

**Фаховий коледж
Закарпатського угорського інституту імені Ференца Ракоці II
Освітньо-професійна програма «Прикладна математика»**

**ПЕРЕЛІК КУРСОВИХ РОБІТ
із навчальної дисципліни «Алгоритмічні мови та програмування»,
закріплених за здобувачами фахової передвищої освіти
3 курсу спеціальності «113 Прикладна математика»
на 2023/2024 навчальний рік
Освітньо-професійний ступінь: фаховий молодший бакалавр**

№	Здобувач фахової передвищої освіти	Тема курсової роботи	Науковий керівник	Навчальна дисципліна, яку викладає
1.	Барт Патріція Віталіївна	Проектування та розробка додатка для записування нотаток на платформі Android	Сочка Й.І.	Спеціалізація з програмування
2.	Боротей Мартін Чабавич	Розробка ігрової програми «Морський бій»	Кудлотяк Ч. А.	Моделювання економічних та виробничих процесів
3.	Горват Андраш Шандорович	Проектування і створення системи електричного управління воротами та дистанційного керування за допомогою Android-дodatка.	Сочка Й.І.	Спеціалізація з програмування
4.	Деак Арпад Арпадович	Розробка програму «Калькулятор програміста»	Шимон Л.	Алгоритмічні мови та програмування
5.	Ковач Давід Іштванович	Розробка ігрової програми «Змійка»	Кудлотяк Ч. А.	Моделювання економічних та виробничих процесів
6.	Надь Домінік-Ференц Федорович	Проектування та розробка настільного додатку для управління запасами на складі харчових продуктів	Сочка Й.І.	Спеціалізація з програмування
7.	Папп Богларка Робертівна	Розробка програмного забезпечення для розвитку логічного та математичного мислення на платформі Android	Шимон Л.	Алгоритмічні мови та програмування
8.	Фивзив Гайналка Йосифівна	Розробка ігрової програми «Сапер»	Кудлотяк Ч. А.	Моделювання економічних та виробничих процесів
9.	Чийпеш Крістіан Іванович	Створення веб-сайту структурного підрозділу вищого навчального закладу	Шимон Л.	Алгоритмічні мови та програмування

Голова циклової комісії «Прикладна математика»

Л.Л.Сіладі

ПМ 2021-2025 АМ
Зах
курс
год

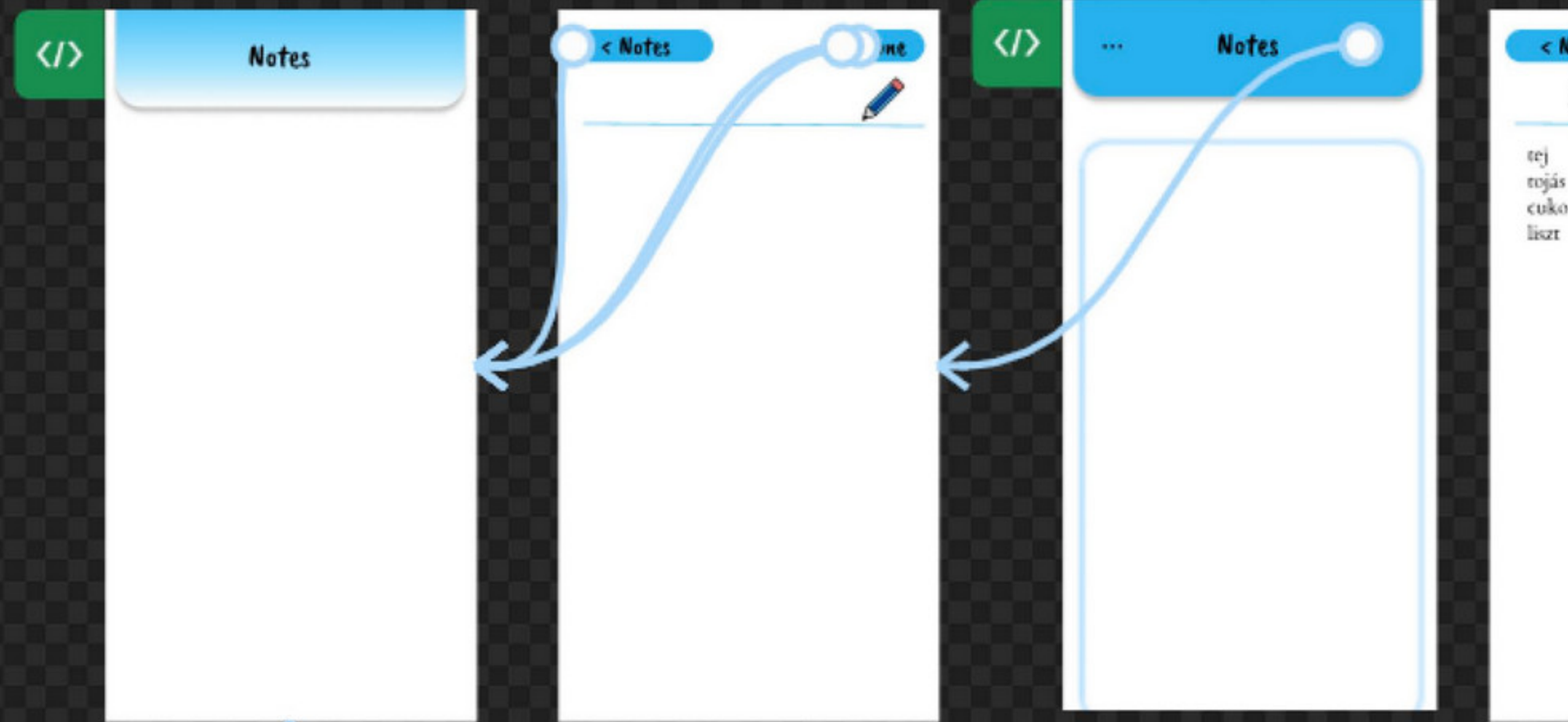
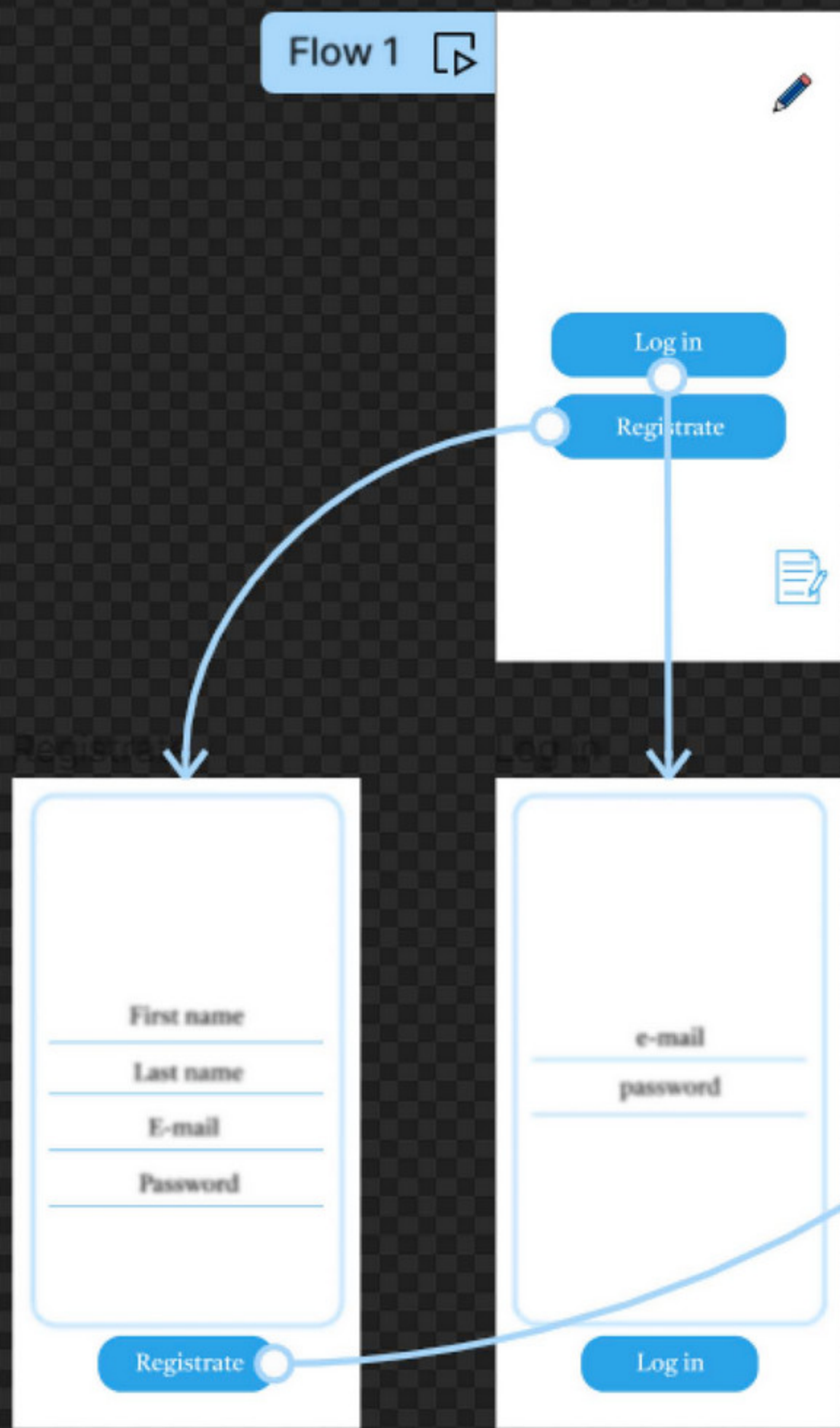
24.05.10.





**ТЕМА: ПРОЕКТУВАННЯ ТА РОЗРОБКА
ДОДАТКА ДЛЯ ЗАПИСУВАННЯ
НОТАТОК НА ПЛАТФОРМІ ANDROID**

**Підготував: Барта Патріція
Керівник: Сочка Йозеф**



Device

Android Large

Model

Silver

Preview

Background

1E5C70

Flows

Flow 1



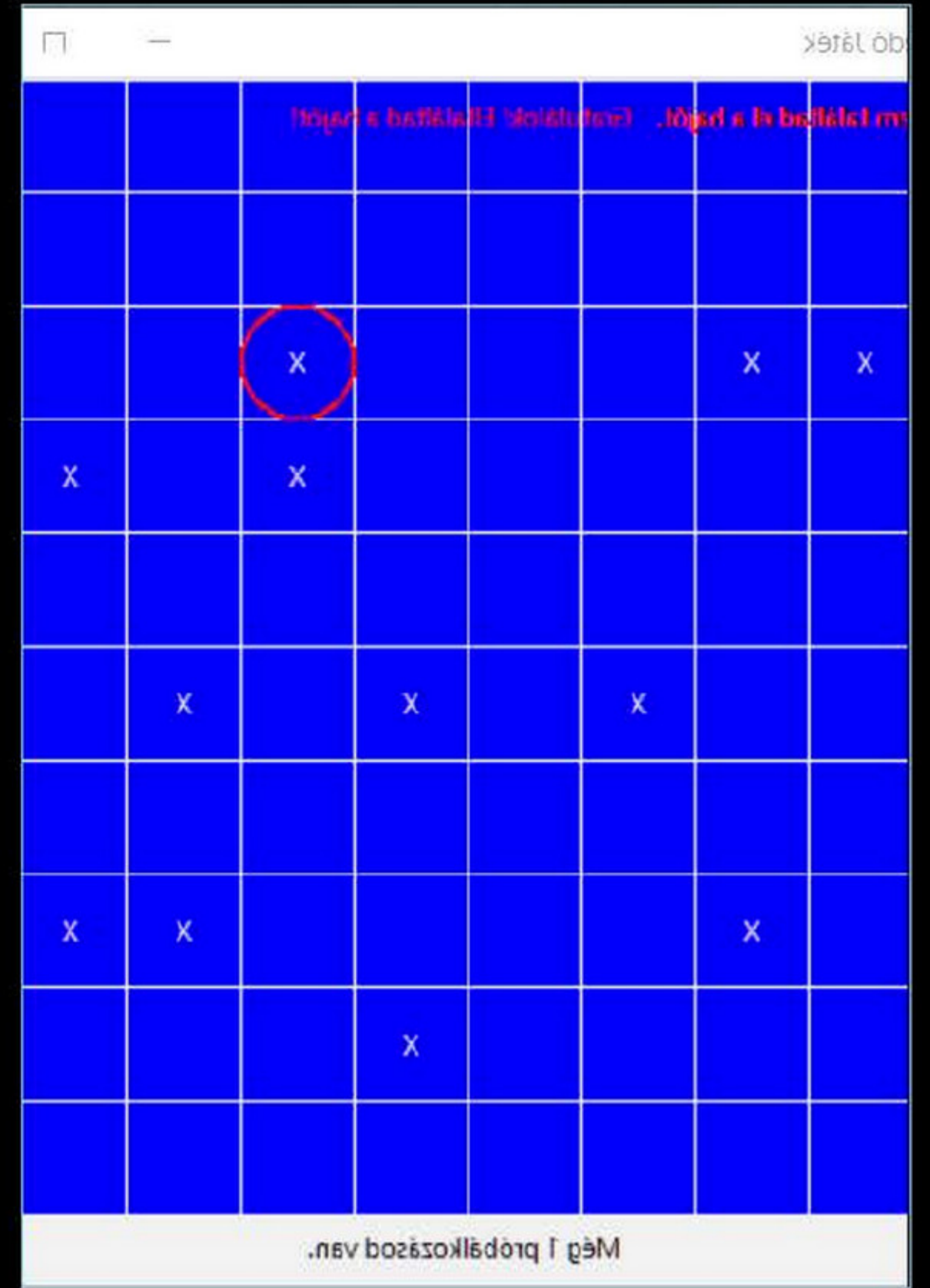
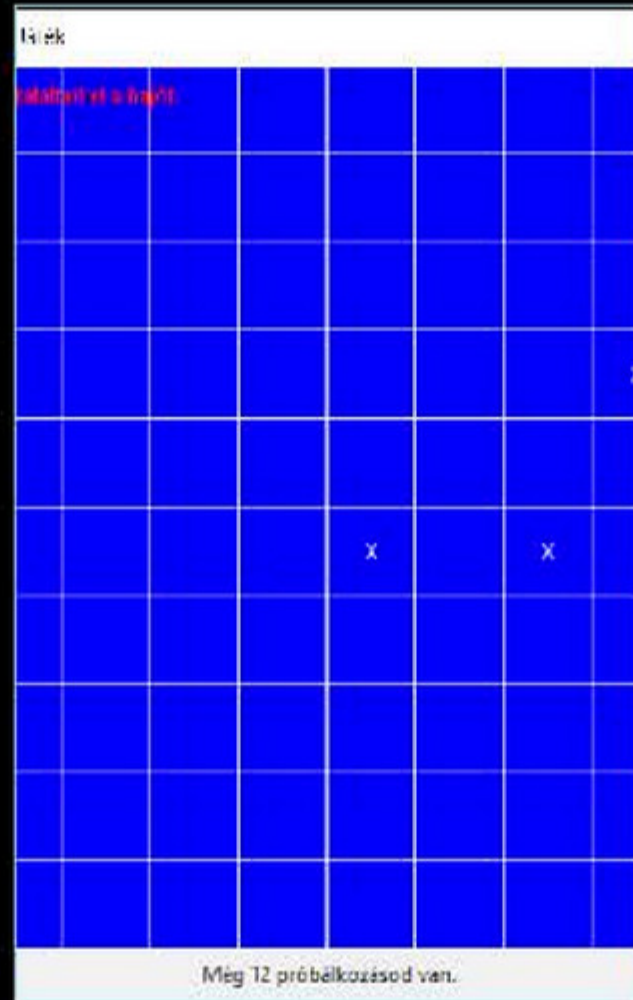
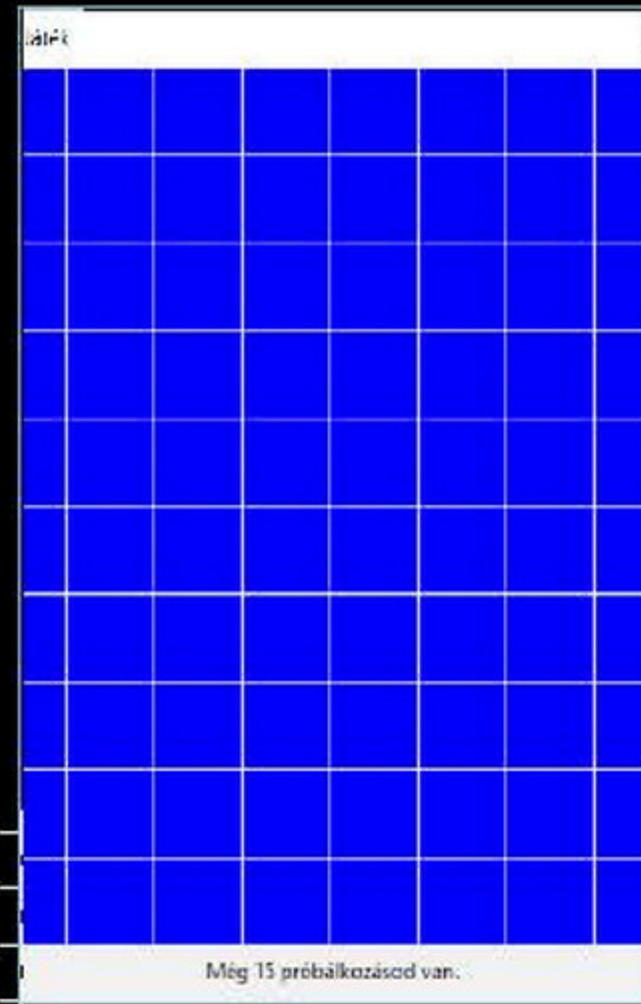
++++

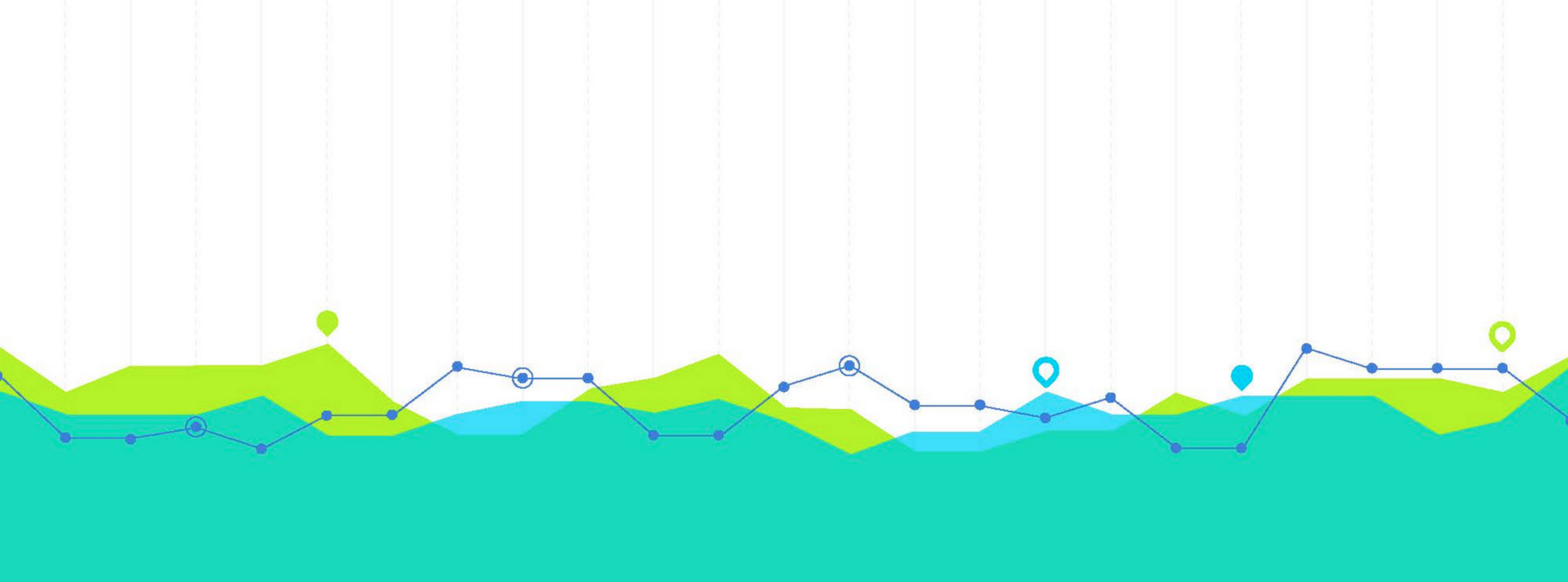
Розробка ігрової програми «Морський бій»

Підготував:
Боротей Мартін
ПМ III/6
Керівник: Кудлотяк Ч. А.

++++

Коли ви запустите код, ви побачите наступне:





**Проектування та створення системи електричного управління воріт,
а також дистанційного керування за допомогою Android-додатка**

Підготував: Горват Андраш ПМ-III/6

Керівник: Сочка Йожеф

Fontos aspektusok a kódokból

Важливі аспекти кодексів

Zár kapcsolási szándékát jelző adat küldése

```
Switch.setOnClickListener { it:View!
    path.addListenerForSingleValueEvent(object : ValueEventListener {
        override fun onDataChange(snapshot: DataSnapshot) {
            val value = snapshot.getValue(Boolean::class.java)
            if (value != null) {
                val db = firebase.firestore
                db.collection( collectionPath: "settings" ) CollectionReference
                .document( documentPath: "zar_beallitasok" ) DocumentReference
                .get() Task<DocumentSnapshot>
                .addOnSuccessListener { it: DocumentSnapshot!
                    if (it.exists()) {
                        if (value == false) {
                            path.setValue(true)
                        } else {
                            path.setValue(false)
                        }
                    }
                }
                .addOnFailureListener { it: Exception!
                    Log.d( tag: "MainPage", msg: "Hiba történt" )
                }
            } else {
                Log.d( tag: "MainPage", msg: "Az érték null." )
            }
        }
    })

    override fun onCancelled(error: DatabaseError) {
        Log.d( tag: "MainPage", msg: "Hiba az adat olvasasakor: ${error.message}" )
    }
}
```

Kapcsolási szándékot jelző adat beolvasása és zár működtetése

```
void change(AsyncResult &aResult){
    if (aResult.available()){
        RealtimeDatabaseResult &RTDB = aResult.to<RealtimeDatabaseResult>();
        if (RTDB.isStream()){
            bool kapcsolo = RTDB.to<bool>();
            zarVezerles(kapcsolo);
            Serial.print("Kapcsolo: ");
            Serial.println(kapcsolo);
        }
        else{
            Serial.println("-----");
            Firebase.printf("task: %s, payload: %s\n", aResult.uid().c_str(), aResult.c_str());
        }
    }
}

void zarVezerles(bool kapcsolo){
    if(kapcsolo) zar.write(2);
    else zar.write(178);
}
```


Розробка програму «Калькулятор програміста»

Підготував: Деак Арпад
Керівник: Шимон Ленард



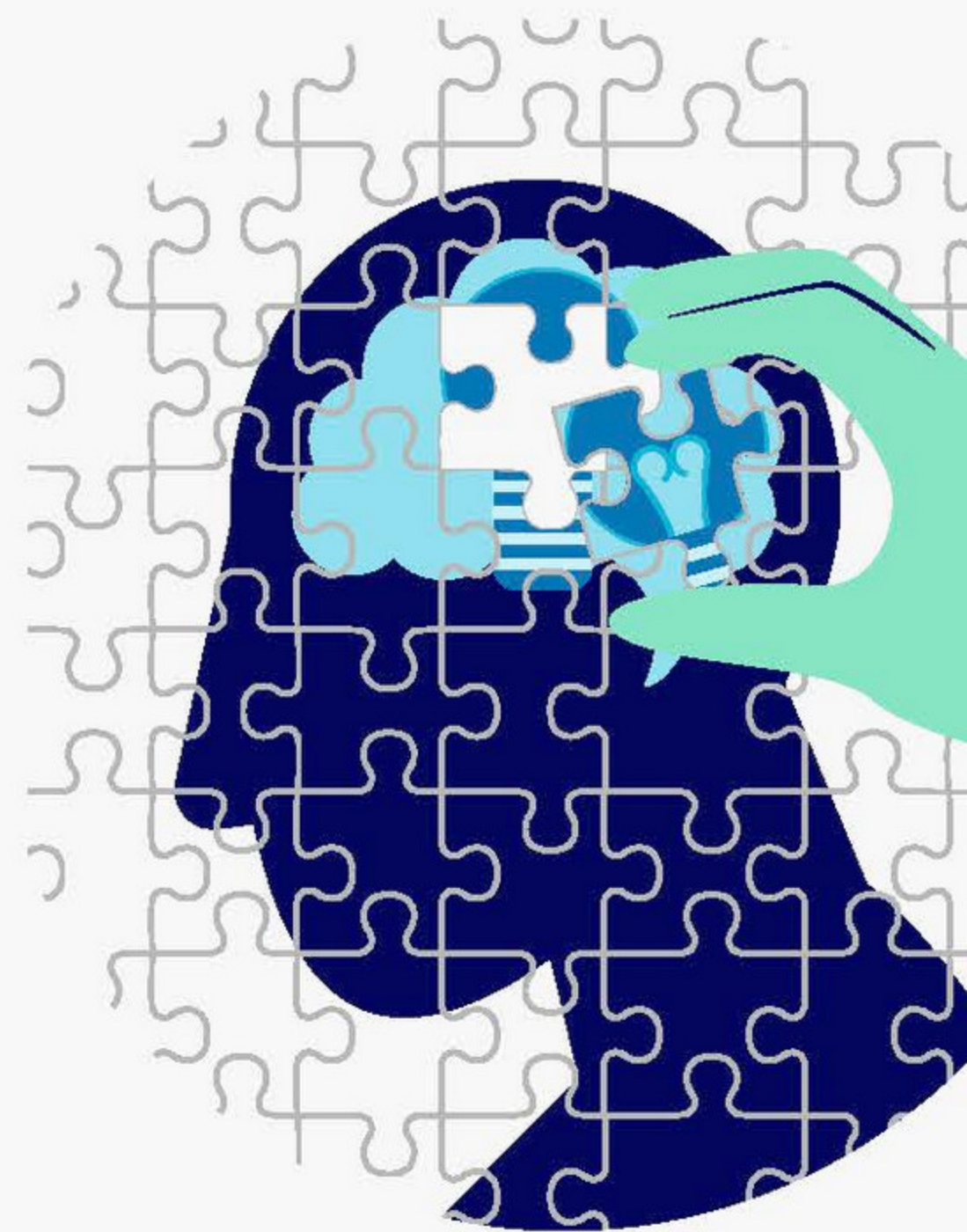
Elért Célok

Досягнуті результати

HEX 34	DEC 52	OCT 64	BIN 110100
-----------	-----------	-----------	---------------

Számológép			
81			
C	TÖRÖL	*	=
7	8	9	/
4	5	6	+
1	2	3	-
(0)	X^2
HEX 51	DEC 81	OCT 121	BIN 1010001

- Sikerült elérnem, hogy a számokat át alakítsa Számrendszer belı értékké.
- Sikerült elérnem egy szép, elegáns számlapot.



РОЗРОБКА ІГРОВОЇ ПРОГРАМИ ЗМІЙКА

Підготував: Ковач Давід ПМ III/6

Керівник: Кудлотяк Ч. А.

Kígyó elfordulása

```
if event.type == pygame.KEYDOWN:
    if event.key == pygame.K_LEFT or event.key == pygame.K_a:
        if delta_x != 40:
            delta_x = -40
        delta_y = 0
    elif event.key == pygame.K_RIGHT or event.key == pygame.K_d:
        if delta_x != -40:
            delta_x = 40
        delta_y = 0
    elif event.key == pygame.K_DOWN or event.key == pygame.K_s:
        delta_x = 0
        if delta_y != -40:
            delta_y = 40
    elif event.key == pygame.K_UP or event.key == pygame.K_w:
        delta_x = 0
        if delta_y != 40:
            delta_y = -40
    else:
        continue
snake()
```


**ПРОЕКТУВАННЯ ТА РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОГО
ДОДАТКУ ДЛЯ УПРАВЛІННЯ СКЛАДСЬКИМИ
ЗАПАСАМИ НА СКЛАДІ ХАРЧОВИХ ПРОДУКТІВ**

ВИКОНУВАЛА: Надь Домінік-Ференц
ПМ-ІІІ/6
КЕРІВНИК: Сочка Йозеф



ÉLELMISZERRAKTÁR MŰKÖDÉSI ELV

ПРИНЦИП РОБОТИ ПРОДОВОЛЬНОГО СКЛАДУ

Raktár					
termekid	nev	kategoria	ar	mennyiség	beszalito
34556	Fehér kenyér	Pékárú	350	50	Pékség Kft.
34557	Alma	Gyümölcs	250	100	Gyümölcs Kft.
34558	Tej(1 liter)	Tejtermék	250	200	Tejipar Zrt.
34559	Kóla(2 liter)	Üdítő	400	150	Ital Kft.
34560	Csirke mell filé	Hús alapú élelmi...	1200	80	Húspiaci Kft.
34561	Tojás(10db)	Tojás	600	60	Tojásfarm
34562	Csokoládé	Édesség	500	120	Édességbolt
34563	Uborka	Zöldség	300	70	Zöldségkeresked...
34564	Túrórudi	Tejtermék	200	80	Tejipar
34565	Narancslé	Üdítő	500	90	Ital Kft.
34566	Sárgarépa	Zöldség	150	200	Zöldségkeresked...
34567	Szalámi	Hús alapú élelmi...	1800	50	Húspiac
34568	Bagett	Pékárú	300	60	Pékség

Termékek → **Élelmiszerraktár táblázata**

Beszúrás → **Termék beszúrása**

Szerkesztés → **Termék módosítása**

Törlés → **Termék törlése**



РОЗРОБКА
ПРОГРАМНОГО
ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ
для розвитку
логічного та
математичного
мислення на
платформі Android

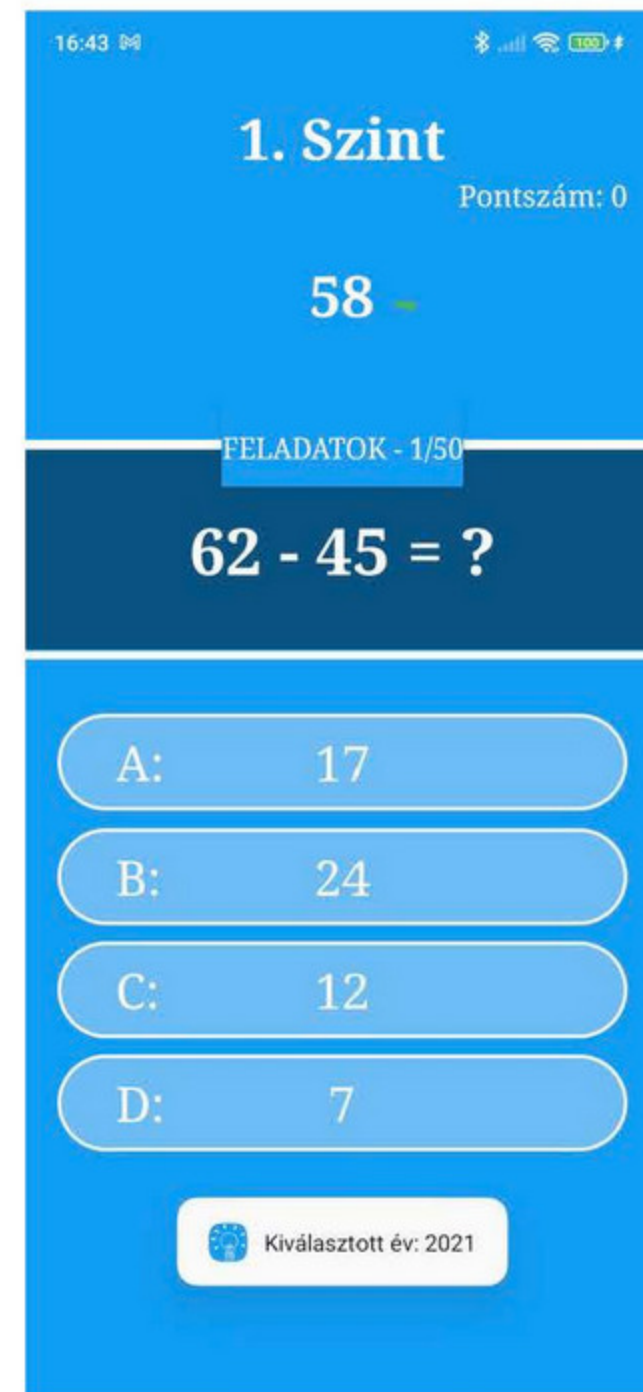
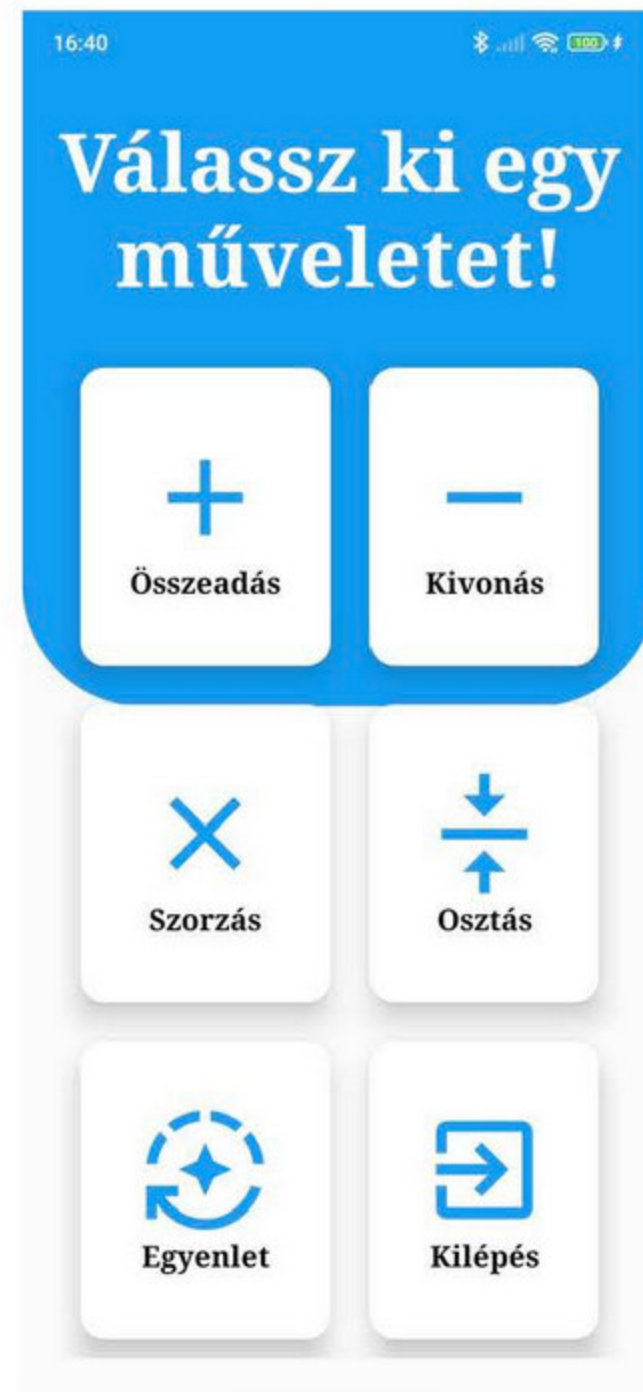
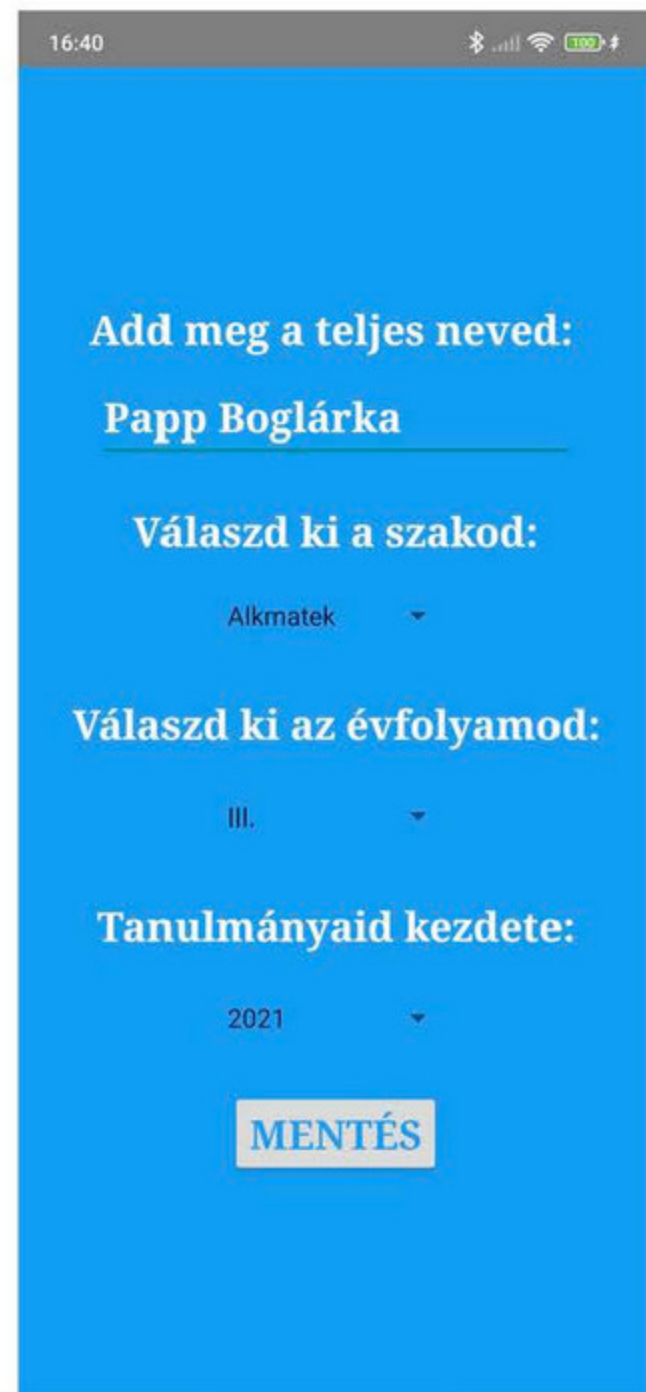


Підготувала: Папп Богларка ПМ III/6

Керівник: Шимон Ленард

Alkalmazás felépítése

Структура застосунку

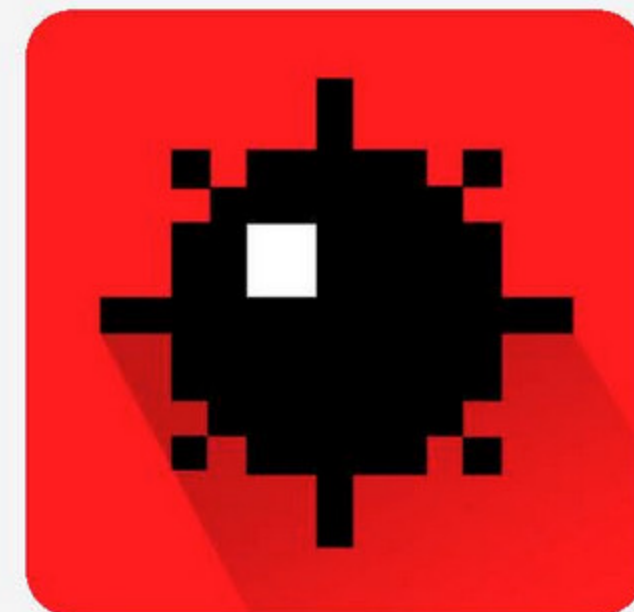


РОЗРОБКА ІГРОВОЇ ПРОГРАМИ «САПЕР»

ВИКОНУВАЛА: ФИВЗИВ ГАЙНАЛКА

ПМ-III/6

КЕРІВНИК: КУДЛОТЯК Ч. А.



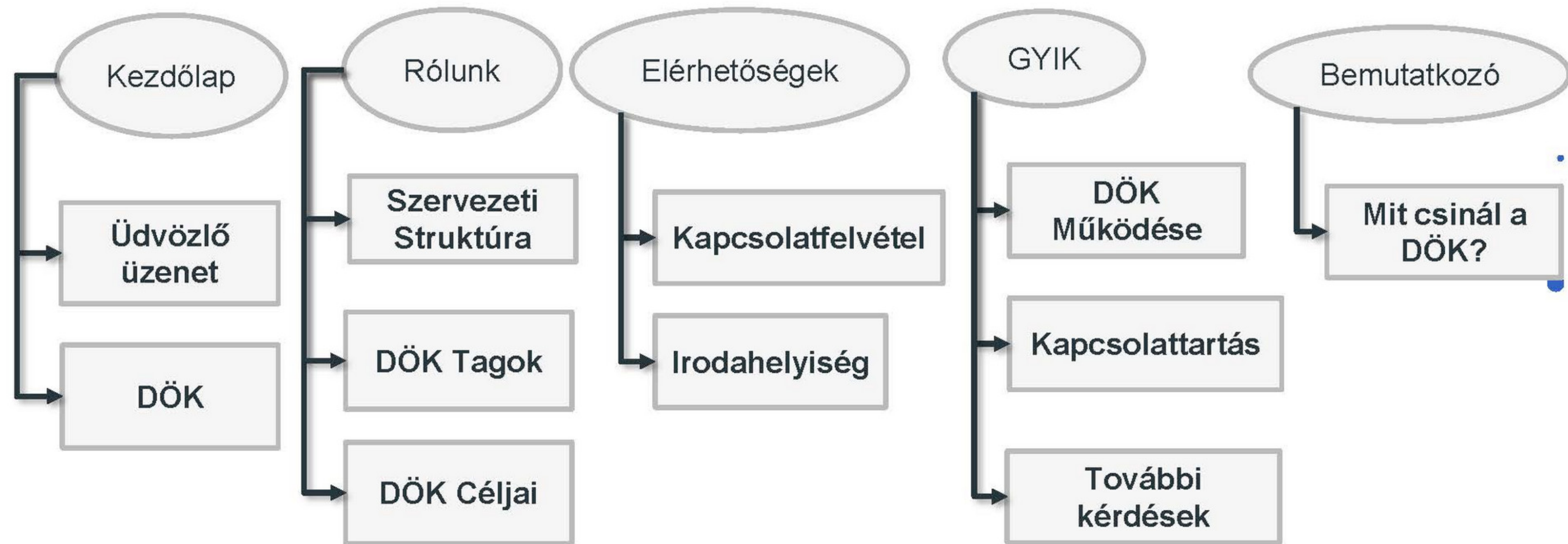
Створення веб-сайту структурного підрозділу вищого навчального закладу



Підготував: Чийпеш Крістіан ПМ III/6
Керівник: Шимон Ленард

A weboldal struktúrája

Структура вебсторінки



KEZDŐLAP

RÓLUNK

SZOLGÁLATUNK

GYIK

KAPCSOLAT





Megtekintés lehetősége
Можливість перегляду