

## Kategorie Programování C#

Pořadí	Jméno a příjmení	Úloha 1 - Výpis z konzole							Úloha 2 - FizzBuzz							Úloha 3 - Hra Dům							CELKEM				
		a	b	c	d	e			a	b	c	d			a	b	c	d	e	f	g						
		5	5	5	5	5	25		10	10	5	10	35		10	15	5	5	15	20	15	85					
		zvětšující se pyramida	nakreslený čtverec	čtverec s úhlopříčkami	zmenšující se pyramida	zadání čísla	Celkem	koeficient	CELKEM s koeficientem		dělitelnost 3 i 5	pravidla pro dělitelnost 7 a 11	splnění více pravidel	Celkem	koeficient	CELKEM s koeficientem	nakreslení jednopatrového domu	nájemníci	placení nájmu	placení daní	vylepšování oken	přibývání oken	Tlačítko "Nová hra"	Celkem	koeficient	CELKEM s koeficientem	
1	Filip Majer	5	5	5	5	4	24	1,6	38	10	10	5	10	35	1,4	49	10	15	5	5	15	20	15	85	1,8	153	240,4
2	Vítek Mach	5	5	5	5	5	25	1,3	33	10	10	5	10	35	1,6	56	10	15	4	5	15	17	5	71	1,6	114	202,1
3	Vojtěch Sušický	5	4	5	5	5	24	1,5	36	10	10	5	10	35	1,1	39	10	13	5	0	15	10	0	53	1,5	80	154
4	Jan Telinger	5	5	5	5	5	25	1,6	40	10	10	5	10	35	1,3	46	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	85,5
5	Radovan Holčík	5	5	1	5	4	20	1,1	22	10	10	5	10	35	1,2	42	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	64
6	Vojtěch Pavel	5	5	0	5	5	20	1,6	32	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32

### Komentáře poroty:

Úloha 1 - Výpis z konzole		
Jméno a příjmení	Celkem	Komentář
Filip Majer	38,4	Program nečeká až dostane číslo, pokud zadám text program se ukončí
Jan Telinger	32,5	Použil třídu
Radovan Holčík	36	Sice použitý TryParse, který ale není využit
Vítek Mach	40	Rozděleno na metody, metody neodděleny prázdnými řádky = horší čitelnost, nadbytečná proměnná
Vojtěch Pavel	22	Kontroluje číslo při načítání rekurzí
Vojtěch Sušický	32	Kreativní řešení uhlopříček

**Úloha 2 - FizzBuzz**

<b>Jméno a příjmení</b>	<b>Celkem</b>	<b>Komentář</b>
Filip Majer	<b>49</b>	Hezké řešení skládání textu
Jan Telinger	<b>56</b>	Všechno v mainu lepší oddělit do metody, unikátně vyřešené pouze číslo
Radovan Holčík	<b>38,5</b>	Hezky odděleno do metody, která vrátí ten text, první podmínka by se dala vypustit a kontrolovat to jednodušeji
Vítek Mach	<b>45,5</b>	Velmi hezky použité reference, zajímavě pokročilé, nadbytečné vytvoření nové instance třídy Program, hezky rozšiřitelně napsané
Vojtěch Sušický	<b>42</b>	Hezké, akorát ty pravidla byla míněna tak, aby se to tak chovalo i pro ostatní případy, ale zároveň přinášíš unikátní pohled

**Úloha 3 - Hra Dům**

<b>Jméno a příjmení</b>	<b>celkem</b>	<b>Komentář</b>
Filip Majer	<b>153</b>	Chybi komentare, velkej plus plus za grafiku
Vítek Mach	<b>113,6</b>	Chybi komentare, maly plus za grafiku, nema ukladani
Vojta Susicky	<b>79,5</b>	Nektere veci uplne nefunguji, buttons misto grafiky