

CMC

online

# MeetUp

#34  
online

## Dupla MeetUp #1

## CMC és speciális CMC jelöltek előadásai

Csovcsics Kitti: Önismeret a tanácsadásban

Marhefka István Rudolf: Középiskolás programozócsapatoknak szóló mentorprogram tapasztalatai 6 év távlatából

Bácsi László Balázs: A LEGO története, az építőjátékok pozitív hatásai a gyerekek és a felnőttek esetén

Erdélyi Erzsébet: A sikeres változás módszertan (John Kotter) alkalmazása a gyakorlatban

Moderátor: Csákvári Péter

**2025. március 20., csütörtök | 16.00**

[meet.google.com/pyc-sxbx-gfi](https://meet.google.com/pyc-sxbx-gfi)

Z  
S  
M  
T  
V

CMC

# MeetUp

**#34**  
**online**

Középiskolás programozócsapatoknak szóló  
mentorprogram tapasztalatai 6 év távlatából

Marhefka István

Budapest, 2025. március 20.

V  
T  
M  
S  
Z

# A MŰHELY TÖRTÉNETE

---



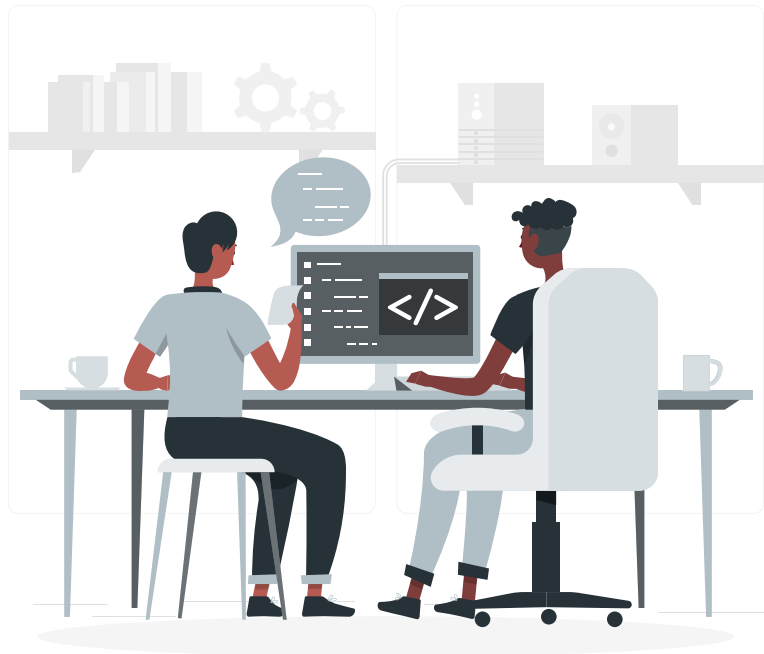
Dusza Árpád Országos  
Programozói Emlékverseny  
(2008-)

Dusza Árpád  
Programozóműhely  
(2019-)



ELTE | IK  
INFORMATIKAI KAR

# KONCEPCIÓ



- 3-5 fős csapatok
- Saját projekt megvalósítása (kész termék), saját választott technológiai stackben
- Modern technológiákkal (pl. Git, hálózati kommunikáció, kliens/szerver, adatbázisok, mobil)
- Modern módszerekkel (pl. agilis tervezés)
- Csapatmunka (pl. Trello, GitLab, Discord)
- Felkészítő tanárok bevonásával
- Személyes kapcsolat
- Rugalmas együttműködés, alkalmazkodva a diákok lehetőségeihez, igényeihez, aktuális elkötelezettségi szintjéhez
- A csapatok ismerjék meg egymás munkáját is

# A MŰHELY MENETRENDJE

---



# MINT MENTOR

---



Tananyagkészítés



Tervezés



Projektmenedzsment



Kódfelülvizsgálat



Kommunikáció



Számonkérés

# TANANYAG KÉSZÍTÉS

## Tutorial 4: Űrlap kitöltés

A CherryPy egy webes framework (magyarul talán úgy lehetne mondani, hogy általában a webes alkalmazásokat a felhasználók nem így ebben a formában hanem valamiféle HTML interfészen keresztül.

Készítsünk egy olyan python alkalmazást, melyben a függvény egy olyan string valid HTML leírás.

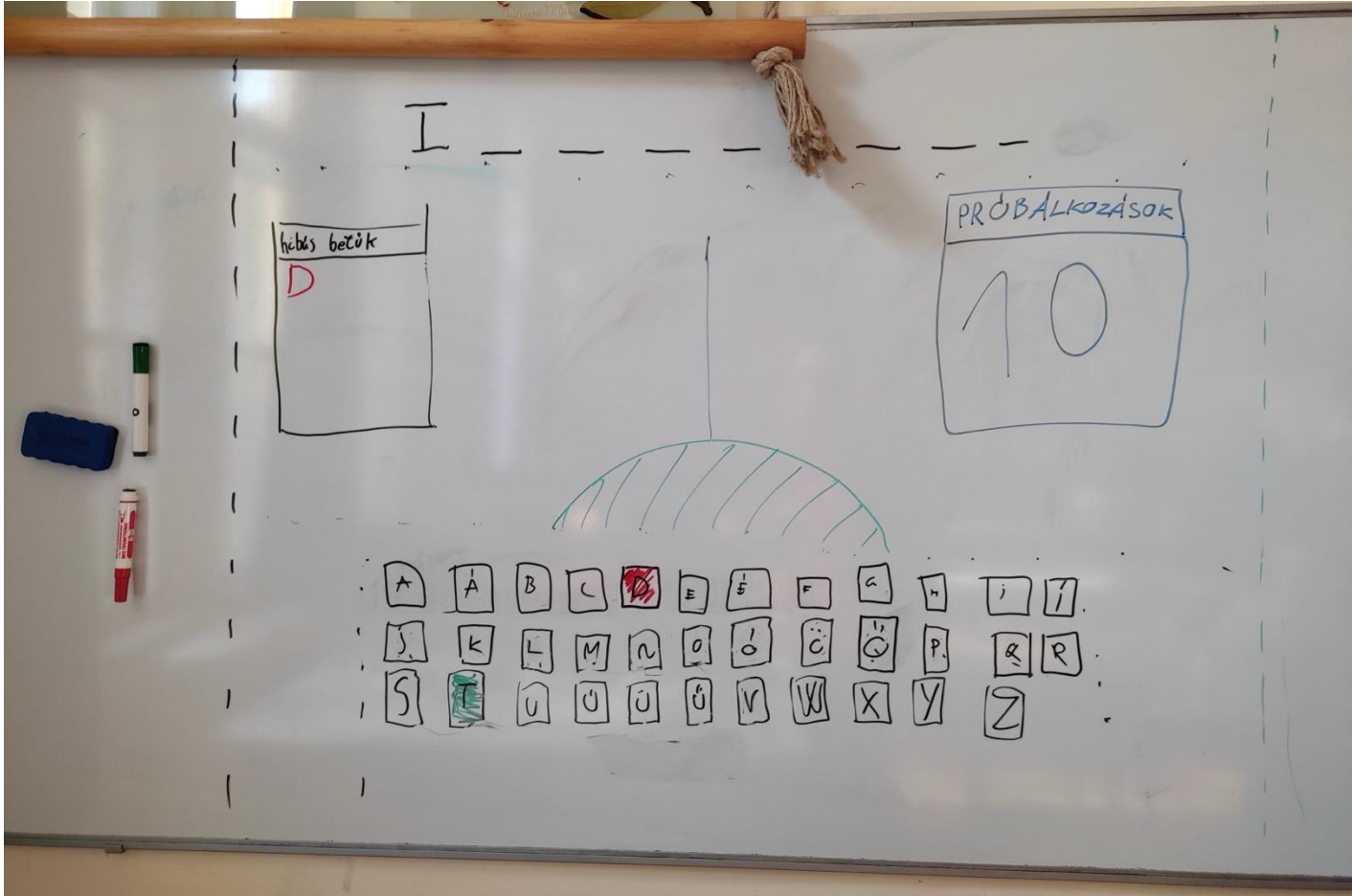
```
import random
import string

import cherrypy

class StringGenerator(object):
    @cherrypy.expose
    def index(self):
        return """<html>
        <head></head>
        <body>
        <form method="get" action="generate">
            <input type="text" value="8" name="length"
            <button type="submit">Give it now!</button>
        </form>
        </body>"""
```



# TERVEZÉS





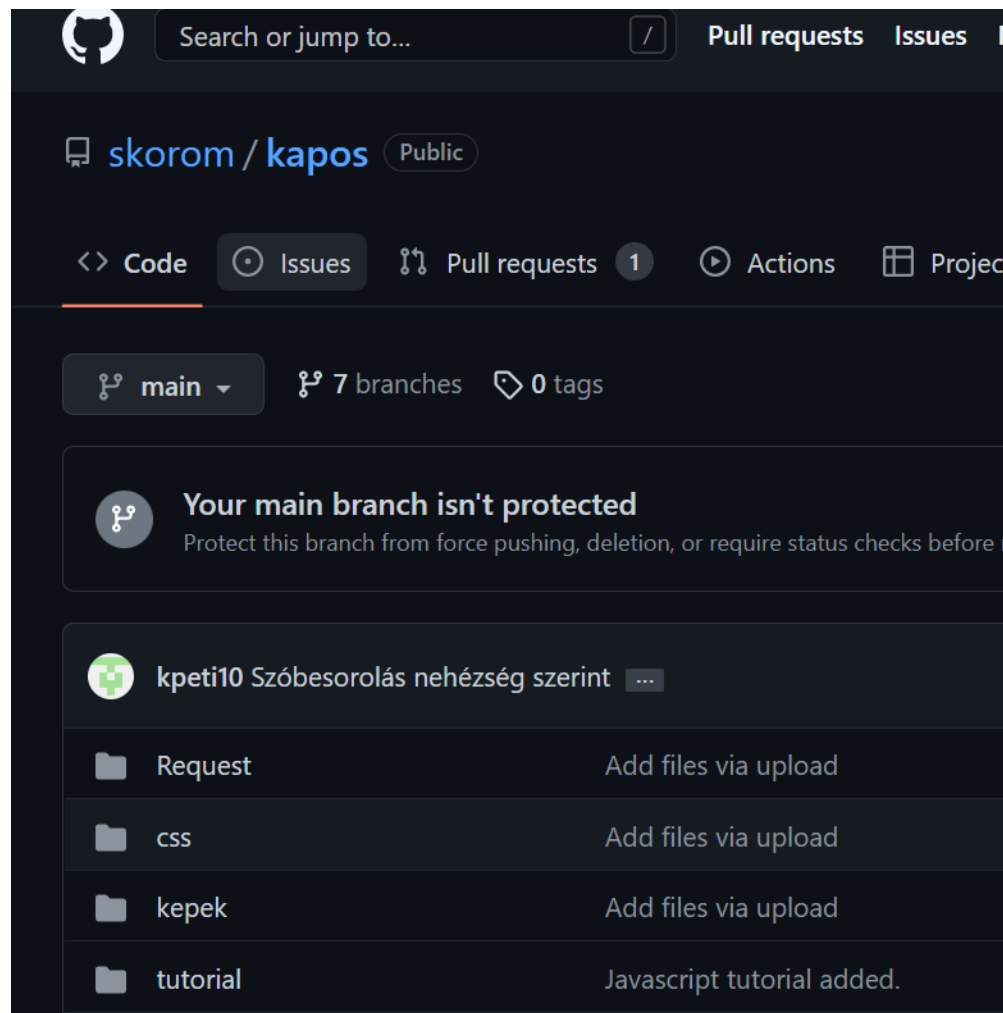
# PROJEKTMENEDZSMENT

The screenshot displays the KapOS project management interface. At the top, there is a navigation bar with the following elements: the 'KapOS' logo, a star icon, a 'Munkatérben látható' (Visible in workspace) button, a 'Tábla' (Board) button with a dropdown arrow, and a search filter 'Szűrő'. Below this, there are buttons for 'Automatizálás' (Automation), 'Power-Upok' (Power-Ups), and a 'Megosztás' (Share) button with a plus icon. The main area contains several task cards:

- Review (ellenőrzés)**: A card with a purple progress bar, a pencil icon, and the title 'Ötletek és javaslatok gyűjtése' (Collection of ideas and suggestions). It features three circular icons: BL (blue), CD (green), and PK (purple).
- 2.kör**: A card with a title '2.kör' and a '+ Kártya hozzáadása' (Add card) button with a card icon.
- Mvp**: A card with a title 'Mvp' and a list of items:
  - 'betuk log-olása db-ben' (Database logging of betuk) with an AKOS profile icon.
  - 'Nehezsegi szintek' (Difficulty levels) with an orange progress bar.
  - 'Bejelentkezés nélküli egyjátékos módra lehetőség.' (Option for single-player mode without login) with a green and blue progress bar.
  - 'Bejelentkezés/regisztráció' (Login/registration) with a green, yellow, and blue progress bar, and icons for AKOS and PK.

At the bottom left, there is a partially visible label 'avaslatok-gyűjtése'. At the bottom right, there is a '+ Újabb lista l' button.

# KÓD FELÜLVIZSGÁLAT



The screenshot shows the GitHub interface for the repository 'skorom / kapos'. The repository is public and has 7 branches and 0 tags. The 'main' branch is selected. A notification states 'Your main branch isn't protected'. Below this, there is a commit by 'kpeti10' titled 'Szóbesorolás nehézség szerint'. The commit message is 'Javascript tutorial added.' and it includes a list of files: 'Request', 'css', 'kepek', and 'tutorial'. Each file has an option to 'Add files via upload'.

Search or jump to... / Pull requests Issues M

skorom / kapos Public

<> Code Issues Pull requests 1 Actions Project

main 7 branches 0 tags

Your main branch isn't protected  
Protect this branch from force pushing, deletion, or require status checks before merging

kpeti10 Szóbesorolás nehézség szerint ...

Request	Add files via upload
css	Add files via upload
kepek	Add files via upload
tutorial	Javascript tutorial added.

# VISSZATEKINTÉSEK

---

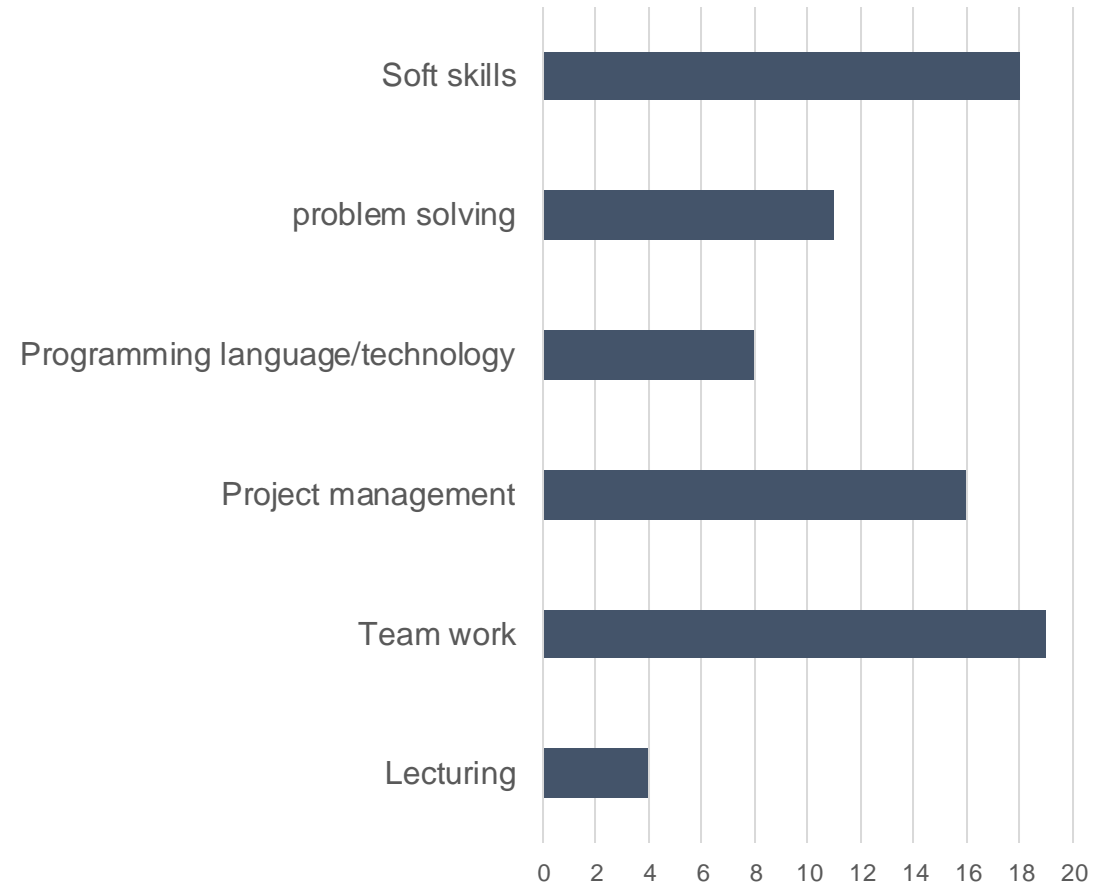


# VISSZATEKINTÉSEK

Team's self reflections

- Free text
- >45000 characters

## SKILLS MENTIONED BY THE STUDENTS



# A MŰHELYT SIKERESEN BEFEJEZŐ CSAPATOK (2019-2023)

Év	Projekt	Iskola	Technológia
2019-2020	Csapatépítő mobil játék	Dunakeszi Radnóti Miklós Gimnázium	Android app (natív), Java (backend), PostgreSQL
2019-2020	Interneten keresztül elérhető multiplayer amőba játék	Kaposvári Táncsics Mihály Gimnázium	C#
2019-2020	E-kréta alternatív kliens alkalmazás	BMSZC Neumann János Informatikai Technikum, Budapest	Android app (natív)
2019-2020	Multiplayer videójáték	ELTE Bolyai János Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium, Szombathely	C++, Unreal engine
2020-2021	Nap életciklusát bemutató alkalmazás	BMSZC Neumann János Informatikai Technikum, Budapest	Android app (Flutter)
2021-2022	Bevásárlást támogató okoshűtő alkalmazás	BMSZC Bolyai János Műszaki Technikum és Kollégium	Python, Web
2021-2022	ChatBot AI alkalmazás	BMSZC Bolyai János Műszaki Technikum és Kollégium	Webes alkalmazás (Python, Django)
2021-2022	Továbbgondolt akasztófa játék webre	Kaposvári Táncsics Mihály Gimnázium	Webes alkalmazás (PHP)
2022-2023	Web Alapú Chat Alkalmazás	Kaposvári Táncsics Mihály Gimnázium	Webes alkalmazás (Java)

# A MŰHELYT SIKERESEN BEFEJEZŐ CSAPATOK (2023-2024)

Projekt	Iskola	Technológia
Mobilos multiplayer kártyajáték	BMSzC Pataky István Híradásipari és Informatikai Technikum	Nextjs, Chakra-ui, Framer-motion, Formik, Firebase, Axios, Recoil
Filemegosztó alkalmazás	Kaposvári Táncsics Mihály Gimnázium	Java
Ételpazarlást csökkentő alkalmazás	Gödöllői Török Ignác Gimnázium	Python, Flask, HTML, CSS, Javascript
Chat alkalmazás	Tolna Vármegyei SZC Apáczai Csere János Technikum és Kollégium	Python, Django, Javascript, HTML, Bootstrap, CSS, Google Cloud
Interaktív regény (visual novel) játék	BMSzC Pataky István Híradásipari és Informatikai Technikum	Python, Ren'Py engine
Kiadáskövető alkalmazás	Kecskeméti Református Gimnázium	Natív Android, Python backend, Flask. Mindee Invoice API
Mobilos fotóduplikációt megszüntető alkalmazás	BMSzC Pataky István Híradásipari és Informatikai Technikum	Natív Android, Rust
Játékosított, otthoni energiatakarékosságot elősegítő alkalmazás	Ciszterci Rend Nagy Lajos Gimnáziuma és Kollégiuma	Java, Android
Telefonos iskolai tervező alkalmazás diákoknak	Kaposvári Táncsics Mihály Gimnázium	Android Studio, Java, Firebase
Ökológia szimulátor alkalmazás	Kecskeméti Református Gimnázium	Unity

# A MŰHELYT SIKERESEN BEFEJEZŐ CSAPATOK (2024-2025)

Projekt	Iskola	Technológia
AI-t hasznosító 2D-s játék	Kaposvári Táncsics Mihály Gimnázium	Kotlin, Firebase, Android Studio
Vizuális platform Python nyelv tanulásához	BMSzC Bolyai János Műszaki Technikum és Kollégium, Budapest	Flask + Prisma + MySQL Vite React
Szerződések írását segítő alkalmazás	Ciszterci Rend Nagy Lajos Gimnáziuma és Kollégiuma, Pécs	Electron
Kisállatszimulátor	Váci Piarista Gimnázium	Godot, MagicaVoxel
Tanulást segítő memóriajáték	Váci Piarista Gimnázium	Html/Css/Typescript, VueJs, Bootstrap
Űrben játszódó AI-t hasznosító játék	Debreceni SZC Mechwart András Gépipari és Informatikai Technikum	Unity, C#, MySQL
Továbbgondolt Bang! kártyajáték	BMSZC Pataky István Híradásipari és Informatikai Technikum, Budapest	Svelte, Typescript
Versenyfutás valós helyszínekre mobilalkaláción keresztül, közösségi élménnyel és társadalmilag hasznos kihívásokkal	Debreceni SZC Mechwart András Gépipari és Informatikai Technikum	React Native + ASP.NET
Gamifikált szokáskövető alkalmazás	Kecskeméti Református Gimnázium	Flutter, Google Firebase
Űrben játszódó túlélős és felfedező játék	Debreceni SZC Mechwart András Gépipari és Informatikai Technikum	Godot, GdScript, github
Automatizált zenekönyvtár menedzselő alkalmazás	KRK Szilády Áron Gimnázium és Kollégium	GoLang, Angular, GitHub
Közösségi programozási feladatgyűjtemény	VEGYES CSAPAT	PostgreSql, c# backend, nextjs frontend



# TOVÁBBLÉPÉSEK

---

- Networking
- Minőségbiztosítás
- Személyes megélések további mélyítése

# Certamen

Ökoszisztéma szimulátor





Új Játék

Betöltés

Beállítások

Névjegy

Segítség

Kilépés

Megjátszva

0.6



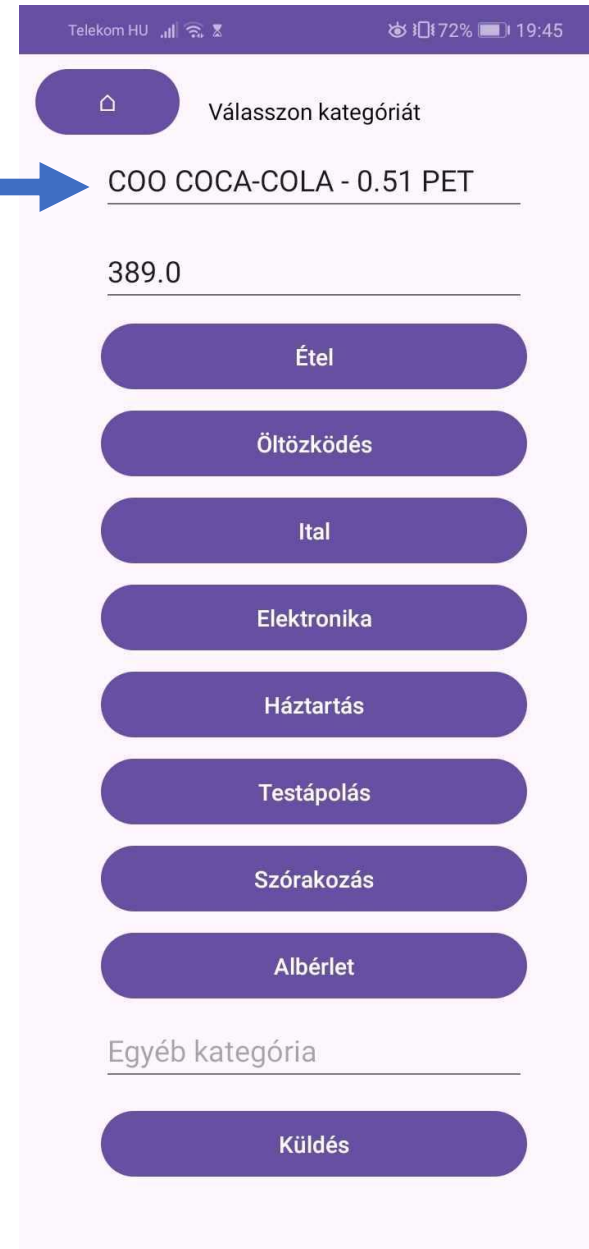
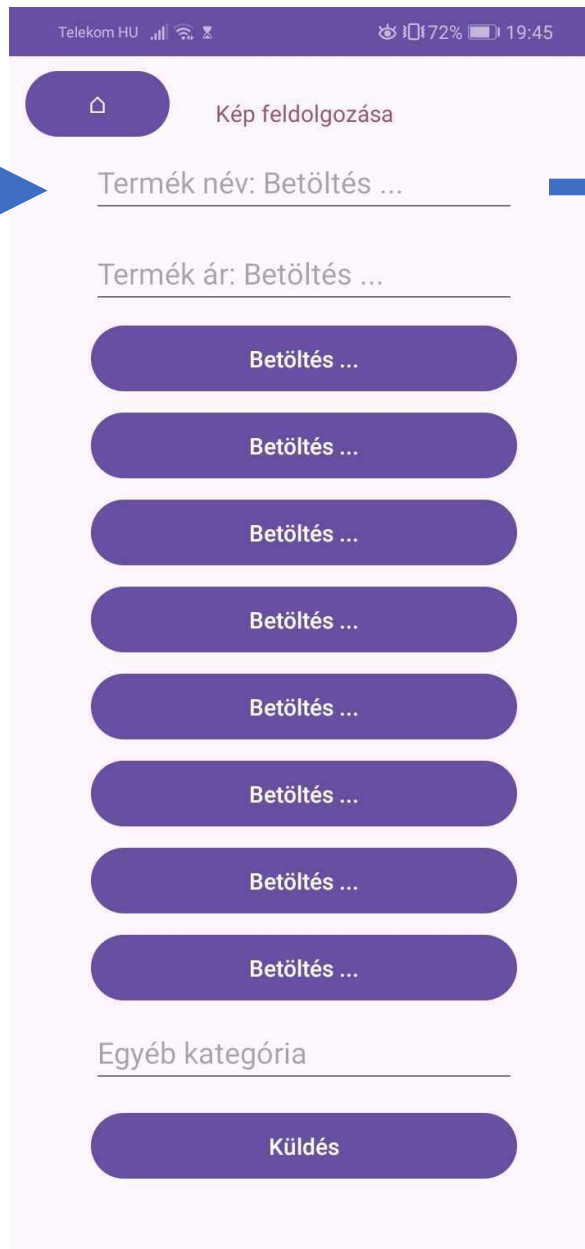


Bolt:

Spar

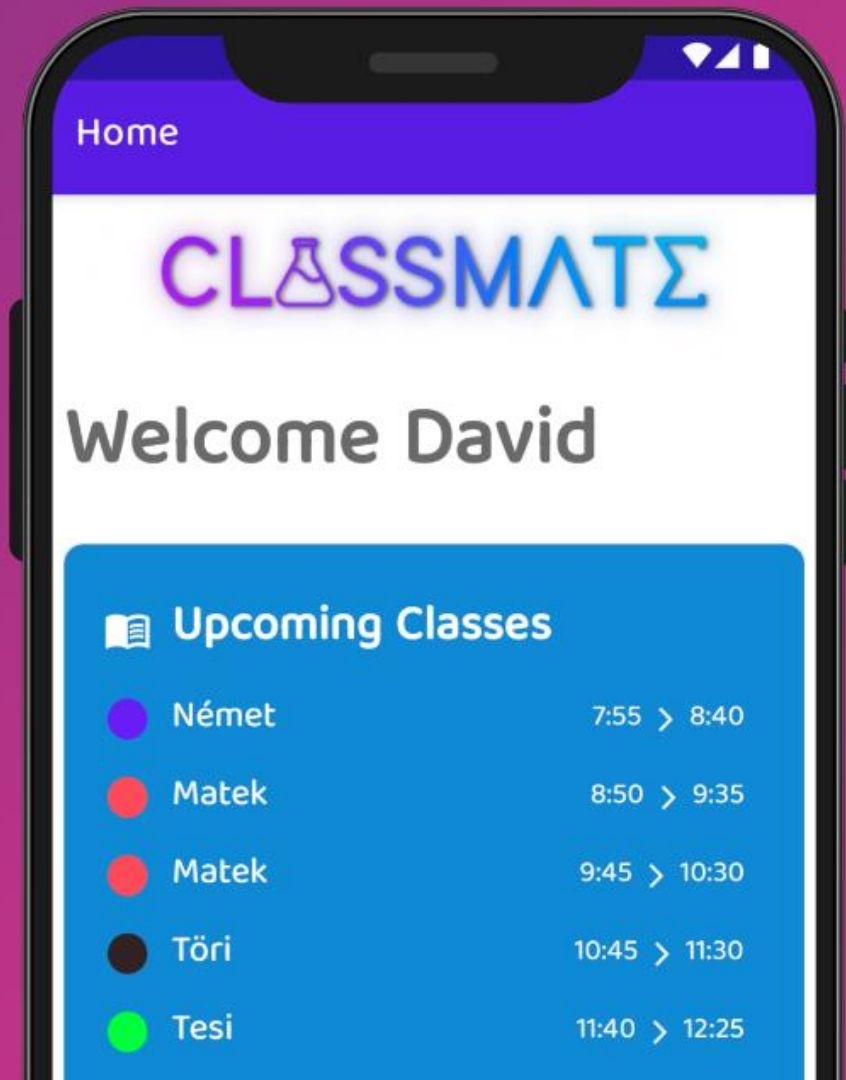
Pénzfiók:

Kártya



# ClassMate

Együtt, a feledhetetlen siker útján.  
Iskolai tervező alkalmazás, diákoktól diákoknak.











szaffóto





szaffoto







szaffoto



szaffóto





szaffóto



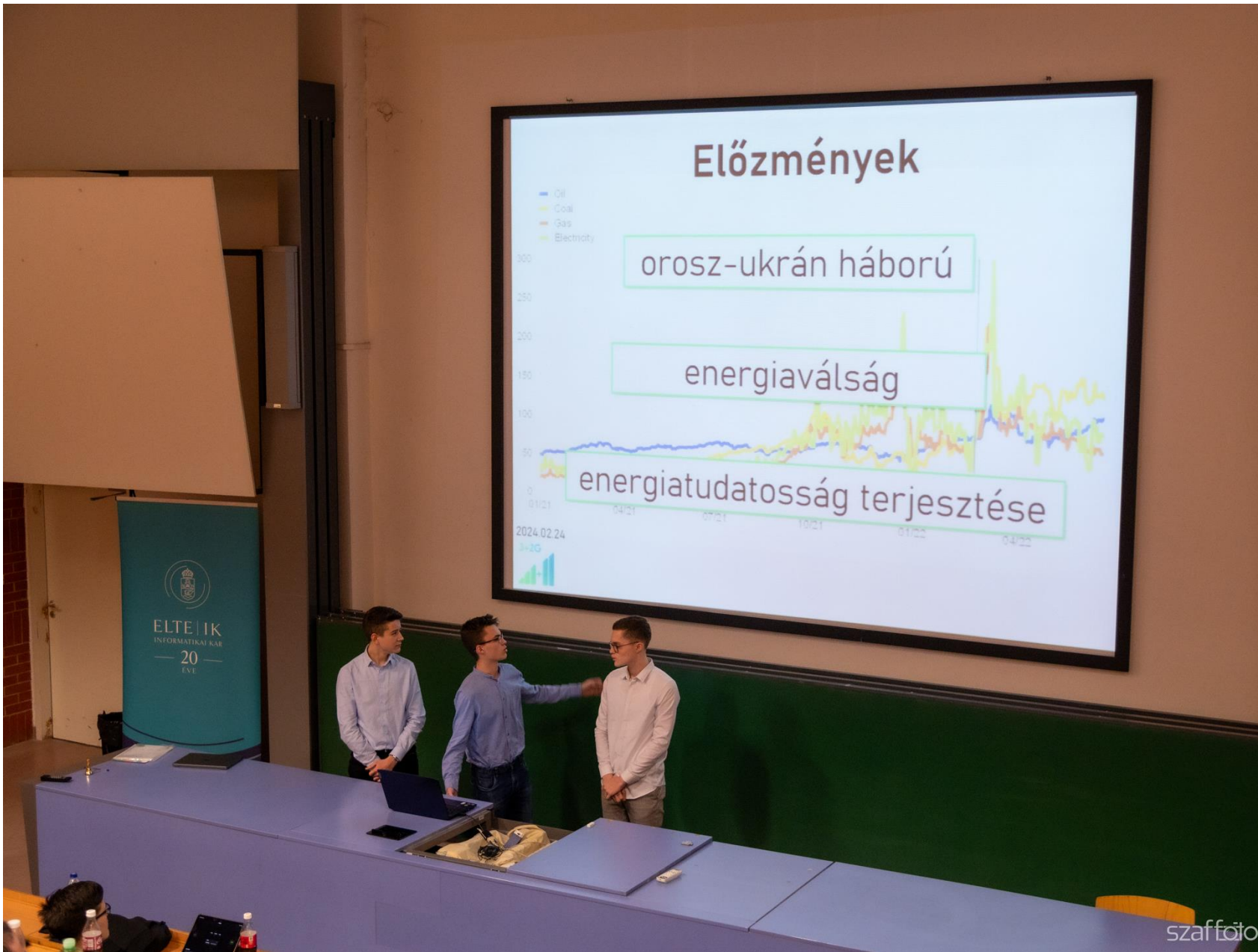






szaffóto

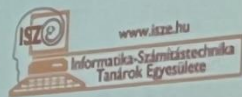
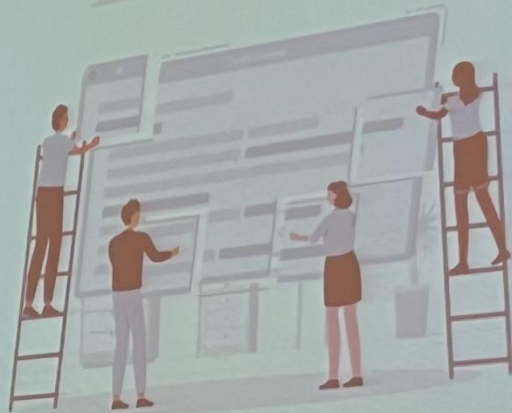








# Dusza Árpád Programozóműhely Záró esemény



2025. február 22.







## KIK VAGYUNK?

# Dusza Árpád Programozóműhely

Gyakorló szoftverfejlesztők vagyunk. Dusza Árpád tanár úr emlékének tiszteletére, aki Miskolcon tanított a Földes Ferenc Gimnáziumban és országos hírű informatikatanár volt, alapítottuk a róla elnevezett programozóműhelyt, hogy középiskolás diákok és felkészítő tanárai számára lehetőséget nyújtsunk saját programozási projektjeik megvalósítására, kiemelve a szoftverfejlesztési folyamatokat és a minőség biztosítását, valamint erősítve a csapatmunka és a személyes kapcsolatok kialakítását.

- ✓ EGYEDI PROJEKTEK
- ✓ MENTORÁLÁS
- ✓ CSAPATMUNKA
- ✓ KÖZÖSSÉG
- ✓ ESEMÉNYEK



# TOVÁBBI INFORMÁCIÓ

---

<https://duszamuhely.hu>