

2.

במשחק קליעה למטרה, אדם יורה כמה חיצים למטרה. הניקוד עבור כל ירייה הוא מספר שלם מ-0 נקודות (החטאה מלאה) ועד 10 נקודות (פגיעה במרכז המטרה).

אדם מצליח במשחק אם מתקיים לפחות אחד מן המקרים האלה:

- בממוצע הניקוד הוא מעל ל-5.0 נקודות.
- ברוב היריות הוא זכה ב-6 נקודות ומעלה.
- בירייה אחת או יותר הוא זכה ב-10 נקודות.

דוגמה: אדם ירה חמישה חיצים וזכה בניקוד: 3, 3, 9, 7, 5. בממוצע הוא זכה ב-5.4 נקודות $((3 + 3 + 9 + 7 + 5) / 5)$ ולכן הוא הצליח במשחק.

דוגמה נוספת: אדם ירה שישה חיצים וזכה בניקוד: 0, 8, 7, 1, 6, 7. בארבע יריות מתוך השש (כלומר, ברוב היריות שלו) הוא זכה ב-6 נקודות ומעלה, ולכן הוא הצליח במשחק.

דוגמה נוספת: אדם ירה שלושה חיצים וזכה בניקוד: 0, 10, 2. באחת מן היריות הוא זכה ב-10 נקודות ולכן הוא הצליח במשחק.

כתבו פעולה חיצונית ששמה success בשפת Java או Success בשפת C#, המקבלת מספר שלם - num .

num מציין את מספר החיצים שהאדם ירה למטרה.

הפעולה תקלוט את מספר הנקודות שזכה בהן האדם בעבור כל חץ שהוא ירה.

הפעולה תחזיר true אם האדם הצליח במשחק, אחרת תחזיר הפעולה false .