

Android alapú fejlesztés (NAIAA1STND), Mobil rendszerek prog. I. (NAIMR1SMND) - 2018.05.14.

Repository	Kurzus	Neptun kód	Elméleti ZH. (max. 30)	Határidő	Beadandó féléves feladatok (max 70)				Σ	Jegy	Féléves feladat	
					Célt elér.	Munka min.	Használ.	Előadás				
1		AA1_LA_01_ST_SPEC	ECJU2I	21	14	12	10	12	14	83	4	
2	https://github.com/Kr1sace/Android	AA1_LA_01_ST_SPEC	VDRE22	23	14	12	10	12	14	85	4	L1dl vásárlói segéd
3		AA1_LA_01_ST_SPEC	APQTHU	25	14	12	10	12	14	87	4	
4	https://bitbucket.org/Nolhain/oe_nik_20171802_android_tantargyi_halo	AA1_LA_01_ST_SPEC	L9EP1A	23	14	10	8	10	14	79	3	
5		AA1_LA_01_ST_SPEC	EDBLQL	18	14	10	8	10	14	74	3	Tantárgyi háló
6		AA1_LA_01_ST_SPEC	INFHHJ	21	14	10	8	10	14	77	3	
7	https://github.com/markmarics/Howmuchdolcost.git	AA1_LA_01_ST_SPEC	F8TLOS	22	14	14	10	10	14	84	4	How much do I cost?
8		AA1_LA_01_ST_SPEC	F0QUCO	21	14	14	10	10	14	83	4	
9	https://bitbucket.org/kremzner_istvan/hu.uniobuda.nik.themazegame.git	AA1_LA_01_ST_SPEC	WSYCQ3	20	14	14	8	12	14	82	4	Labirintus
10		AA1_LA_01_ST_SPEC	V0CMMQ	20	14	14	8	12	14	82	4	
11		AA1_LA_01_ST_SPEC	LBLR32	22	14	10	10	12	14	82	4	
12	https://bitbucket.org/sasferenc/space	AA1_LA_01_ST_SPEC	OJUVU4	23	14	10	10	12	14	83	4	SpACE
13		AA1_LA_01_ST_SPEC	I0IALW	21	14	10	10	12	14	81	4	
14		AA1_LA_01_ST_SPEC	S18V5Z	25	14	12	8	10	14	83	4	
15	https://dnspetra@bitbucket.org/android_memosnake/android_memosnake.git	AA1_LA_01_ST_SPEC	RQ0IYV	23	14	12	8	10	14	81	4	Memória játék
16		AA1_LA_01_ST_SPEC	YR4IBF	22	14	12	8	10	14	80	4	
17		MI1_EA_01_VAL	I54TT9	17	14	12	8	10	14	75	3	
18	https://bitbucket.org/robertruzsa/mindgame	AA1_LA_01_ST_SPEC	DPD9R9	22	14	14	12	14	14	90	5	MindGame
19		AA1_LA_01_ST_SPEC	GYBGFA	16	14	14	12	14	14	84	4	
20	https://github.com/OEandroid2018/SpaceShooter	AA1_LA_01_ST_SPEC	X8E3R4	22	14	8	10	12	14	80	4	ProjectOne Space shooter
21		AA1_LA_01_ST_SPEC	CP9P03	20	14	8	10	12	14	78	3	
22	https://github.com/Modioli/2018tavaszAndroid	AA1_LA_01_ST_SPEC	EF64B1	20	14	8	12	10	14	78	3	Autó infinity scroll játék

23	2017/2018tavasz/Android/EF64B1_GA9MJ3	AA1_LA_01_ST_SPEC	GA9MJ3	22	14	8	12	10	14	80	4	
24		MR1_LA_01_BRMOS	W1ZVYM	24	14	14	12	13	14	91	5	
25	https://bitbucket.org/DAudIcl/brandroid_milliomos/src	MR1_LA_01_BRMOS	NTRC5B	23	14	14	12	13	14	90	5	Legyen ön is milliomos
26		MR1_LA_01_BRMOS	O7H8AE	17	14	14	12	13	14	84	4	
27		MR1_LA_01_BRMOS	PGQGWN	16	14	14	12	13	14	83	4	
28	https://bitbucket.org/ZeLoD/oenikandroid_2018-2	MR1_LA_01_BRMOS	A3Q2XL	25	7	12	11	10	14	79	3	
29		MR1_LA_01_BRMOS	E5GCPE	24	7	12	11	10	14	78	3	Élmény alapú webshop
30		MR1_LA_01_BRMOS	SIHIB6	22	7	12	11	10	14	76	3	
31	https://bitbucket.org/tamasiscoming/android	MR1_LA_01_BRMOS	BFK2IS	22	14	10	9	9	14	78	3	
32		MR1_LA_01_BRMOS	AUJZ9U	24	14	10	6	9	14	77	3	“Flappy Bird”
33		MR1_LA_01_BRMOS	DV4N8A	26	14	10	9	9	14	82	4	
34	https://bitbucket.org/UnintelligentGenius/hu.uniobuda.nik.bitcoinbanyasz	MR1_LA_01_BRMOS	C5I5JS	19	14	11	12	12	14	82	4	
35		MR1_LA_01_BRMOS	KD9TD4	20	14	11	6	12	14	77	3	Bitcoin bányász
36		MR1_LA_01_BRMOS	L3ADNT	22	14	11	12	12	14	85	4	
37		MR1_LA_01_BRMOS	DCBHM9	20	14	11	12	12	14	83	4	
38	https://szekimark166@bitbucket.org/szekimark166/oenikandroid_2018_tavasz_2048.git	MR1_LA_01_BRMOS	ST758M	19	14	12	9	12	14	80	4	
39		MR1_LA_01_BRMOS	C5N9FI	22	14	12	9	12	14	83	4	2048 Puzzle
40		MR1_LA_01_BRMOS	M9VO8U	22	14	12	9	12	14	83	4	
41	https://bitbucket.org/android_zsir/android_be/overview	MR1_LA_01_BRMOS	CI8A21	24	14	9	6	9	14	76	3	
42		MR1_LA_01_BRMOS	PXEZ3J	20	14	9	6	9	14	72	3	CalorieSum
43		MR1_LA_01_BRMOS	HOK7AK	22	14	9	6	9	14	74	3	
Átlag				21,44	13,51	11,37	9,58	11,12	14,00	81,02	3,72	

Auto infinity screen játék

Legyen ön is milliomos

Élmény alapú webshop

“Flappy Bird”

Bitcoin bányász

2048 Puzzle

CalorieSum

Megjegyzések

Nem master branchen volt. Első indításra összeomlik. Kód szépen szervezett. App icon nem vektoros pedig beszéltünk róla code-review-n

21:04

A sok textview nem szép, mivel nem dinamikus. Ha változik? Megdöntöm elveszlik h mit jelöltem ki. Függőlegesen nem tudok scrollozni. Sok .add() fv.

Grafikon megjelenítőről... Validációk rendben. Sikeres mentés után miért látom továbbra is ugyanazt. Place választó libről meséljenek. package nevben lehetne csak kisbetűt. Sose használjatok statiku Constant osztályt Contextből jövő adatra, code review-n is mondtam.

FileReader tomboket add nem olvas fájl. Nerem de 0 pontot kaptam. Név nem lehet üres, de hogy javítom a hibát? Beégetett szöveget ne.--> Toast

Ki mit csinált? Hogy osztottátok fel? Hogyan kell lőni?
onDraw --> Runnable --> invalidate()
setX() ugyanaz mint codereview-n ő limitálja magát
Játékban menü gomb nem csinál semmit

Ki mit csinált? Hogy osztottátok fel?
Pontszámok elszáll.

SelectActivity.clickNumber
SelectActivity.clickNumber = false;
Vektoros képek jó lett volna.
Összesítésében rendben van Anim ió pont
High Score hiányzik.
Kicsit FlappyBirdos az irányítás.
Hunglish code.

Hogy kell játszani?

Zene jó pont.

Zene jó benne. Tetszetős a csaló mód, és a kiszervezett kérdéseket is jól oldottátok meg.

Nálam nagyon lassú az elején a lista betöltés, utána jó. Most mindig Success a fizetés.

Jó az irányítás. Ha felugrálok a madárral akkor a végtelenségig játszhatom a játékot. A csöveg végetérnek a pályán belül.

Egészen jó a játék élmény. Az alkalmazás elszáll, ha lejárt az időm és nincs elegendő pontom.

Nem teszteltétek valós eszközön, ez látszik a szövegek méretéből. Az irányítás egész jó lett. A dashboard miért lett launcher?

Ha nincs kalória érték elszáll az grafikon. Ha edzés típust választok és elforgatom a kijelzőt akkor is elszáll az alkalmazás. A menü nem csukódik be menüpont választáskor. Jó, hogy több edzés módszer közül választhatok és tartalmaz a leírás