

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

אדם מצליח במשחק אם מתקיים פחות אחד מן המקרים האלה:

- בממוצע הנקוד 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 וזוכה בניקוד: 3, 9, 7, 3, 5. בממוצע הוא זכה ב- $5.4 = \frac{3+9+7+5}{4}$ נקודות. ולכן הוא הצליח במשחק.

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

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

כתבו פעולה חיצונית ששם success בשפת Java או Success בשפת C#, מקבלת מספר שלם – *n*ume. ושות מציין את מספר החיצים שהאדם יירה למטרה.

הפעולה תקלוט את מספר הנקודות שזכה בהן האדם בעבור כל חץ שהוא יירה. הפעולה תחזיר true אם האדם הצליח במשחק, אחרת תחזיר הפעולה false.