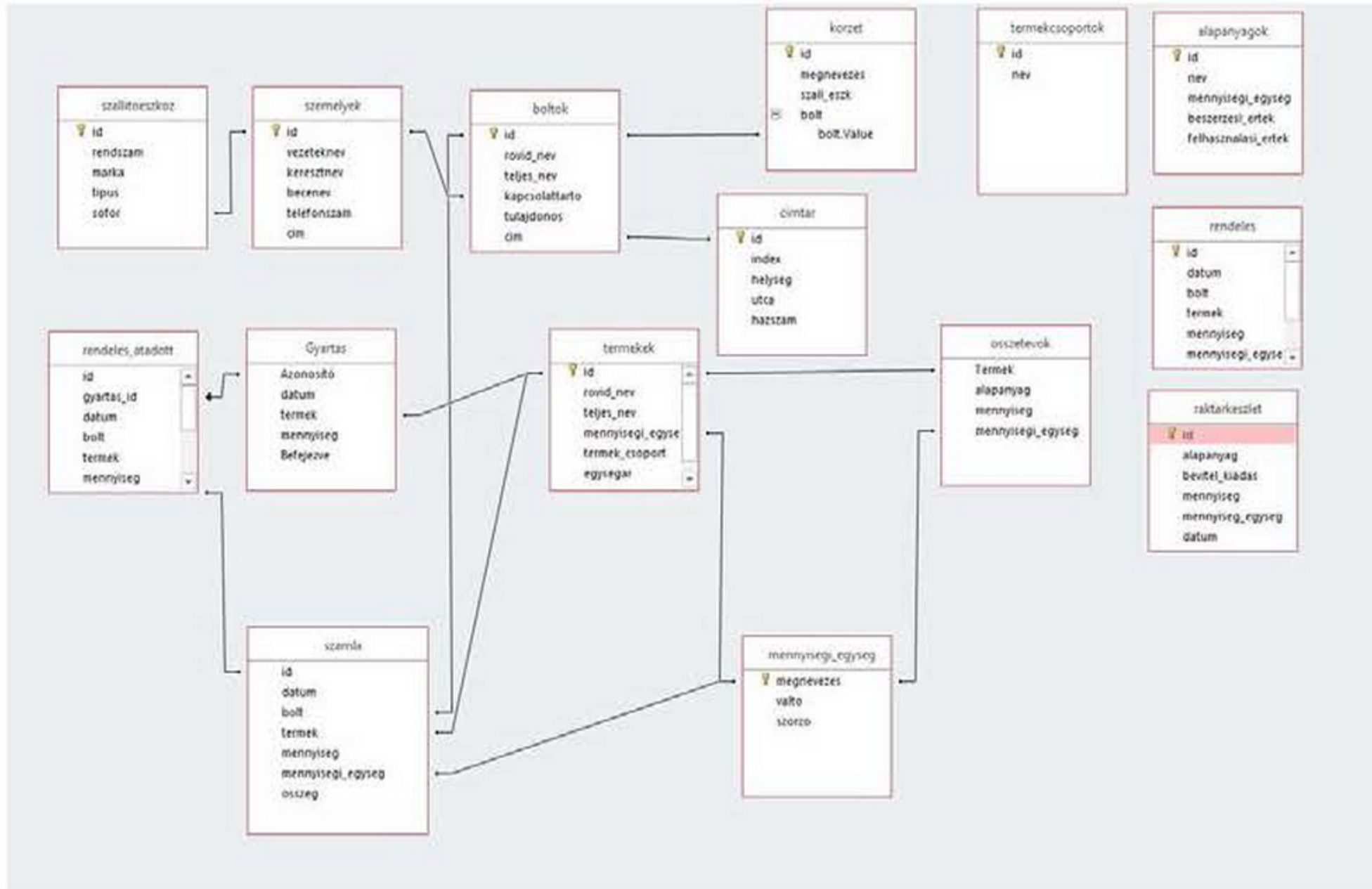
Rekord: 14

1, összesen 1

Nincs szűrő

Keresés

Карсولاتок СТОСУНКИ



- **Kapcsolatok feladata**
- **Kapcsolattípusok**
- **Kapcsolatok létrehozása**

Napi rendelés betöltése

Завантаження щоденного замовлення

 Nap választás

 Bakery

Válassza ki melyik napi minta kerüljön betöltésre:

Hétfő

Kedd

Szerda

Csütörtök

Péntek

Rekord: 1, összesen 1

Nincs szűrő

Keresés

Számlázás

Виставлення рахунків

Nyomtatás		Dezaras	
termek	mennyiség	mennyisegi_egyseg	osszeg
21. 05. 17-1		ATR Szupermarket	
Kitli	5	db	35,00 Ft
Mákos	84	g	756,00 Ft
Diós	357	kg	1 683,00 Ft
Zsemle	357	db	3 111,00 Ft
Vekni	357	db	3 162,00 Ft
2021. 05. 17.		Végösszeg:	8 747,00 Ft
21. 05. 07-2		Atlanta ABC	
Vekni	357	db	3 162,00 Ft
Mákos	22	g	2 200,00 Ft
Diós	3	kg	81,00 Ft
2021. 05. 07.		Végösszeg:	5 443,00 Ft
21. 05. 17-3		Megyei étterem	
Almás	10	kg	260,00 Ft
Csok	30	g	3 600,00 Ft
2021. 05. 17.		Végösszeg:	3 860,00 Ft
21. 05. 17-4		Szernye bolt	

id	datum	bolt	osszeg
21. 05. 07-1	2021. 05. 07.	ATB	8712
21. 05. 07-2	2021. 05. 07.	AA	3162
21. 05. 07-4	2021. 05. 07.	SzB	13821
21. 05. 07-5	2021. 05. 07.	ABC	5763
21. 05. 07-6	2021. 05. 07.	DC	825
21. 05. 16-2	2021. 05. 16.	AA	2200
21. 05. 17-1	2021. 05. 17.	ATB	35
21. 05. 17-3	2021. 05. 17.	MeÉt	260
21. 05. 17-4	2021. 05. 17.	SzB	1500
21. 05. 17-7	2021. 05. 17.	ÉL	400
21. 05. 18-6	2021. 05. 18.	DC	520
21. 05. 19-3	2021. 05. 19.	MeÉt	3600
21. 05. 19-4	2021. 05. 19.	SzB	270
21. 05. 19-5	2021. 05. 19.	ABC	150

LINEÁRIS EGYENLETRENDSZEREK MEGOLDÁSA DIREKT ÉS ITERÁCIÓS MÓDSZEREKKEL

РОЗВ'ЯЗУВАННЯ СИСТЕМИ ЛІНІЙНИХ РІВНЯНЬ
ПРЯМИМИ ТА ІТЕРАЦІЙНИМИ МЕТОДАМИ

KÉSZÍTETTE: KÁDAS KORNÉLIA

ALKALMAZOTT MATEMATIKA III/6

TÉMAVEZETŐ: SZOCSKA JÓZSEF

PÉLDA CRAMER-SZABÁLY ALKALMAZÁSÁRA
EXCEL HASZNÁLATÁVAL
ПРИКЛАД ЗАСТОСУВАННЯ ПРАВИЛА
КРАМЕРА В EXCEL

$$\begin{cases} a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + \cdots + a_{1n}x_n = b_1 \\ a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + \cdots + a_{2n}x_n = b_2 \\ \vdots \\ a_{m1}x_1 + a_{m2}x_2 + \cdots + a_{mn}x_n = b_m \end{cases}$$

8	1.)	detA=	-3398						
9	2.)	A1=	2	0	2	8			
10	-2		4	-5	1	detA1=	-1968	x1=	0,579164
11	5		5	2	-5				
12	8		0	2	-6				
13									
14	3.)	A2=	5	2	2	8			
15	-6		-2	-5	1	detA2=	-4044	x2=	1,190112
16	-6		5	2	-5				
17	9		8	2	-6				
18									
19	4.)	A3=	5	0	2	8			
20	-6		4	-2	1	detA3=	-2054	x3=	0,634473
21	-6		5	5	-5				
22	9		0	8	-6				
23									
24	5.)	A4=	5	0	2	2			
25	-6		4	-5	-2	detA4=	894	x4=	-0,2633
26	-6		5	2	5				
27	9		0	2	8				

	X	
Ellenőrzés	0,579164	2
	1,190112	-2
	0,604473	5
	-0,2631	8

GAUSS-SEIDEL-ITERÁCIÓ MEGVALÓSÍTÁSA EXCEL ALKALMAZÁSÁVAL РЕАЛІЗАЦІЯ ІТЕРАЦІЇ ГАУССА-ЗЕЙДЕЛЯ ЗА ДОПОМОГОЮ EXCEL

$$\begin{cases} a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + \dots + a_{1n}x_n = b_1 \\ a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + \dots + a_{2n}x_n = b_2 \\ \dots \\ a_{m1}x_1 + a_{m2}x_2 + \dots + a_{mn}x_n = b_m \end{cases}$$

A Gauss-Seidel módszer
iterációi

43			X_0	X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}	X_{11}	X_{12}	X_{13}	X_{14}	X_{15}
44	1	x_1	0,462	0,471	0,425	0,427	0,429	0,429	0,429	0,429	0,429	0,429	0,429	0,429	0,429	0,429	0,429	0,429
45	2	x_2	0,167	0,006	0,005	0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001
46	3	x_3	-0,246	-0,262	-0,253	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255	-0,255
47	4	x_4	0,149	0,133	0,110	0,106	0,107	0,107	0,107	0,107	0,107	0,107	0,107	0,107	0,107	0,107	0,107	0,107
48	5	x_5	-0,478	-0,508	-0,522	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533	-0,533
49	6	x_6	0,146	0,292	0,303	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297
50	7	x_7	0,308	0,432	0,476	0,480	0,481	0,481	0,481	0,481	0,481	0,481	0,481	0,481	0,481	0,481	0,481	0,481
51	8	x_8	-0,314	-0,395	-0,393	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396	-0,396
52	9	x_9	-0,206	-0,390	-0,371	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367	-0,367
53	10	x_{10}	-0,396	-0,311	-0,299	-0,299	-0,300	-0,300	-0,300	-0,300	-0,300	-0,300	-0,300	-0,300	-0,300	-0,300	-0,300	-0,300
54	Kilépés			-	-	-	-	-	-	-	-	+	+	+	+	+	+	+

Kilépési feltétel

$$\frac{\|B\|}{1 - \|B\|} \cdot \|x^{(k)} - x^{(k-1)}\| < \varepsilon$$

GAUSS-ELIMINÁCIÓ УСУНЕННЯ ГАУСА

$$\begin{cases} a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + \dots + a_{1n}x_n = b_1 \\ a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + \dots + a_{2n}x_n = b_2 \\ \dots \\ a_{m1}x_1 + a_{m2}x_2 + \dots + a_{mn}x_n = b_m \end{cases}$$

Egy programkód részlete:

```
for (i=0;i<n-1;i++)  
    for (k=i+1;k<n;k++)  
    {  
        double t=a[k][i]/a[i][i];  
        for (j=0;j<=n;j++)  
            a[k][j]=a[k][j]-t*a[i][j];  
    }
```

A Gauss-elimináció fő művelete

Főátlón nullák képzése

Ismeretlenek meghatározása

A változók visszapótlása

Nem főátlós változók osztása

```
for (i=n-1;i>=0;i--)  
{  
    x[i]=a[i][n];  
    for (j=i+1;j<n;j++)  
        if (j!=i)  
            x[i]=x[i]-a[i][j]*x[j];  
    x[i]=x[i]/a[i][i];  
}
```


EGYSZERŰ ITERÁCIÓ ПРОСТА ИТЕРАЦИЯ

$$\begin{cases} a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + \dots + a_{1n}x_n = b_1 \\ a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + \dots + a_{2n}x_n = b_2 \\ \dots \\ a_{m1}x_1 + a_{m2}x_2 + \dots + a_{mn}x_n = b_m \end{cases}$$

Egy programkód részlete:

```
for(i = 0; i < n; i++)
Xk[i] = X[i];
do
{
    count++;
    for(i = 0; i < n; i++)
    {
        x=0;
        for(j = 0; j < n; j++)
        {
            if (i != j) x += Xk[j] * A[i][j];
            if (i == j) zh = A[i][j];
        }
    }
}
```

Az adott ciklus az iterációs megoldást bepótolja az egyenletrendszerbe

Iterációk számolása

Megoldás

Bepótlás

```
x = (b[i] - x) / zh;
X[i] = x;
if ((fabs(X[i]-Xk[i]))<=eps) flag=0;
}
for(i = 0; i < n; i++)
    Xk[i] = X[i];
}while(flag);
```

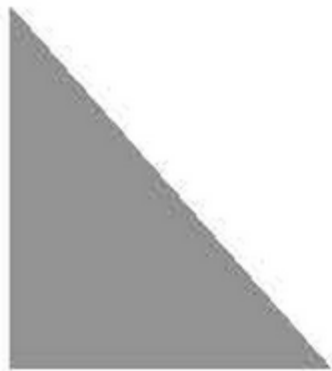

Розроблення програмного застосунку
роздрібного товарообігу малого підприємства

Kiskereskedelem áruforgalmi szoftver fejlesztése

Készítette: Király Éva
III. évfolyamos
alkalmazott matematika
szakos hallgató

Témavezető: Szocska József
tanár

CREDITS: This presentation template was created by
including icons by , infographics & images by



AI alkalmazás felépítése és használata Побудова та використання програми

- Többfelhasználós programtermék
- Bejelentkezés
- Új jelszó kérése
- Regisztráció

Bejelentkezés

Cégazonosító:

Jelszó: 

Bejelentkezés

[Új jelszó kérése!](#)

[Új adatbázis létrehozása!](#)

Új jelszó kérése

Cégazonosító:

Email:

Új jelszó

[Bejelentkezés](#)

Új adatbázis létrehozása

Vezetéknév:

Keresztnév:

Cégnév:

Cégazonosító:

E-mail:

Jelszó: 

Jelszó ismétlése:

Létrehozás

[Bejelentkezés](#)

Продуктив

Táblák: Termékek Forgalom Bevétel Keresés... Szűrés: Összes mező Beszúrás Szerkesztés Törlés Tovább az eladáshoz Kijelentkezés	Termékek					
	megnevezes	ar	raktaron	mennyisegegyseg	arukod	tipus
	Banán	32	9,68	kg	794613B5B	Gyümölcs
	Sós perec	12	12	db	672159S4P	Pékáru
	Kenyér magyar	20	24	db	684561K2M	Pékáru
	Házi tej	17	2,5	l	349465H4T	Tejtermék
	Gránátalma	56,5	1,59999999999999...	kg	675315G4A	Gyümölcs
	Danon málna-epe...	17	9	db	951357D5J	Tejtermék
	Paradicsom	24,5	15,89999999999999...	kg	792468P5P	Zöldség
	Papírtörölő x1	10	10	db	316795P6T	Háztartási cikk
	Uborka	21,3	14,10000000000000...	kg	376495U5A	Zöldség
	Vöröshagyma	26,5	17,07	kg	697452V3H	Zöldség
	Lilahagyma	25,5	14,27	kg	632587L6H	Zöldség
	Coca Cola x2l	25	13	db	653197C3C	Üdítő
	Fanta narancsos x...	18	22	db	675928F3N	Üdítő
	Édesburgonya	34,5	27,90000000000000...	kg	395167E2B	Zöldség
	Danon ananász jo...	17	7	db	462891D4A	Tejtermék
	Pirospaprika por	34,5	3,30000000000000...	kg	632945P2P	Fűszer
	Étel izesítő x200g	29	11	db	467315E4I	Fűszer

Редагування даних

Új adat beszúrása

Megnevezés:

Ár:

Raktáron:

Mennyiség egység:

Árukód:

Típus:

Mégse

Mentés

Adatok szerkesztése

Megnevezés:

Coca Cola x2l

Ár:

25

Raktáron:

13

Mennyiség egység:

db

Árukód:

653197C3C

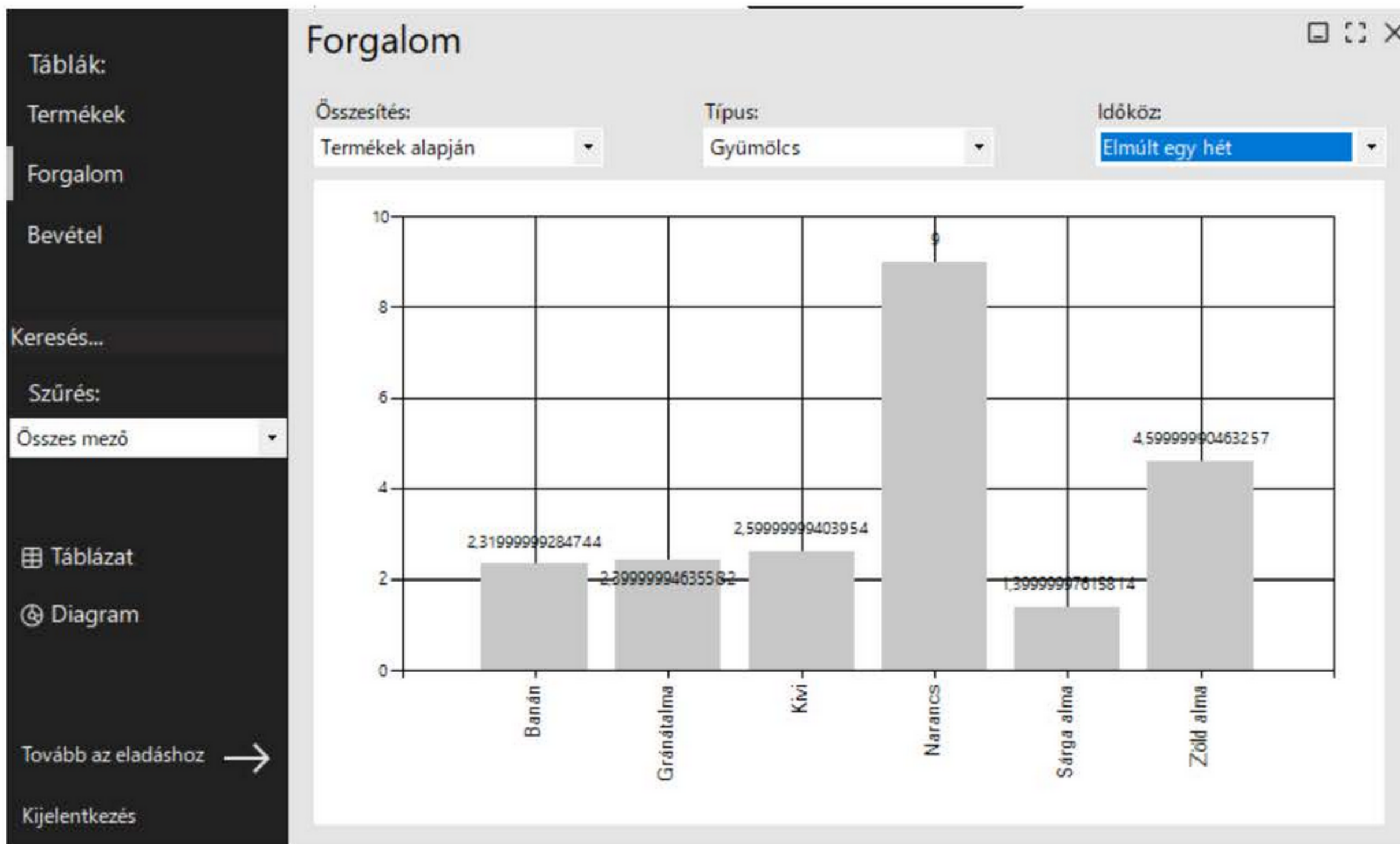
Típus:

Üdítő

Mégse

Mentés

трафік



Király ABC



Árukod	Megnevezes	Mennyiség	Egysegar	Osszesen
672159S4P	Sós perec	2	12	24
369751V3K	Vajas kifli	1	9	9
391867T3B	Túrós batyu	2	11	22

Árukód: 369751V3K

Módosítás

Összár: 46

Mennyiség: 1

Mégse

Készpénz:

Ár: 9

Törlés

Visszajáró:

← Adatok szerkesztése

Kijelentkezés

Mentés

II.Rákóczi Ferenc Magyar Főiskola Szakgimnáziuma

AUTOMATIZÁLT LELTÁR LÉTREHOZÁSA SZÁMITÁSTECHNIKAI ESZKÖZÖK SZÁMÁRA

Készítette: Kohutics Viktor

III.évfolyamos Alkalmazott
matematika szakos hallgató

Témavezető: Márkú Sándor

ESZKÖZÖK ИНСТРУМЕНТИ

Vm-mariaDB
Adatbázis kiszolgáló
192.168.10.253



Vm-apps
Webszerver (Apache, PHP)
OCS Inventory NG server
192.168.10.253

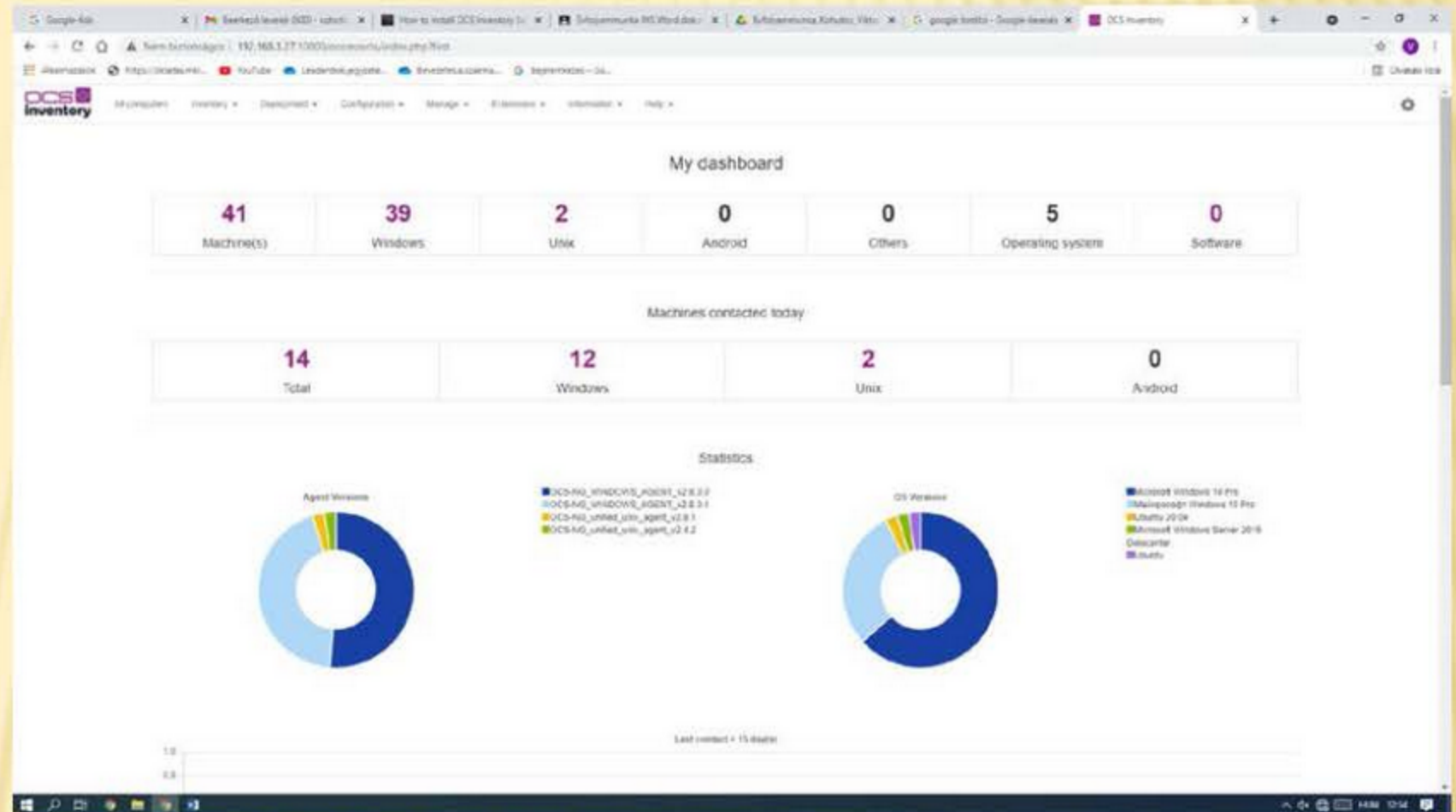


OCS Inventory Agent



OCS REPORTS FELÜLETÉNEK HASZNÁLATA ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРФЕЙСУ ЗВІТІВ OCS

műszerfal az
összes
hozzáadott
gépekből és
azoknak a
statisztikái



KERESÉSEK BEMUTATÁSA ПРЕЗЕНТАЦІЯ ПОШУКІВ

Ezen a képen látható, hogy az OCS inventoryba csoportosítottam azokat a számítógépeket melyeknek a memóriája 4097 MB vagy az alatt van.

The screenshot displays the OCS Inventory web application interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'All computers', 'Inventory', 'Deployment', 'Configuration', 'Manage', 'Extensions', 'Information', and 'Help'. Below this is a search bar with the text 'Search with various criteria'. A filter is applied: 'Memory : Capacity' with a value of 'Less than 4097'. The results show 41 items. The table below lists the details for the first 10 items.

Computer : IMEDEVICEID	Computer	Computer : Domain	Computer : Operating system
vm-000-2021-04-15-21-24-07	vm-000	no	Ubuntu 20.04
308-001-2021-04-20-11-49-09	308-001	KMTF	Microsoft Windows 10 Pro
308-002-2021-04-20-12-01-54	308-002	KMTF	Microsoft Windows 10 Pro
308-004-2021-04-20-13-38-54	308-004	KMTF	Microsoft Windows 10 Pro
308-003-2021-04-20-15-18-40	308-003	KMTF	Microsoft Windows 10 Pro
308-005-2021-04-20-15-33-58	308-005	KMTF	Microsoft Windows 10 Pro
308-006-2021-04-20-15-28-06	308-006	KMTF	Microsoft Windows 10 Pro
308-007-2021-04-20-15-34-25	308-007	KMTF	Microsoft Windows 10 Pro
308-008-2021-04-20-15-44-40	308-008	KMTF	Microsoft Windows 10 Pro
307-MBT4-1702-2021-04-29-10-00-13	307-MBT4-1702	KMTF	Microsoft Windows 10 Pro

Showing 1 to 10 of 41 entries

Buttons at the bottom: Delete, Lock result, Mass processing, Configuration, Deploy, Groups, Assets categorization, Save my search.

SMART-HOME ESZKÖZÖK TERVEZÉSE ÉS FEJLESZTÉSE

ПРОЕКТУВАННЯ ТА РОЗРОБЛЕННЯ СМАРТ
ПРИСТРОЇВ

Készítette: Ruszinkó Dominika

III. évfolyamos Alkalmazott matematika

szakos hallgató

Témavezető: Szocska József



FELHASZNÁLT ESZKÖZÖK

ВІКОРИСТАНИ ІНСТРУМЕНТИ

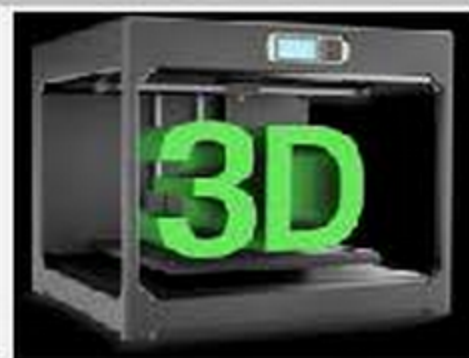
A MEGVALÓSÍTÁS CÉLJÁBÓL FELHASZNÁLOK
EGY SERVO MOTORT, EGY WITTY CLOUD-OT
ILLETVE 3D NYOMTATÓT.

SERVO



WITTY CLOUD

3D NYOMTATÓ



ANDROID STUDIO

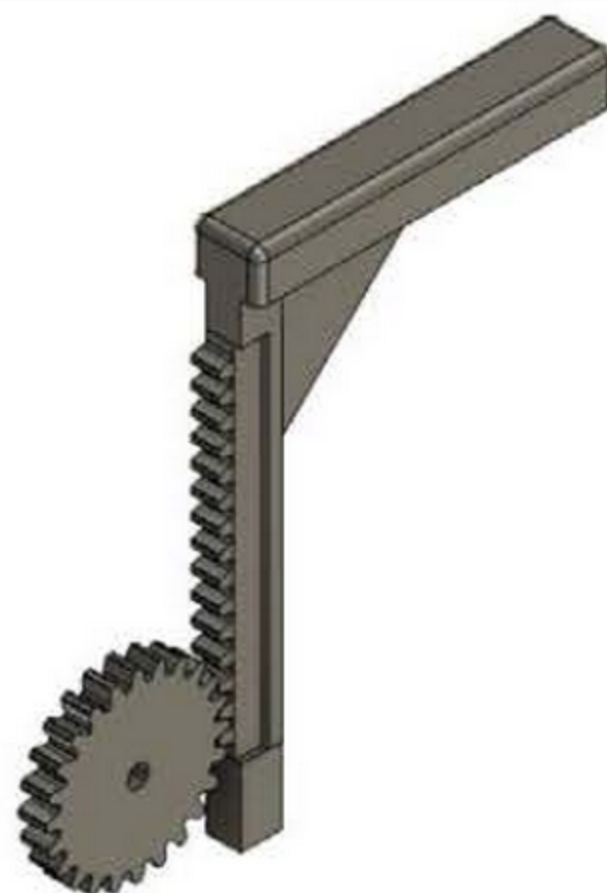
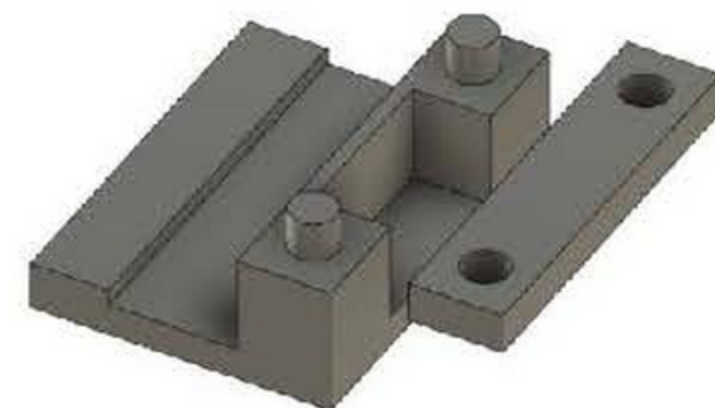
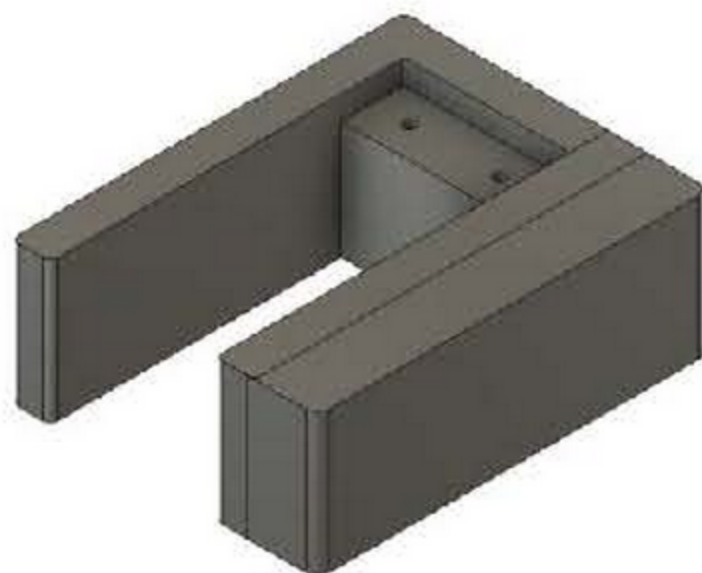
ARDUINO IDE



FUSION 360

TOVÁBBÁ 3 FEJLESZTŐI PLATFORMMAL
FOGOK DOLGOZNI, NÉV SZERINT: ANDROID
STUDIO, ARDUINO IDE ÉS FUSION 360.

3D TERVEK 3D ДИЗАЙНИ



AZ ÖSSZESZERELT LÉGFRISSÍTŐ

ОСВІЖУВАЧ ПОВІТРЯ В ЗБОРІ



„LÉGFRISSÍTŐ CSATLAKOZTATÁSA”

«ПІДКЛЮЧЕННЯ ОСВІЖУВАЧА
ПОВІТРЯ»



„AIRFRESHENER” –
HÁLÓZATHOZ VALÓ
CSATLAKOZÁS



„IP CÍM LEKÉRÉSE”

FRISSÍTÉS IDŐTARTALMA

ТРИВАЛІСТЬ ОНОВЛЕННЯ



Розробка гейміфікованого додатку в
середовищі Unity 2D
Gam ifik ált app lik áció
k észít ése a U n it y 2 D
k ö r n y e z e t é b e n

Készítette: Strom Norbert
III. évfolyamos
Alkalmazott matematika
szakos hallgató

Témavezető: Bátyi András
tanár



unity

fejlesztői környezet bemutatása

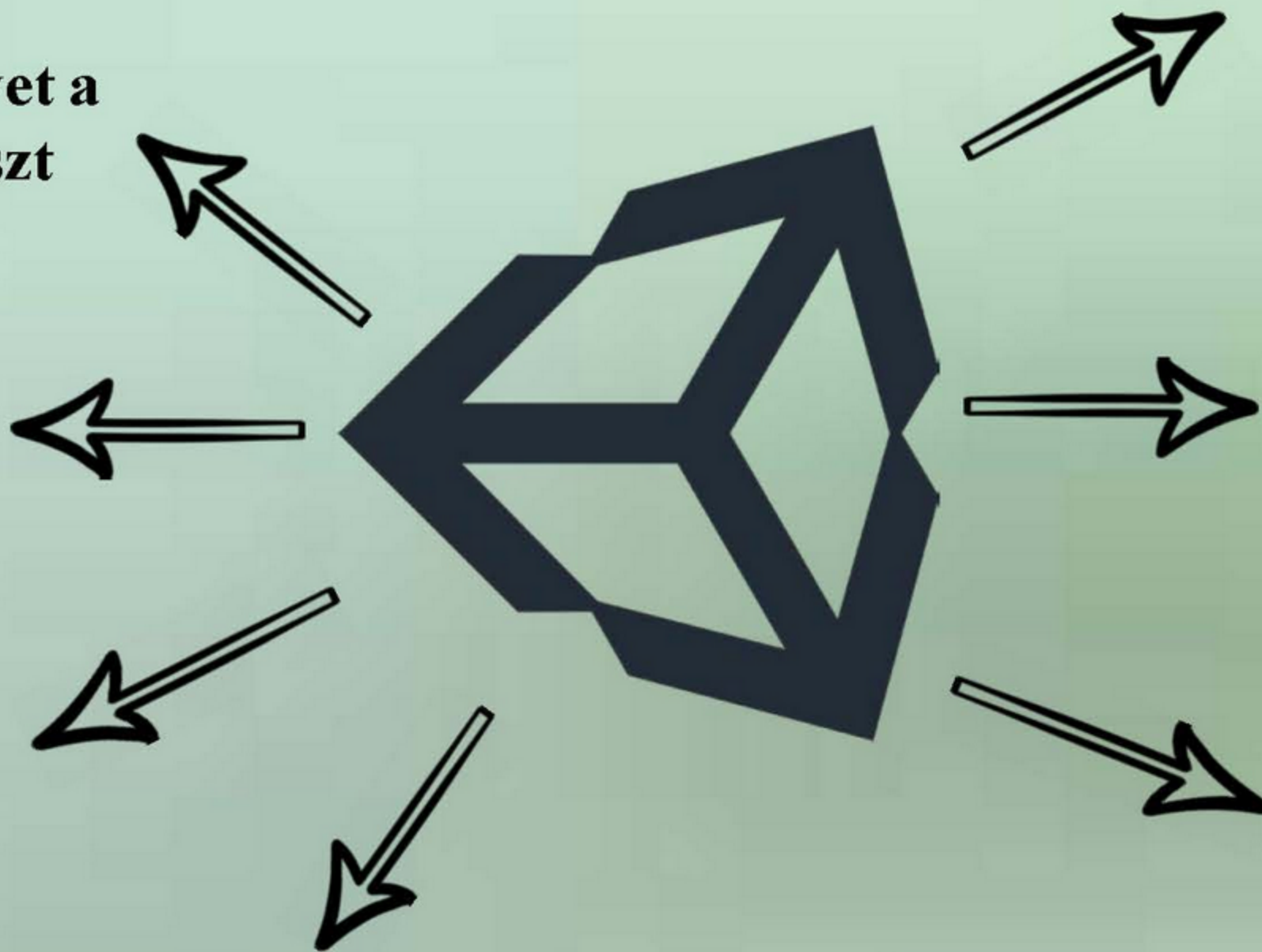
презентація середовища розробки

- Videójáték-motor, amelyet a Unity Technologies fejleszt

- Segítségével háromdimenziós, illetve kétdimenziós videójátékokat hozhatunk létre

- Interaktív jellegű tartalmakat tervezhetünk

- Könnyen kezelhető

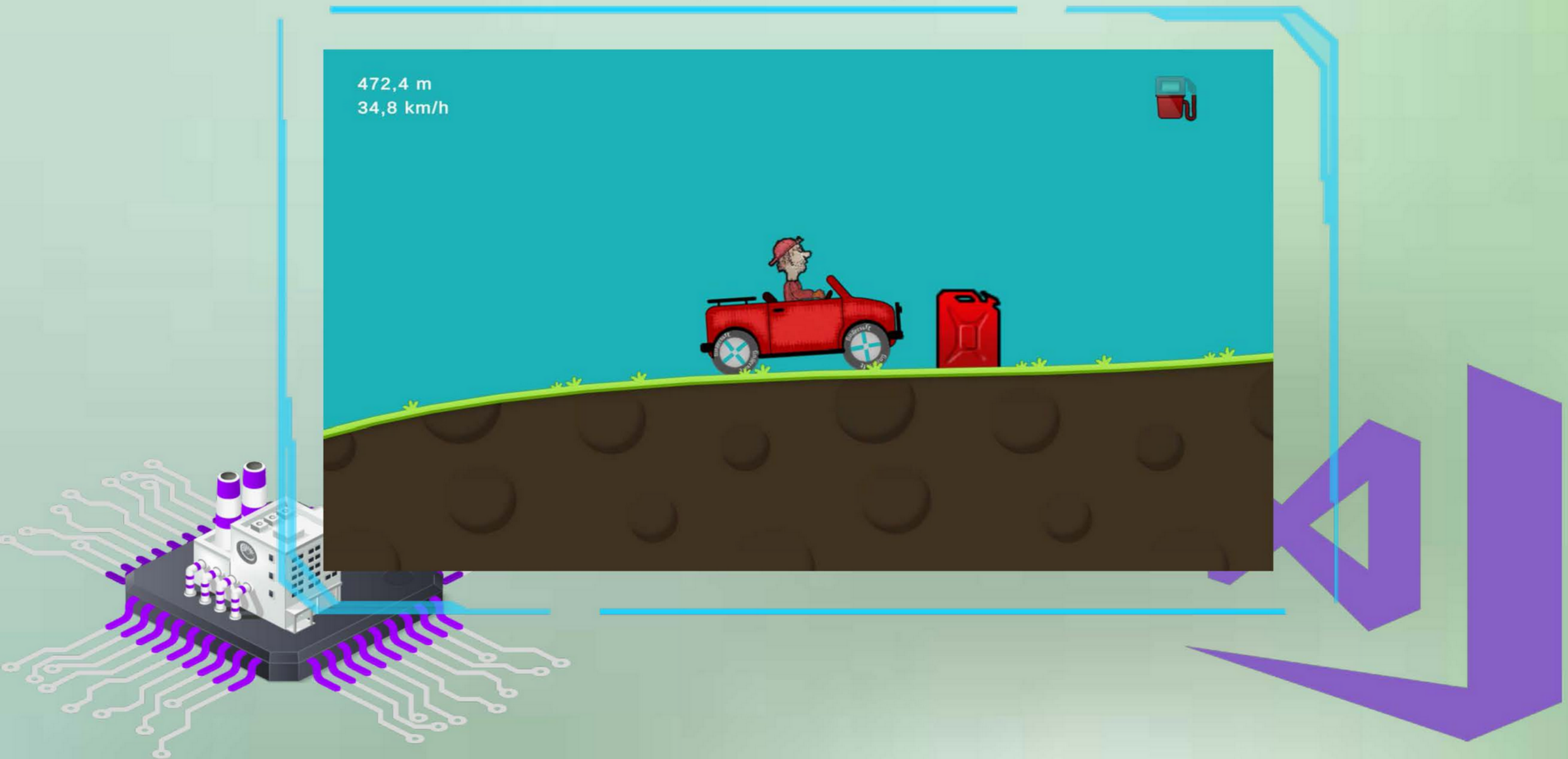


- Előnye, hogy a szoftver képes nagyméretű adatbázisokat kezelni

- Használható geometriai eszközcsoomagok továbbítására

- Használható viselkedési elemek hozzáadására egyes objektumokhoz

Az applikáció működés közben Під час роботи програми



II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola Szakgimnáziuma

TÁVOLRÓL IRÁNYÍTHATÓ BIZTONSÁGI RENDSZER KIALAKÍTÁSA РОЗРОБЛЕННЯ ДИСТАНЦІЙНО КЕРОВАНОЇ СИСТЕМИ БЕЗПЕКИ

Készítette:

Sütő Gábor

Alkalmazott matematika

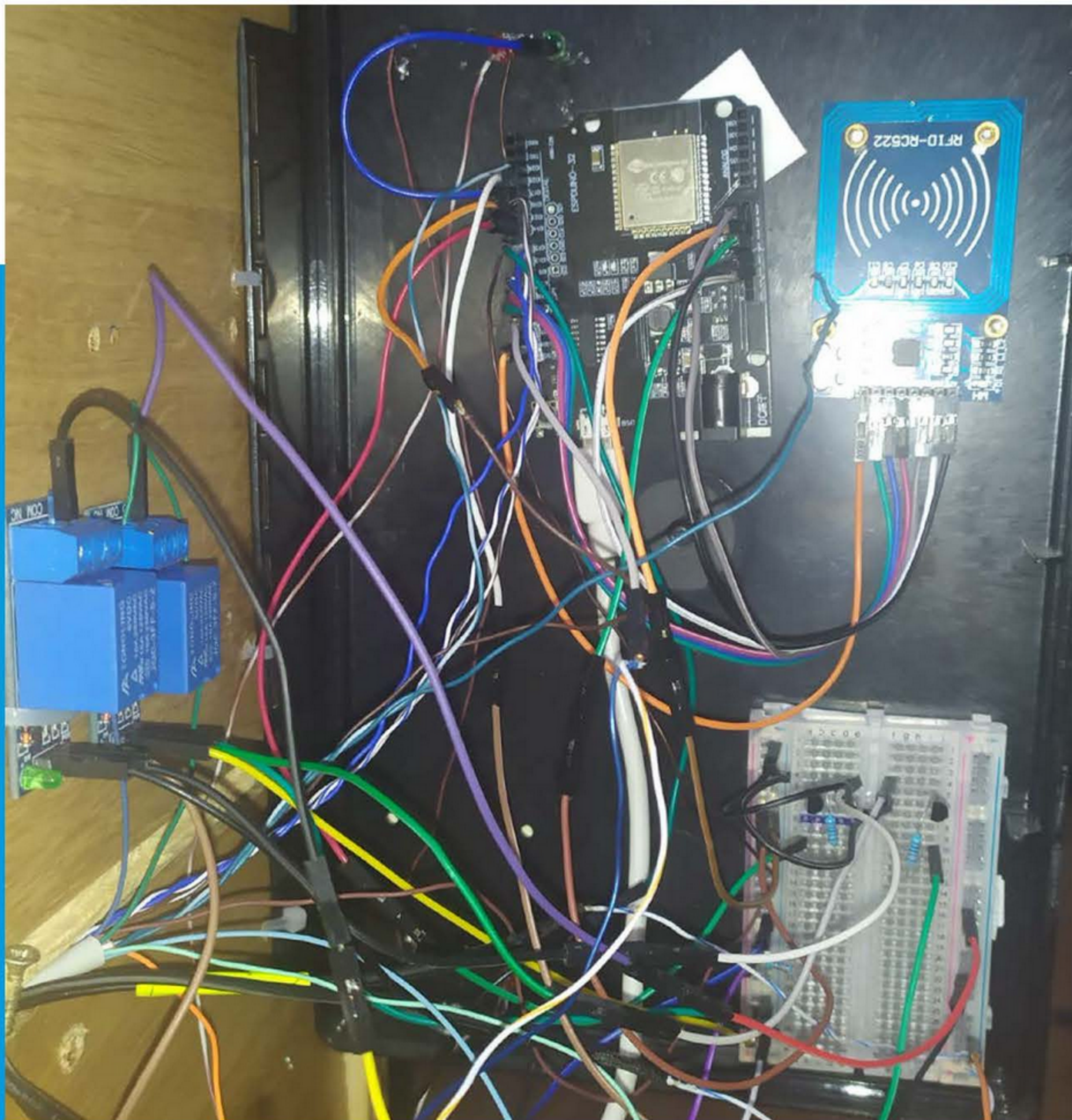
III. évfolyam

Témavezető:

Simon Lénárd

tanár

Beregszász - 2021



A rendszer
összekötése a
gyakorlatban
Підключення
системи на
практиці

**ACTIVE DIRECTORY KIALAKÍTÁSA OKTATÁSI
INTÉZMÉNY SZÁMÁRA ÉS PROGRAM
FEJLESZTÉSE ADMINISZTRÁCIÓS FELADATOK
ELVÉGZÉSÉHEZ**

**РЕАЛІЗАЦІЯ СЛУЖБИ КАТАЛОГІВ ACTIVE
DIRECTORY ДЛЯ НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУТА
ПРОГРАМНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ВИКОНАННЯ
АДМІНІСТРАТИВНИХ ЗАВДАНЬ**

Készítette: Szóka Márk-Zoltán

III. Évfolyamos Alkalmazott matematika szakos hallgató

Témavezető: Márku Sándor
tanár

SZÁMÍTÓGÉPES TUDÁSELLENŐRZŐ TESZTRENDSZER FEJLESZTÉSE

ПРОЕКТУВАННЯ ТА РОЗРОБЛЕННЯ СИСТЕМИ
КОМП'ЮТЕРНОГО ТЕСТУВАННЯ

Készítette: Szilágyi Péter

Témavezető: Szocska József



Регістрація

Regisztráció



Vezetéknév:

Keresztnév:

E-mail:

Jelszó:

Jelszó megerősítés:

Születési dátum:

Osztály:

[Bejelentkezés](#)

Regisztráció

Головна сторінка



Szilágyi Péter

Kezdőlap 

Tesztek kezelése 

Kijelentkezés 



Kezdőlap

Keresés

Matematika <i>Felsőoktatás</i> Kitöltés	Kémia <i>Felsőoktatás</i> Kitöltés	Biológia <i>Felsőoktatás</i> Kitöltés	Informatika <i>Felsőoktatás</i> Kitöltés
Ének <i>Felsőoktatás</i> Kitöltés	Kresz <i>Felsőoktatás</i> Kitöltés	Optimalizálás <i>Felsőoktatás</i> Kitöltés	Irodalom <i>Felsőoktatás</i> Kitöltés



Prezi

Питання з математики

← Mégsem

Matematika (Felsőoktatás)



1 kérdés

2 kérdés

3 kérdés

4 kérdés

5 kérdés

6 kérdés

7 kérdés

8 kérdés

9 kérdés

10 kérdés

A téglatest térfogata

$$a^3$$

$$(a*b)/2$$

$$a*b*c$$

$$(a+b)*c$$

Leadás



A VIDEÓ FELVÉTELEN LÉVŐ OBJEKTUMOK MODELLEZÉSE ÉS KIÉRTÉKELÉSE A TRACKER SZOFTVER SEGÍTSÉGÉVEL

**МОДЕЛЮВАННЯ ТА АНАЛІЗ РУХУ ОБ'ЄКТІВ
НА ВІДЕОРОЛИКАХ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ
ПРОГРАМНОГО ЗАСОБУ TRACKER**

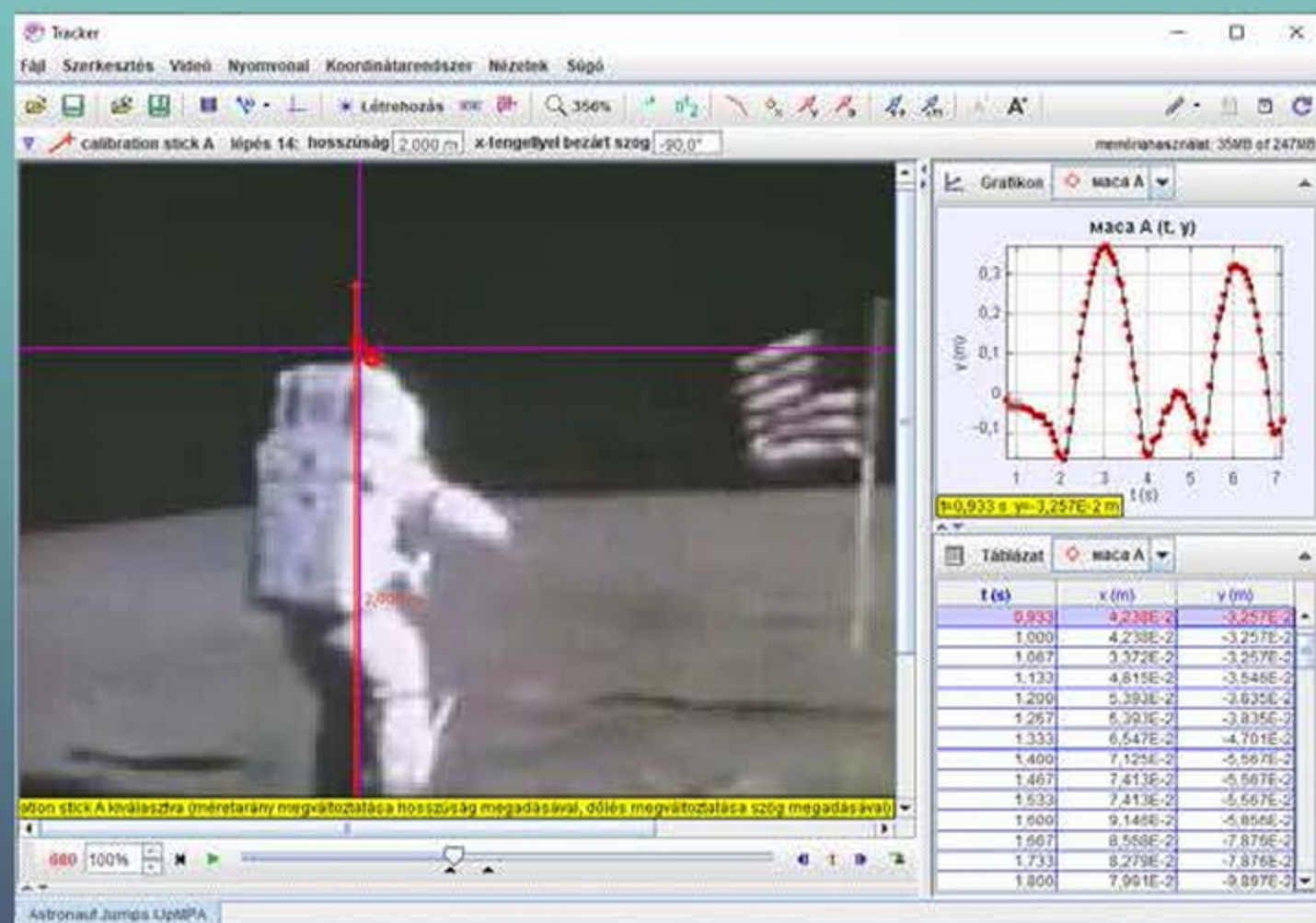
Készítette: Tamási Anna-Barbara

AM III/6

Témavezető: Makó Pál

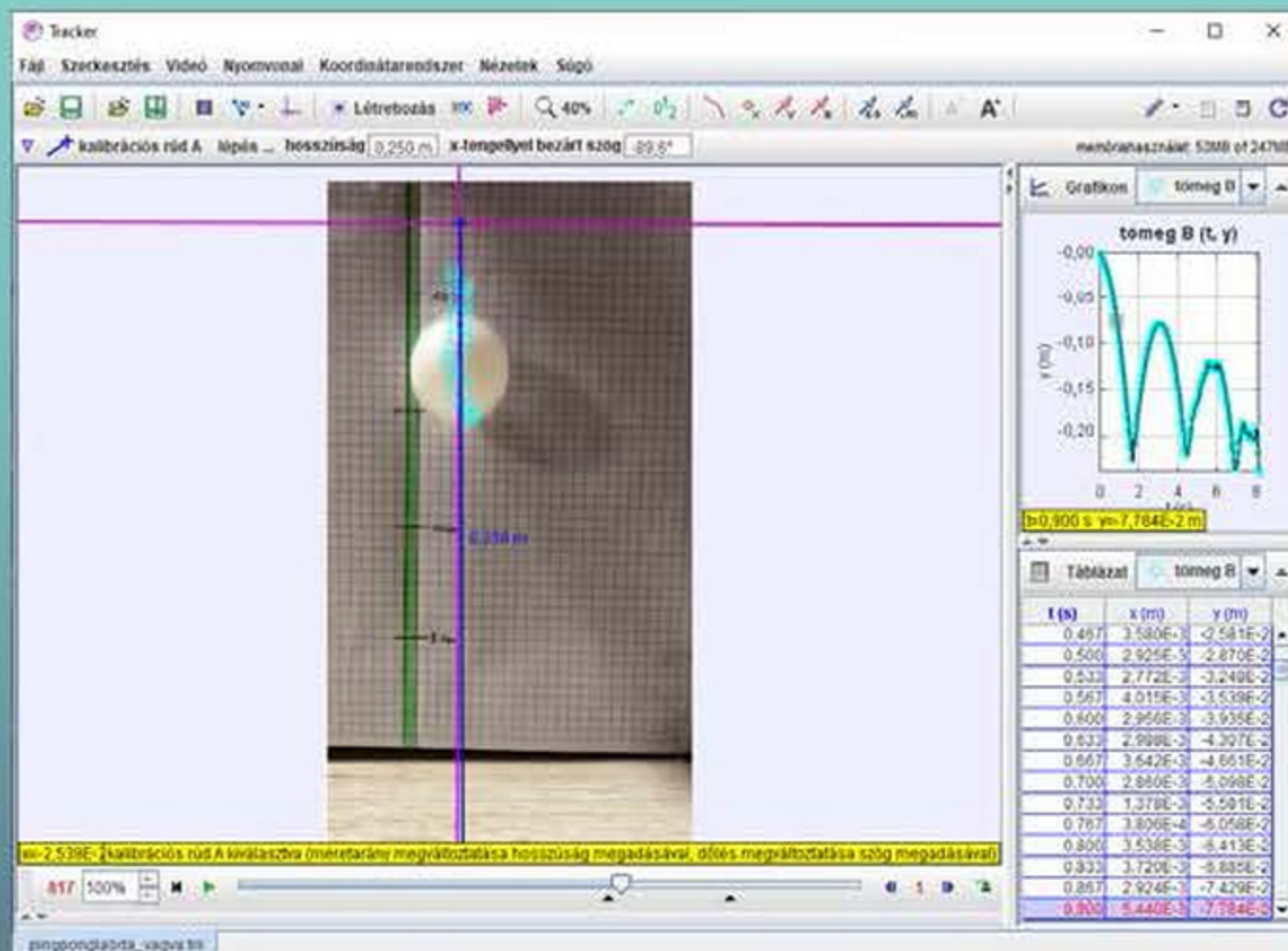
A videók felvétele és azok tanulmányozása

Запис відео та аналізування



Neil Armstrong a Holdon

A kísérletben a felugró űrhajós gravitációs gyorsulását határoztam meg. A videó elemzése alapján a Holdon mérhető gyorsulás értéke $1,55 \text{ m/s}^2$, ami a táblázati értéktől ($1,622 \text{ m/s}^2$) 3%-kal tér el. Így azt a következtetést kaptam, hogy valóban járt ember a Holdon.

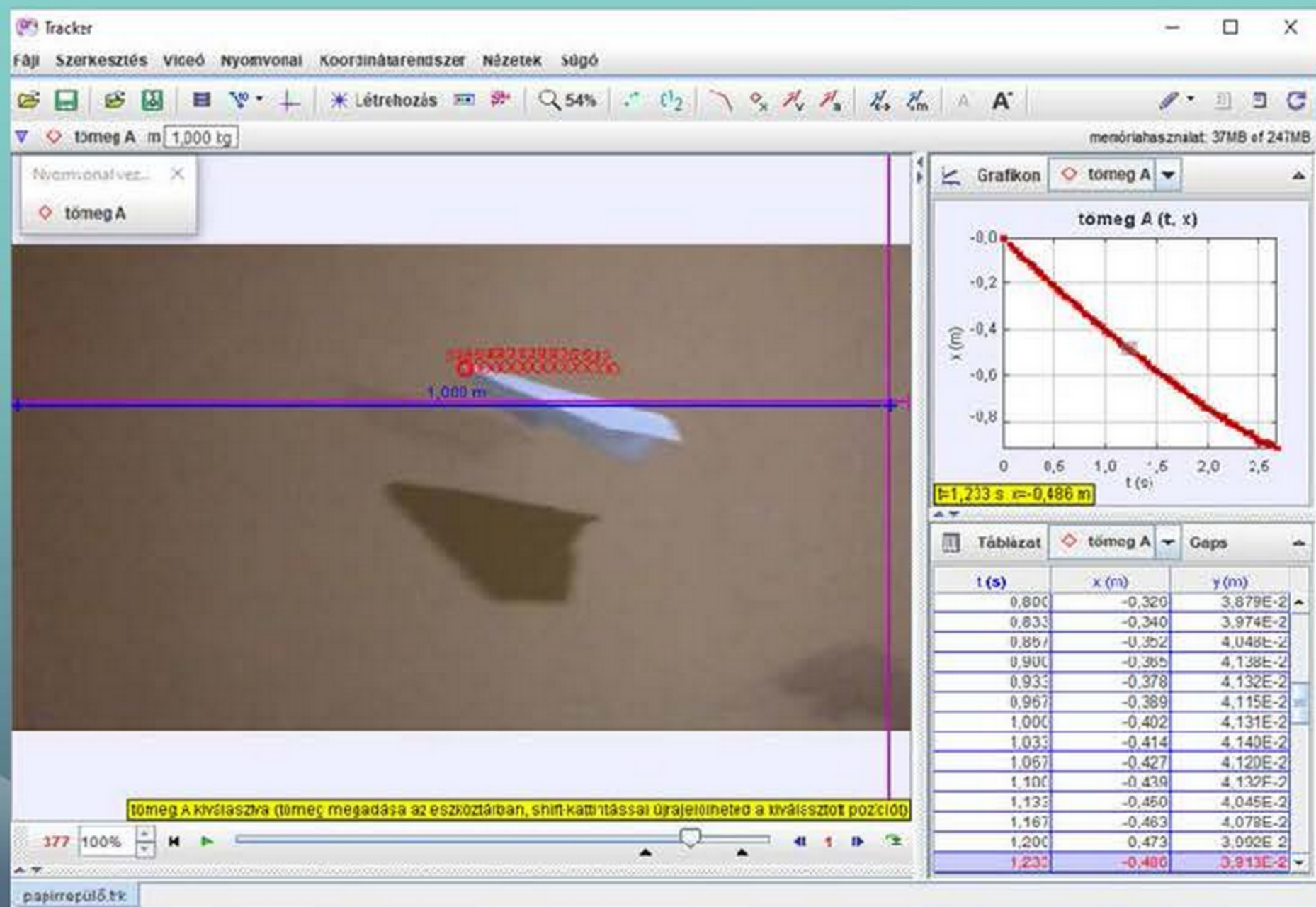


A pingpong labda pattogása

М'яч для пінг-понгу

Ennél a kísérletnél a pingpong labda mozgását figyeltem, az adatok alapján leolvasható, hogy a leérkezési sebesség nagyobb, mint a visszaindulási sebesség.

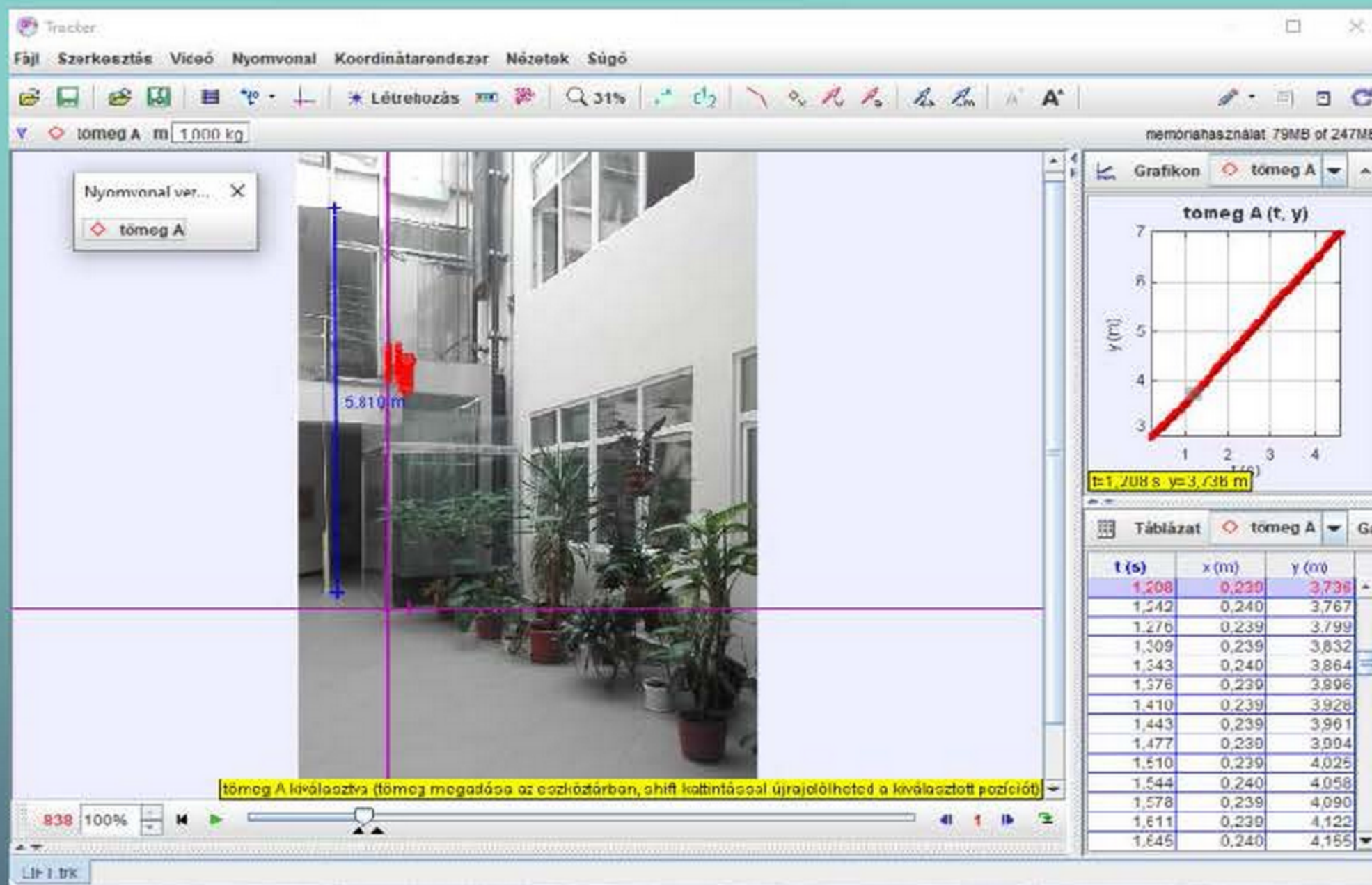
Kezdeti sebesség	$v_0=0,0854 \text{ m/s}$
Első földet érés előtt	$v=0,198 \text{ m/s}$
Első felpattanáskor	$v=0,0895 \text{ m/s}$
Második földet érés előtt	$v=0,213 \text{ m/s}$
Második felpattanáskor	$v=0,137 \text{ m/s}$
Végsebesség	$v=0,235 \text{ m/s}$



A papírrepülő kezdő sebességének a meghatározásához a ballisztikus görbét vizsgáltam.

Végeredményként megkaptam, hogy a kezdősebesség $4,46 \text{ m/s}$ -mal egyenlő.

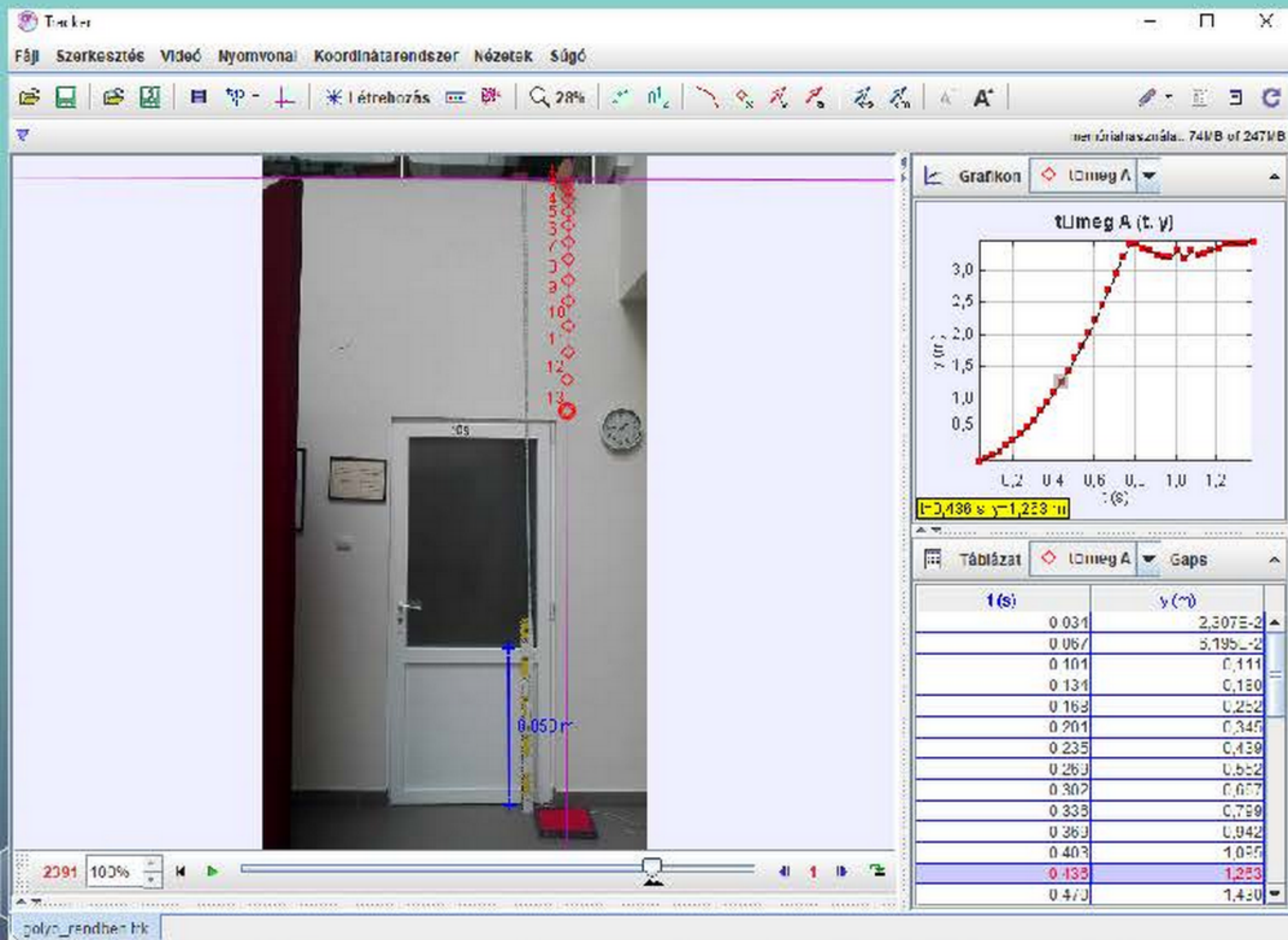
A papírrepülő mozgása
Рух паперового літака



A felvonó (lift) egyenletesen gyorsuló mozgást végez, ami azt jelenti, hogy kiindulás után egy ideig gyorsul, majd a cél elérése előtt lassít és végül megáll.

A program segítségével meghatároztam az intézményünkben működő lift kezdeti sebességét, ami $0,647 \text{ m/s}$.

Alift mozgása
Рух ліфта



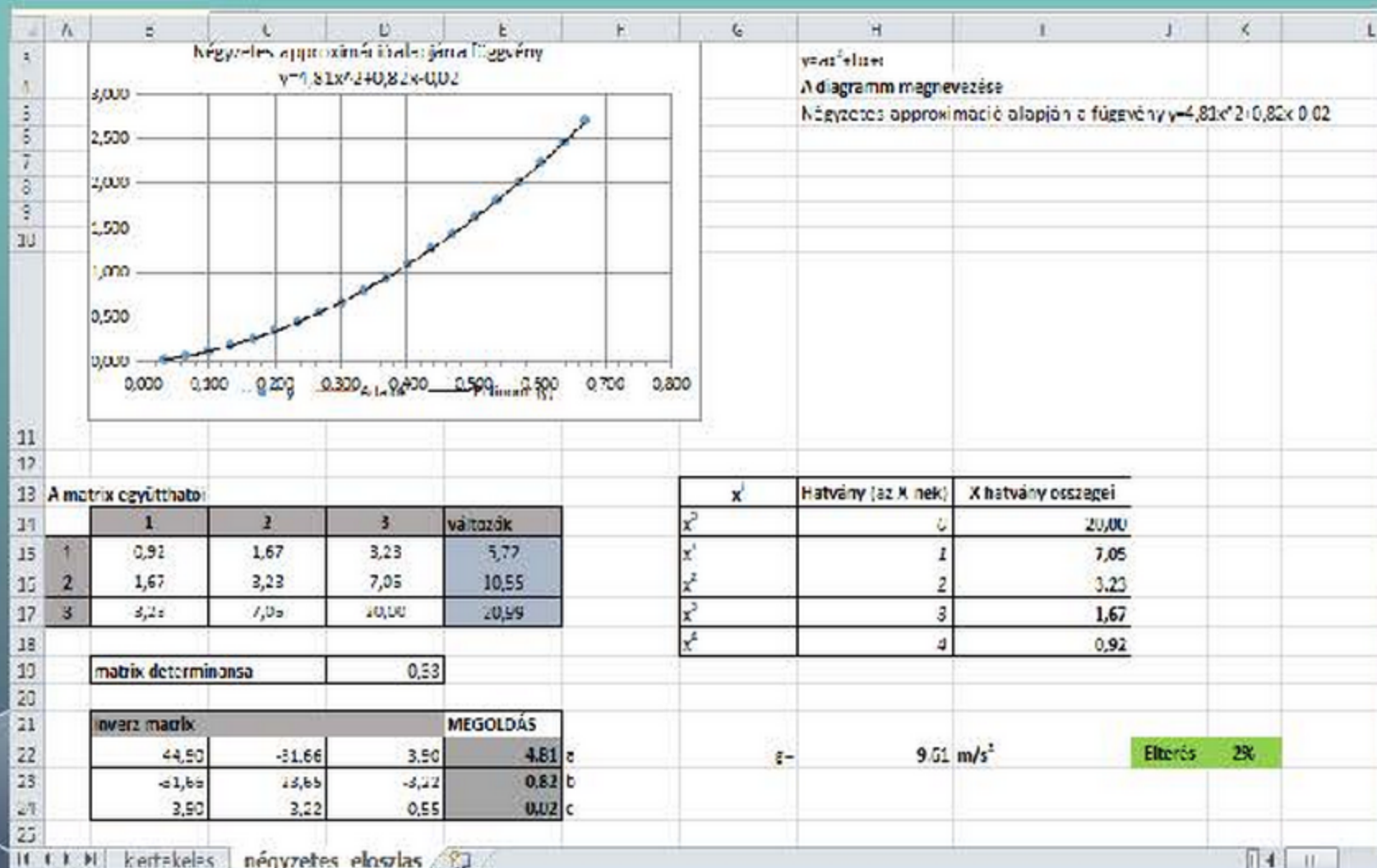
Az utolsó kísérletnél egy 19 milliméter átmérőjű fémgolyót ejtettem le 2,5 méter magasságból és meghatároztam a gyorsulását.

Az eredmény $9,61 \text{ m/s}^2$ lett, ami a valós értéktől ($9,81 \text{ m/s}^2$) 2%-ban tér el.

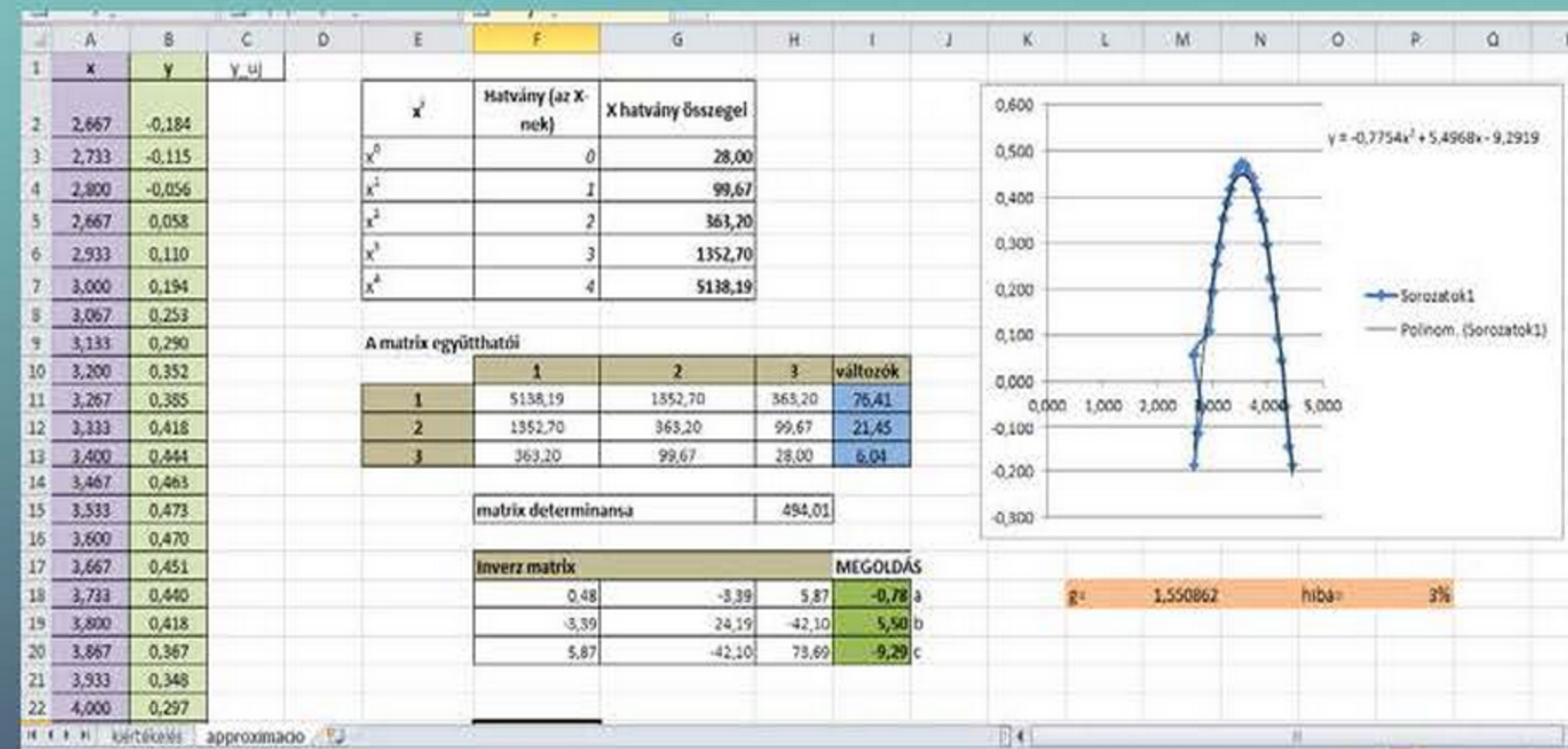
A fémgolyó esése
Падіння металевої кулі

Kinematikai értékek meghatározása Excelben

Визначення кінематичних величин в Excel



Afémgolyó nehézségi gyorsulása



AHbld nehézségi gyorsulásának meghatározása Excelben





MESH HÁLÓZAT KIALAKÍTÁSA

ПОБУДОВА СІТЧАСТОЇ МЕРЕЖИ

Készítette: Varga Róbert

III. évfolyamos Alkalmazott matematika
szakos hallgató

Témavezető: Simon Lénárd
tanár

ESPDuino-32

Az egész rendszer szíve,
microcontroller.

01



Router

A saját felhasználó által
felállított hálózat alapja

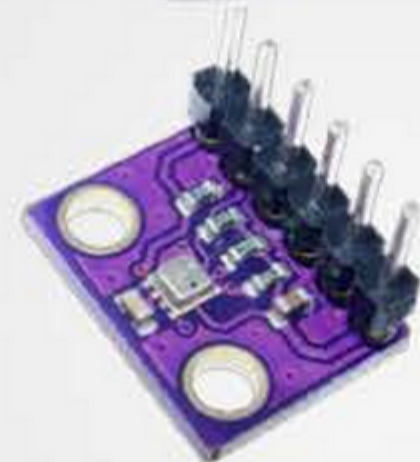
02



Hőérzékelő

Méri a hőmérsékletet,
légnyomást és
páratartalmat.

03



Felhasznált eszközök Використані інструменти



04

Tűz érzékelő

Tűz esetén jelez.



05

Vízszint érzékelő

Felméri a vízszintet és
információt ad az
állapotról.



06

Szervo motor

Motoros ablak s zerepét
tölti be.

Hogyan valósult meg? Як це виникло?

