
3. HÁZI FELADAT – NEPTUN ALKALMAZÁS V2.0

Megjegyzés-1: Feltettem a kis ZH-k A és B csoportjait, azokat is érdemes megcsinálni (saját csoportot újra, másik csoportot pedig először).

Megjegyzés-2: Ez a txt házi pedig egy kis módosítást kapott (****-al jelölve), de kód szinten eléggé nagy módosítást igényel, ezért érdemes foglalkozni vele.

Készítsen konzolos Neptun alkalmazást!

A program elindításakor kérje be a felhasználó Neptun kódját és jelszavát.

Az egyszerűség kedvéért, az elfogadott Neptun kódok és jelszó párosok a következők:

NEPTUN - jelszo123

ABC11A - alma123

Amennyiben a felhasználó e két páros közül írja be valamelyiket, úgy a program folytatódik tovább.

****** A program legyen felkészítve arra, hogy 3 próbálkozása legyen a felhasználónak. Tehát 2 rontás esetén, kérje be harmadszor is az adatokat, harmadik elrontás esetén viszont írja ki a konzolra, hogy "Belépés megtagadva." és egy enter leütést várjon a program, majd álljon le a program. ******

Ha sikeresen belépett a felhasználó, akkor kérje be a következőket:

- egy tárgy nevét, melyet a felhasználó fel szeretne venni
- a tárgyhoz tartozó kezdési időpontot (elég csak az órát)
- a tárgyhoz tartozó végződési időpontot (elég csak az órát)

Ezt követően pedig írja ki a konzolra a következőket:

"Kedves [neptunkód] felhasználó!"

"Az Ön által felvett tárgy: [tárgy neve], amely [kezdési_időpont]-kor kezdődik és [x] ideig tart."

Ha a kiírás megtörtént, a program várjon egy enter nyi leütést, majd leállhat.