



alkalmazásfejlesztő verseny
2014

Az 1app verseny

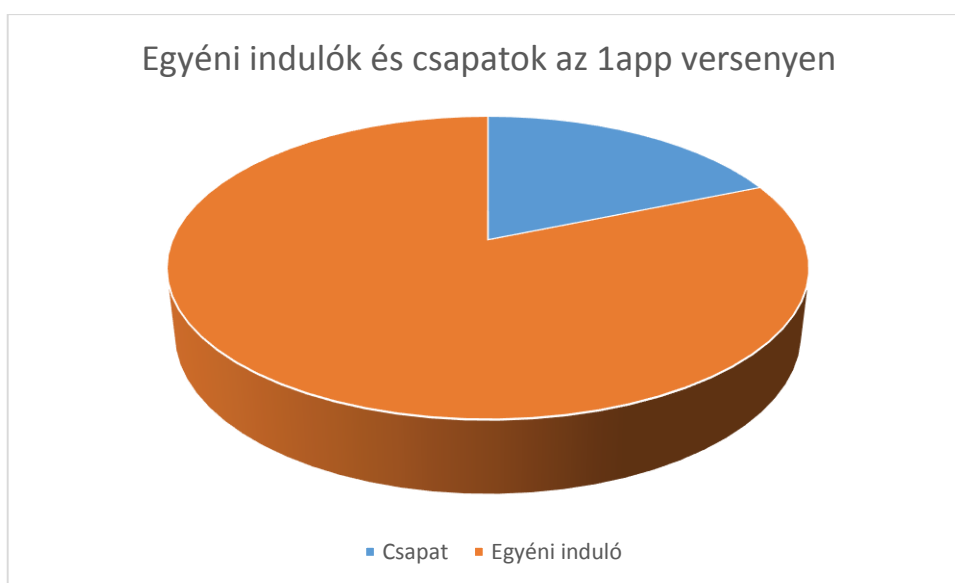
Az 1app mobilalkalmazás-fejlesztő versenyt a BME Mobil Innovációs Központ rendezte meg először 2014-ben. A versenyt középiskolai diákok és egyetemi hallgatók számára rendeztük meg, ezzel különböztetve meg magunkat a többi mobilfejlesztéshez kapcsolódó magyarországi versenytől.

A résztvevők

A versenyre 23 csapat regisztrált, ebből 5 csapat nem küldött be alkalmazást. A 16 időben nevező csapat összesen 19 alkalmazást töltött fel a verseny honlapján. A továbbiakban csak a 16 időben nevező csapat, illetve a pontozott 19 alkalmazás adatai szerepelnek.

Csapatok és egyéni indulók

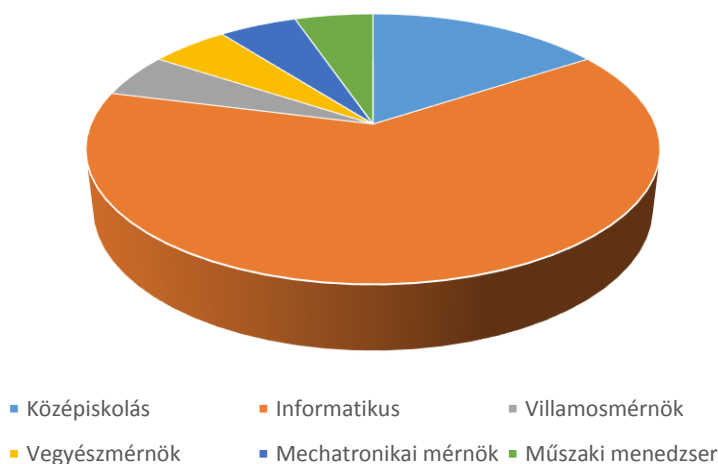
A versenyen mind egyéniben, mind kétfős csapatokban lehetett nevezni. A nevezők nagy része egyéniben indult, három kétfős csapat vett részt a versenyen, tizenhárman neveztek egyedül.



A nevezők összetétele oktatási intézmények, illetve képzések szerint

A nevezők nagy része felsőoktatásban hallgató, jelentős részük, 12 fő mérnök informatika képzésben vesz részt, de a versenyre neveztek vegyészmérnöki, műszaki menedzser, programtervező informatikusi és villamosmérnöki képzésben részt vevő hallgatók is. Az alap-, illetve mesterképzésben tanuló hallgatók száma megegyezett.

Az indulók szakok szerinti megoszlása



A nevezők között ugyan előfordultak vidékiek is, mégis elmondható, hogy jelentős túlsúlyban voltak a fővárosi versenyzők.

A pontozás

A versenyre érvényesen nevezett alkalmazásokat egy nyolcelemű szempontrendszer szerint értékeltük, minden szempont szerint egy 1-től 5-ig terjedő osztályzatot kapott az értékelt alkalmazás. A végső pontszámot az egyes osztályzatok hozzájuk tartozó súllyal való beszorzásával, majd az egyes súlyozott osztályzatok összeadásával határoztuk meg. Ahol a zsűritagok között egyet nem értés volt, az egyes zsűritagok által megadott osztályzatokat átlagoltuk.

A pontozási szempontok és súlyok

Pontozási szempont	Az összpontszámában képviselt súly
Forráskód minősége, rendezettsége	1
Az ötlet eredetisége	3
A platform jellegzetességeihez való illeszkedés	3
Az alkalmazás megjelenése	2
A felhasználói élmény	2
A dokumentáció minősége	1
Az alkalmazás összetettsége	3
A bemutatkozó előadás ¹	1

Az összpontszám számítási módja

Az összpontszám az alábbi képlettel számítható, ha p_i -vel jelöljük az i . szempont alapján kapott pontszámot és w_i -vel jelöljük a megadott szempont súlyát:

$$P = \sum w_i p_i$$

A zsűri tagjai

A zsűri tagjai voltak:

- Kristóf Péter, NHIT

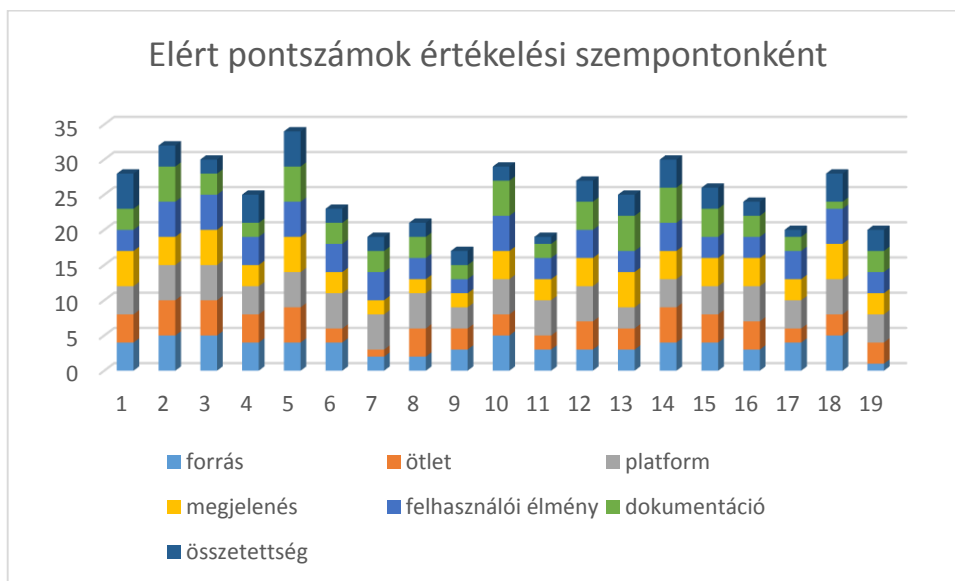
¹ Az előadást csak a többi szempont alapján az egyes kategóriákban az első két helyen végzett alkalmazások esetén értékeltük.

- Forstner Bertalan, BME AUT
- Kozák Ferenc, BME MIK
- Schulcz Róbert, BME MIK
- Varga Tamás, BME MIK

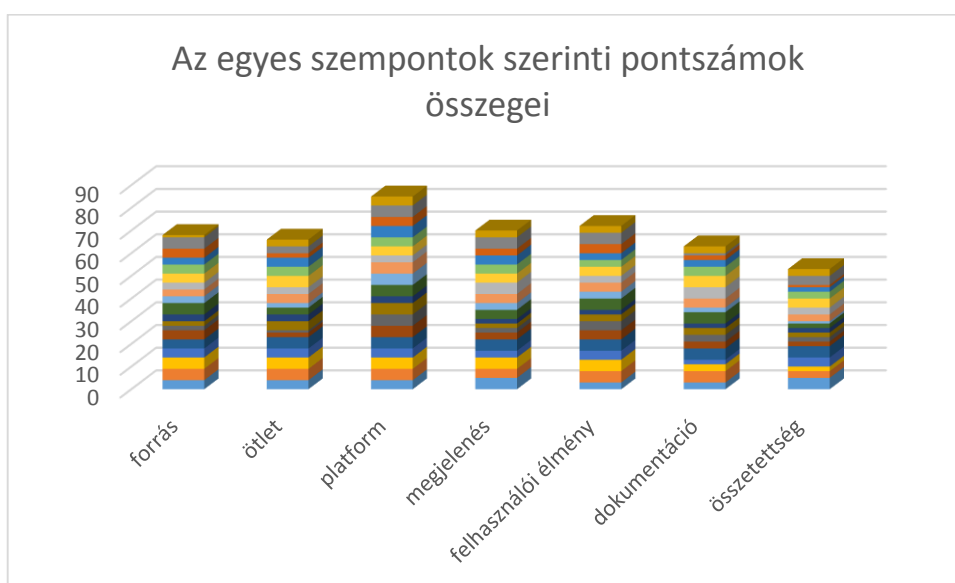
A játék kategória alkalmazásainak forrását Kántor Endre (BME MIK) segítségével értékeltük.

A pontszámok az egyes értékelési szempontok tükrében

A pontszámok egyes alkalmazások között jelentős eltéréseket mutattak, ahogy az az alábbi grafikán is látható.



Elmondható, hogy a versenyzők a legkiegyensúlyozottabban jó teljesítményt a platformhoz való illeszkedés kategóriában nyújtották, kevés volt az olyan alkalmazás, ami az adott platform alkalmazásai közül kilógott volna a sorból. Mindössze két hárompontos és hat négyponthoz közelítő eredmény született a szempont szerint vizsgálva a benyújtott alkalmazásokat, a többi alkalmazás ebből a szempontból kifogástalan minőségű volt.

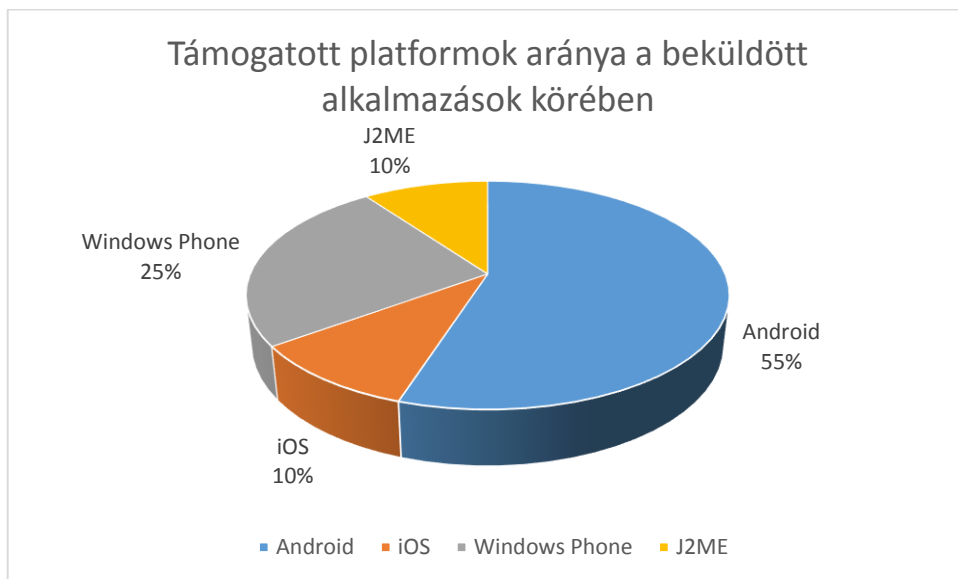


Az alkalmazások

A versenybe végül 19 alkalmazást neveztek be az induló csapatok.

Alkalmazások megoszlása operációs rendszerek között

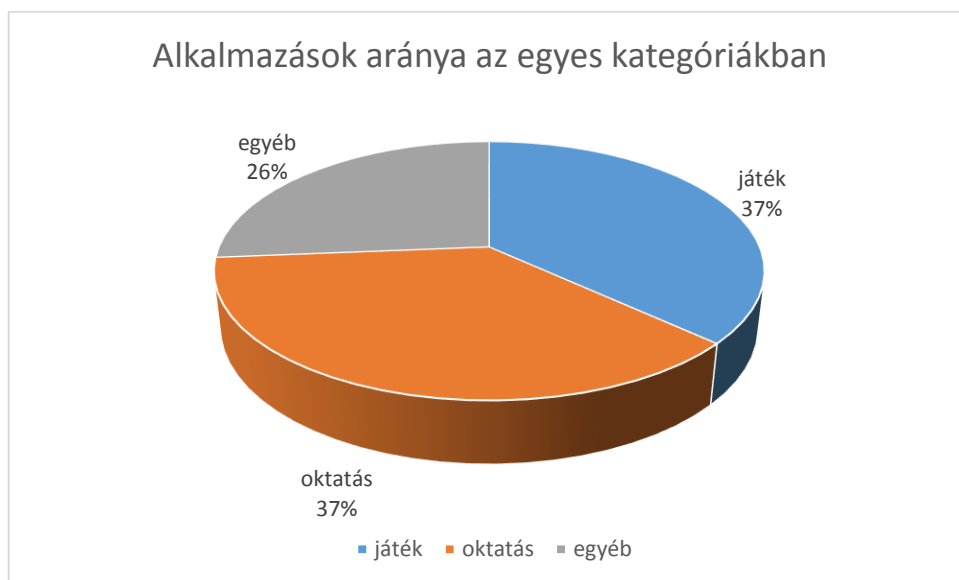
Az alábbi grafikon magáért beszél, az alkalmazások több, mint fele Android platformra érkezett. Egyetlen fejlesztő volt a beküldők között, aki két platformra is elkészítette alkalmazását.



Az egyes kategóriák közötti megoszlás

A beküldött 19 alkalmazás közül az egyes kategóriák megoszlása:

- 7 játék
- 7 oktatáshoz kapcsolódó alkalmazás
- 5 egyéb alkalmazás



Elérhetőség alkalmazásboltban

A beküldött alkalmazások között három olyan alkalmazás volt, amely valamely áruházban elérhető volt a verseny idején.

A versenyt záró konferencia

A versenyt záró konferencián az előzetes eredmények alapján az egyes kategóriákban első két helyen befutó csapatok mutatták be az alkalmazásaikat a közönségnek, illetve előadást tartott Németh Zoltán, Madarassy László és Kuthy Antal is.

A díjak átadására is itt került sor. A nyereményeket átadták: dr. Pap László – NHIT, Kristóf Péter – NHIT, Békei Balázs – NISZ Nemzeti Infokommunikációs Szolgáltató Zrt., Kuthy Antal – E-Group Zrt., Schulcz Róbert – BME MIK.







A díjazott alkalmazások rövid leírása

Játék kategória

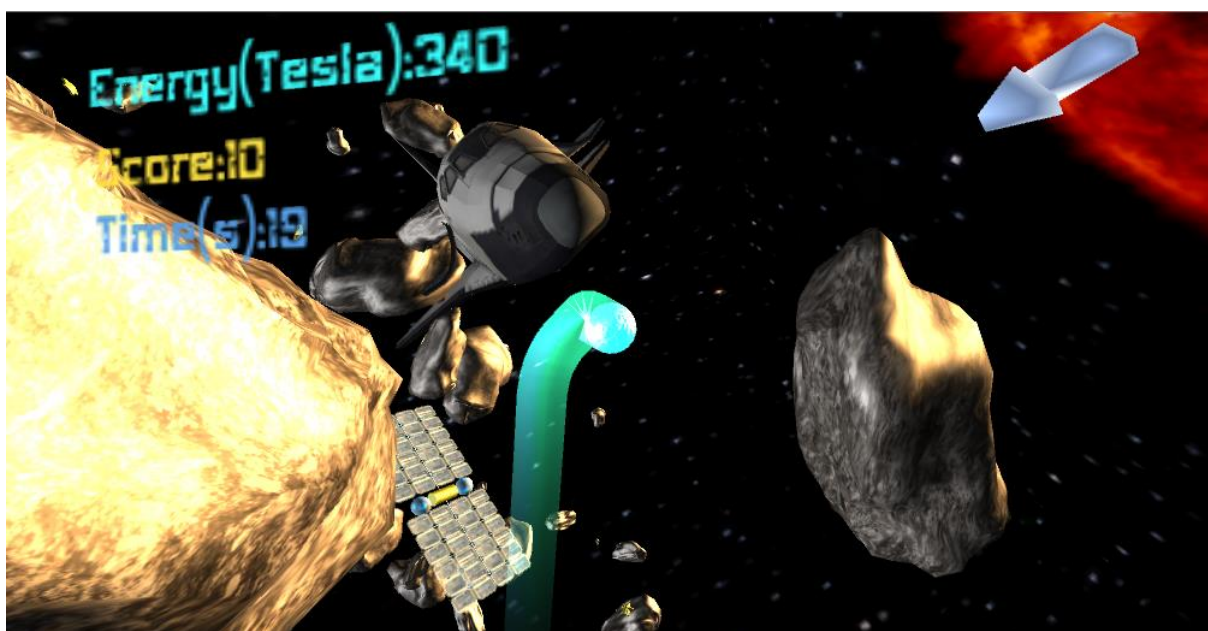
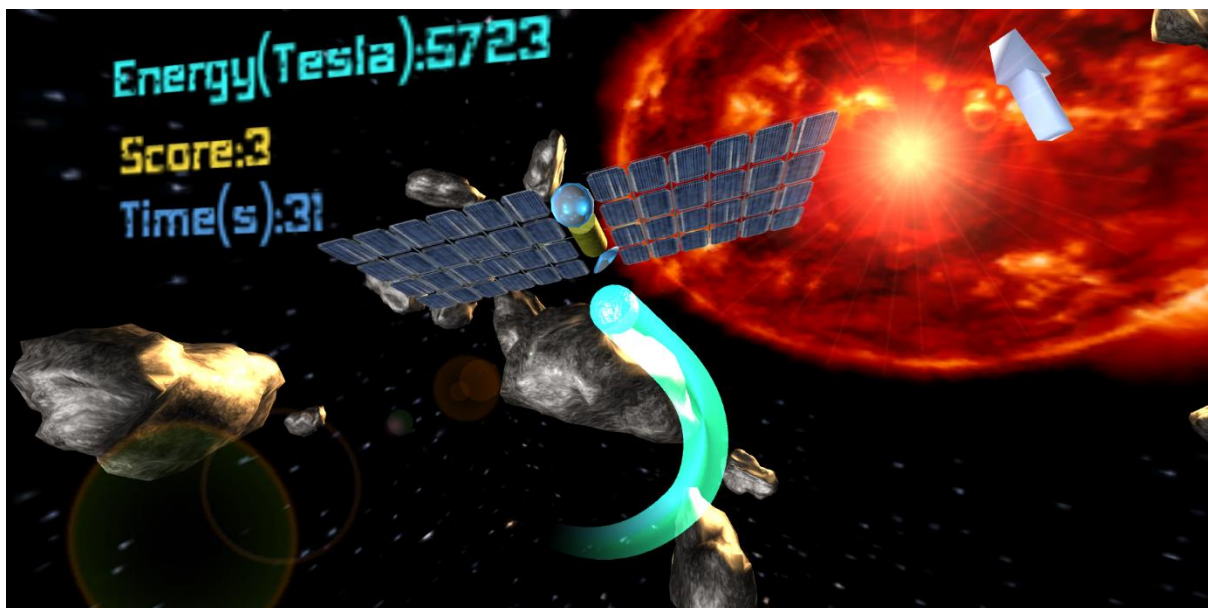
Úrgolyhó

A játék a világűrben játszódik, a játékos egy labdát irányít. Több játékmódot támogat, a cél minden esetben a világűrben lévő objektumok (műholdak, csillagok, űrhajó) közötti navigáció, bizonyos objektumok érintése a labdával. Több játékmódot, minden játékmódhoz több pályát tartalmaz a játék.

Platform: Android.

Helyezés: 1.

Nyereménye: egy BeeX MiniBee 3G tablet és 50 000 Ft pénznyeremény, amelyet a NISZ Nemzeti Infokommunikációs Szolgáltató Zrt. biztosított és egy féléves Gamestar magazin előfizetés a Gamestar jóvoltából.



Jövő zsaru

A Jövő zsaru játék egy klasszikus platformjáték. A cél a játék hőisével ugrálva, illetve az ellenségeket legyőzve minél tovább jutni a játéktéren és minél több pontot összegyűjteni. A játék tartalmaz Google Play támogatást, így ismerőseinkkel versenyezhetünk mind a pontszámunkkal, mind a játékban elrejtett kihívások teljesítésével.

Platform: Android.

Helyezés: 2.

Nyereménye egy Asus Google Nexus 7 tablet, amelyet a BME-Infokom Innovátor Nonprofit Kft. ajánlott fel, valamint egy féléves Gamestar előfizetés a Gamestar jóvoltából.



Brick by brick

Egy fizikai valójában létező logikai játék adaptációja okostelefonra. A jól kidolgozott játékban 20 különböző feladványt oldhatunk meg.

Platform: Windows Phone 8.

Helyezés: 3.

Nyereménye, mint a legeredményesebben szereplő Windows Phone alkalmazás, egy Nokia Lumia 520 készülék a Nokia felajánlásából.

23:09



23:10



Oktatás kategória

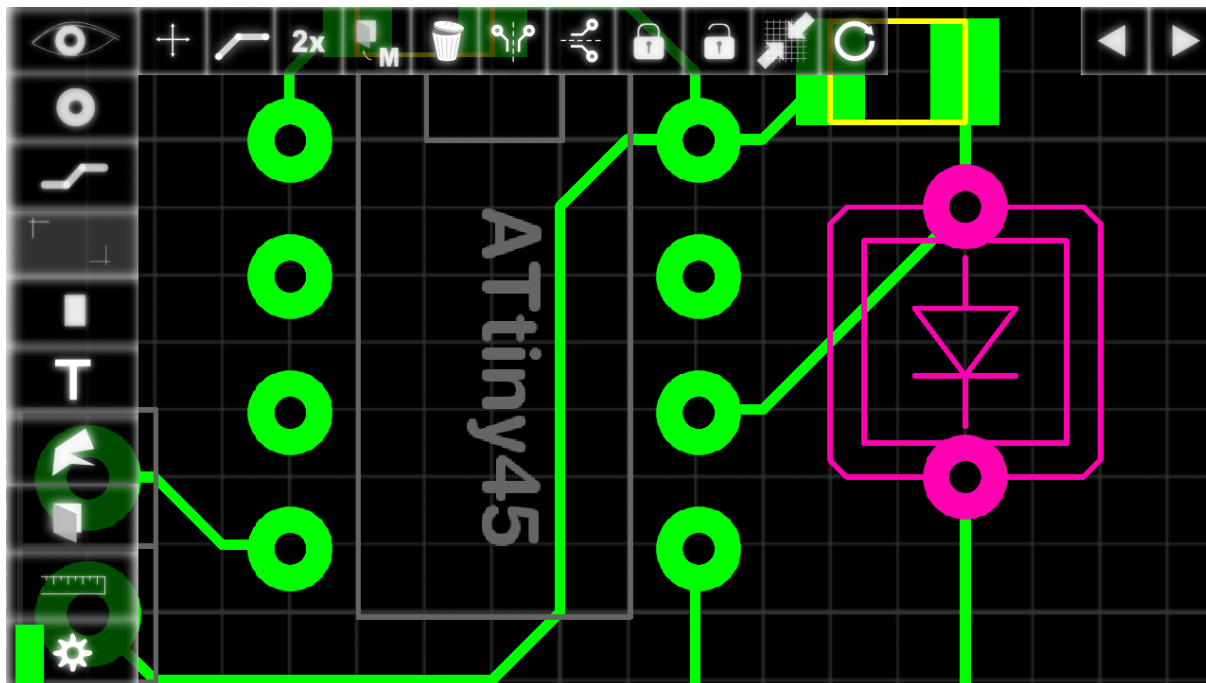
Droid PCB

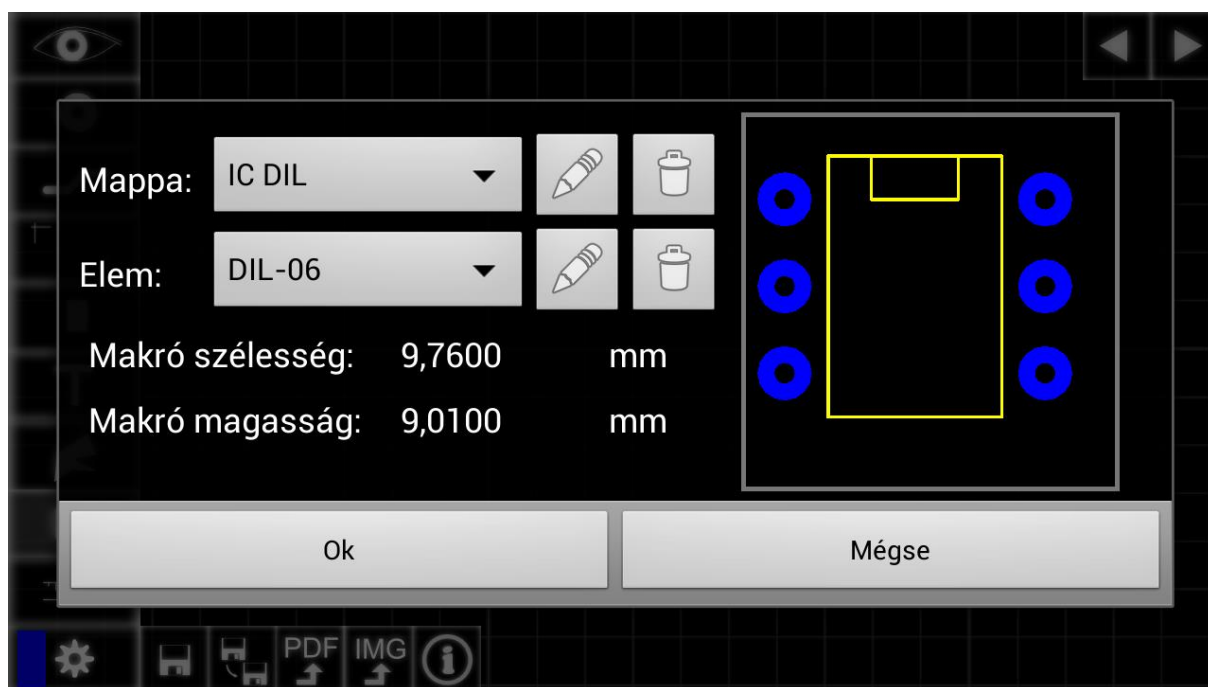
A Droid PCB egy NYÁK- tervező szoftver Android platformra. Támogatja a többretegű NYÁK-ok készítését, a metrikus és angolszász mértékegységeket. Beépített szabadon bővíthető makró-könyvtár tartalmaz, amely a legnépszerűbb alkatrészeket tartalmazza. Az elkészült NYÁK-tervek exportálhatók PNG, JPG vagy PDF formátumba, szükség esetén tükrözve vagy invertálva is.

Platform: Android.

Helyezés: 1.

Nyereménye egy a BME-Infokom Innovátor által felajánlott Samsung Galaxy S4 Mini készülék, valamint egy féléves PC World magazin előfizetés a Gamestartól. Az alkalmazás fejlesztője megnyerte az E-Group Zrt. különdíját is, egy Lenovo Yoga 10 típusú tabletet.





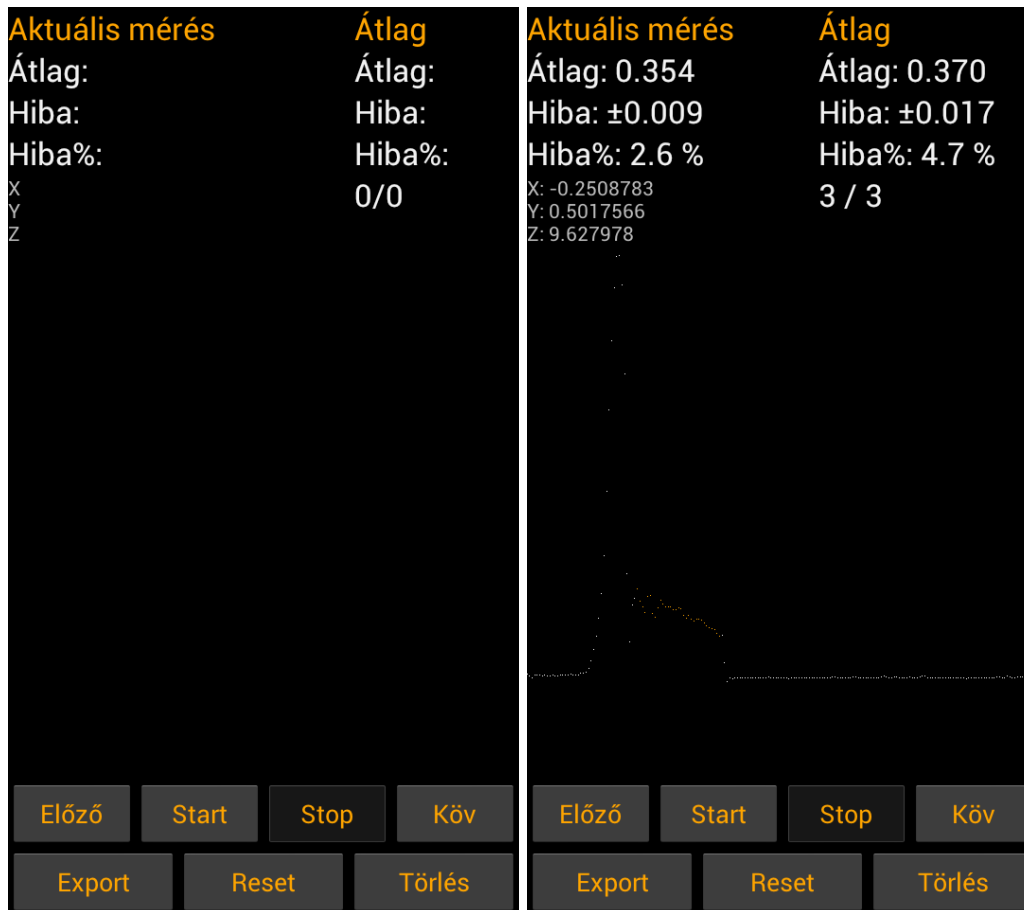
Súrlódásmérő

Az applikáció csúszási súrlódási együtthatót mér. Ennek célja, hogy már akár az általános iskolákban, de inkább a középiskolákban és egyetemeken ösztönzően hasson a fizikát tanuló diákokra. Az alkalmazáshoz a fejlesztők kitűnő minőségű és részletességű dokumentációt küldtek be, az alkalmazást stabil matematikai alapokra építették fel.

Platform: Android.

Helyezés: 2.

Nyereménye a BME-Infokom Innovátor Nonprofit Kft. jóvoltából egy Asus Google Nexus 7 tablet, és a Gamestar által felajánlott fél éves PC World előfizetés.



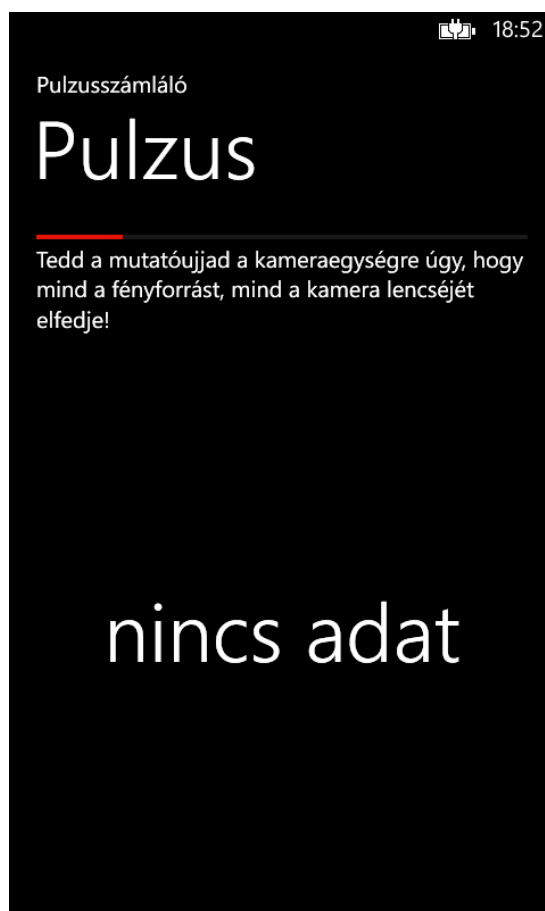
Pulzusmérő

Az alkalmazás a Fourier- transzformáció egy leleményes felhasználása. A mobiltelefon kamerájának segítségével határozza meg a felhasználó pulzusát. Használatához kameralámpával rendelkező telefon szükséges, és szerencsés, ha a készülék kamerájának lencséje és a fényforrás egymáshoz közel helyezkedik el.

Platform: Windows Phone 8.

Helyezés: 3.

Nyereménye egy Nokia Lumia 520 készülék a BME-Infokom Innovátor Nonprofit Kft.- től.



Egyéb kategória

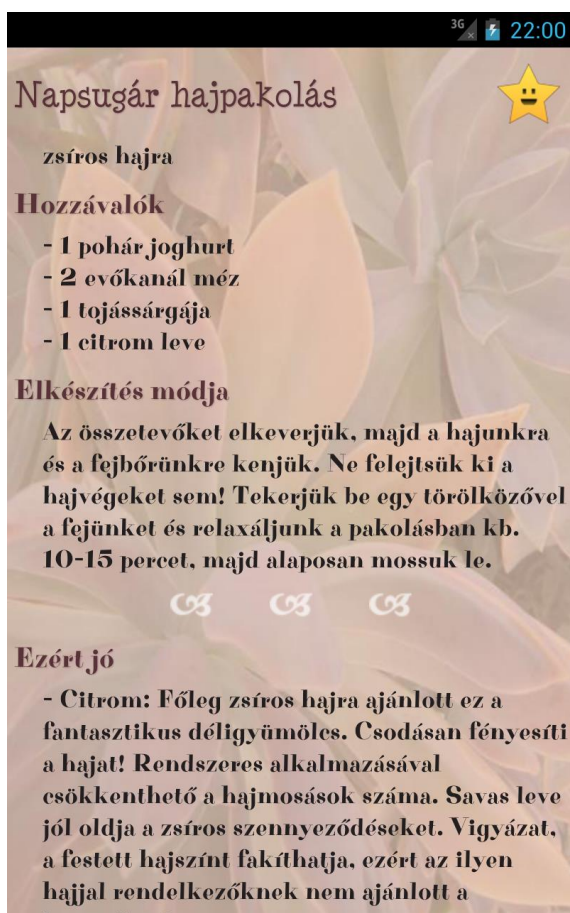
Házi hajpakolások

Házilag elkészíthető hajpakolások receptjeit tartalmazza ez az igényesen felépített szoftver. Az alkalmazás reklám-API-t használ, az adatokat egy beágyazott adatbázisban tárolja kereshető formában.

Platform: Android.

Helyezés: 1.

Nyereménye 50 000 Ft pénzjutalom és egy BeeX MiniBee 3G tablet a NISZ Nemzeti Infokommunikációs Szolgáltató Zrt.- től, illetve egy féléves Computerworld magazin előfizetés a Gamestartól.



NFC Címkéző

Az NFC Címkéző szoftver értékét igazán a látássérültek tudják megbecsülni. Fejlesztője egy látássérültek által használt bevált, de egy komoly korláttal rendelkező eszköz működését ültette át Android platformra. Az alkalmazás segít a látássérülteknek bizonyos tárgyak azonosításában, illetve bizonyos többlet-információk tárgyakhoz rendelésében. Az alkalmazás fejlesztésekor a versenyző az Android rendszerhez tartozó accessibility elveket a lehető legnagyobb mértékben betartotta, az alkalmazás képernyőolvasó szoftverrel használva egyértelműen és könnyen kezelhető.

Platform: Android.

Helyezés: 2.

Nyereménye egy Asus Google Nexus 7 tablet a BME-Infokom Innovátor Nonprofit Kft. jóvoltából, illetve egy féléves Computerworld magazin előfizetés a Gamestartól.

Adatok felvitele

NFC címkéző

Írás a címkére

A kártyán szereplő megnevezés

Írás

Előzmények

paprika

☒ Dátum hozzáadása

2013dec.19

2014jan.20

2015febr.21

Váltás olvasási módra

Váltás írási módra

cukor

2014. január 20.

Címkés ébresztőóra

A mezőny legbosszantóbb alkalmazása. A versenyző egy olyan ébresztőóra alkalmazást csinált, amelyet NFC tag jelenlétével lehet kikapcsolni, így például az NFC taget a fürdőszobában elhelyezve az ébresztés csak akkor kapcsolható ki, ha a nehezen kelő felhasználó elsétál a címkéhez.

Platform: Android.

Helyezés: 3.

Nyereménye egy Nokia Lumia 520 készülék, amelyet az E-Group Zrt. ajánlott fel.

Új ébresztés beállítása

Időpont
22:19

Ébresztő!

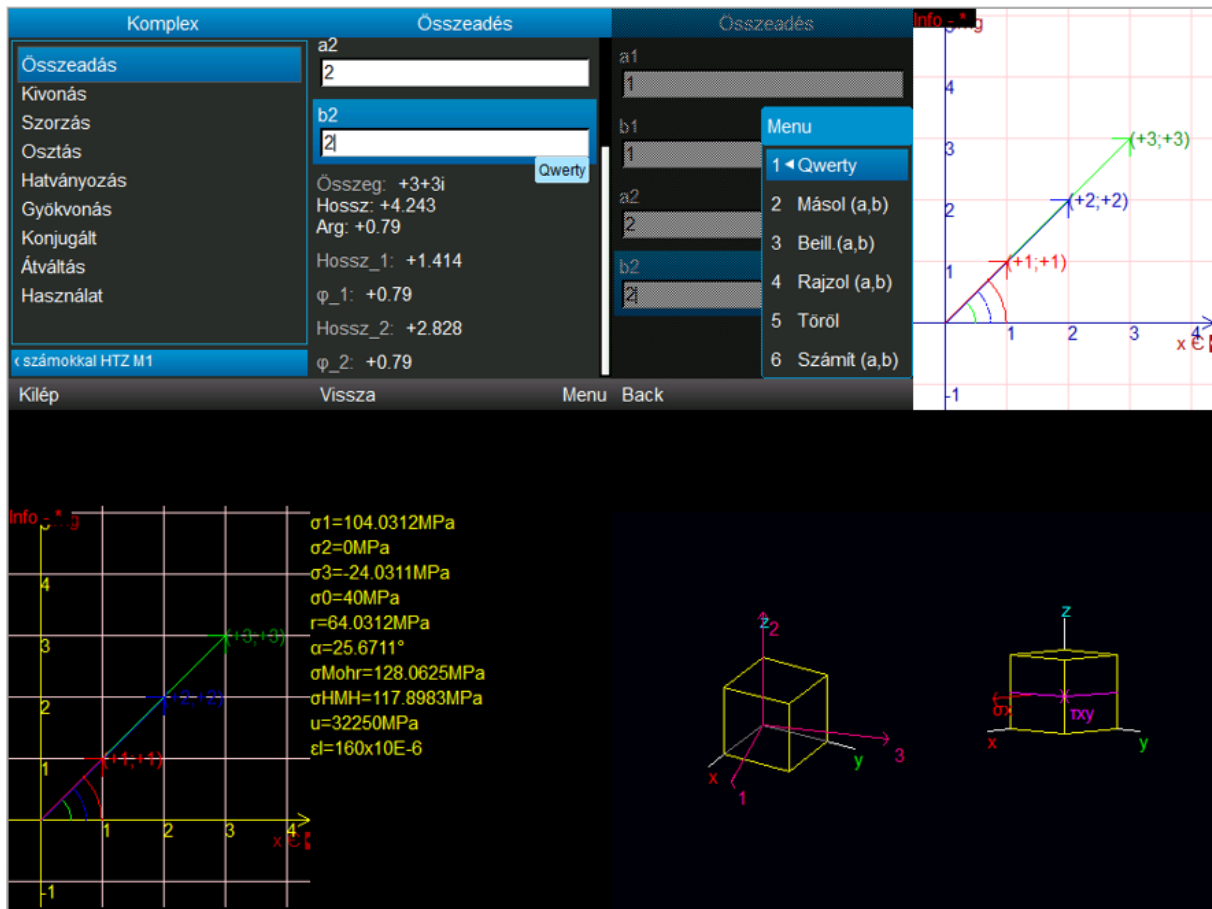
Ismétlés

Hétfő	☐
Kedd	☐
Szerda	☐
Csütörtök	☐
Péntek	☐
Szombat	☐
Vasárnap	☐

Csengőhang
I Fought The Law

Kész

Képernyőképek a további beküldött alkalmazásokról



KönyvElek!

Szia! Kérlek, azonosítsd magad!

KönyvElek!

Beállítások

Belépéshez jelszó szükséges:

Be

Minden adat törlése

Csináld!

Jelszó módosítás

Belépés

KönyvElek!

Egyenleged: 65560,00 Ft

Ebéd

720

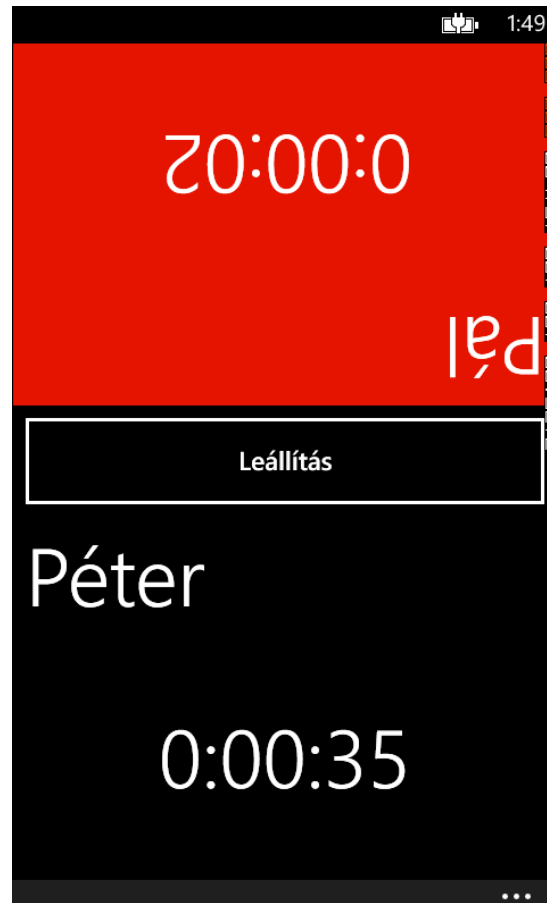
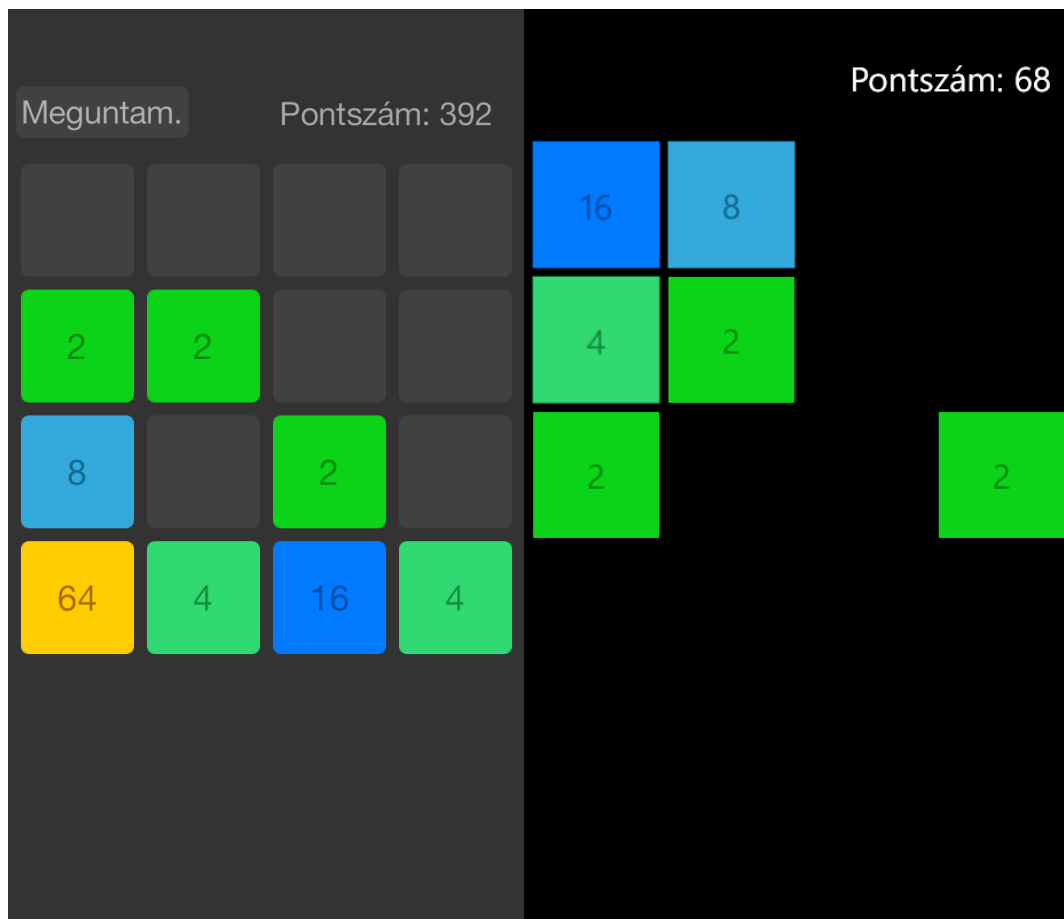
Növelés

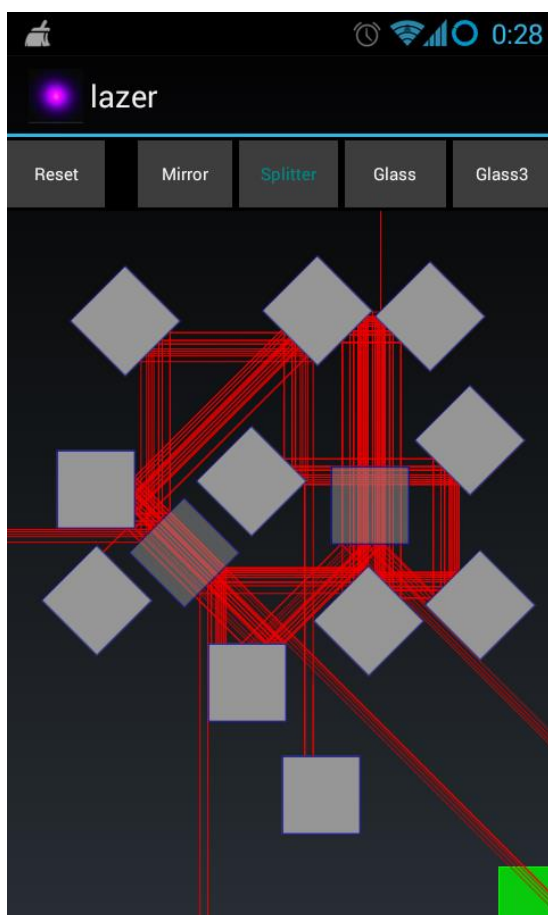
Csökkentés

KönyvElek!

Előzmények

Ebéd	2014.03.25 15:57:03	-720.0
Újság	2014.03.25 15:57:12	-1000.0
Jegy	2014.03.25 15:58:44	-300.0
Ösztöndíj	2014.03.25 15:58:56	10000.0
Bevásárlás	2014.03.25 15:59:06	-20000.0
Tankolás	2014.03.25 15:59:26	-20000.0
Ebéd	2014.03.25 15:59:35	-720.0
Ajándék	2014.03.25 15:59:48	-500.0



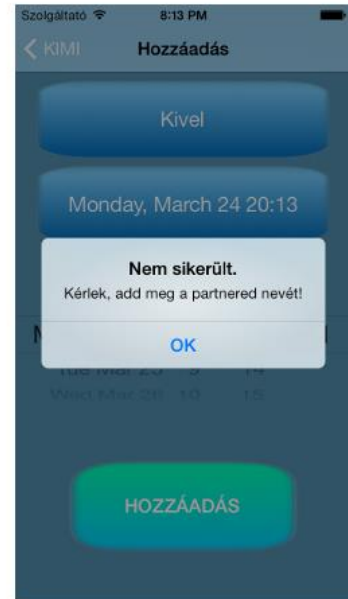




1.



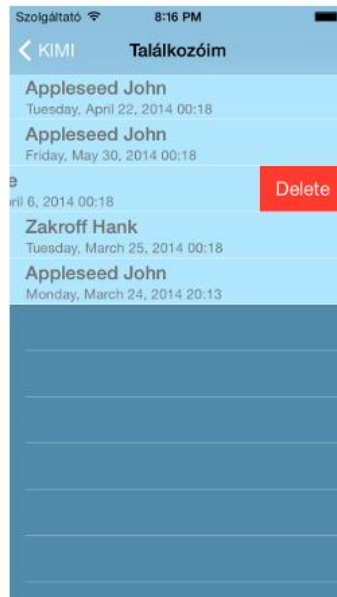
2.



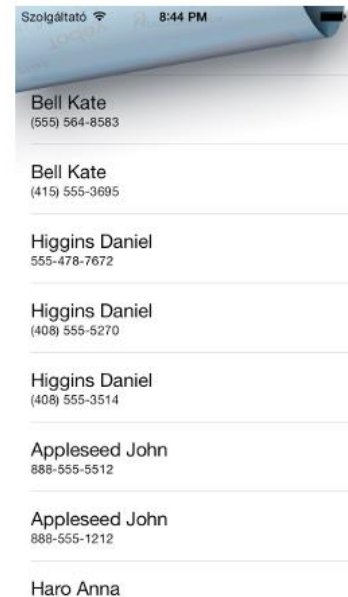
3.



4.



5.



6.

Bináris számrendszer gyakorlás

147

Bitek

☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

☒ Segítség

A szám 16-os számrendszerben:
0x93

