

Szkriptnyelvek - Python ismertető

- A programot Python nyelven kell megírni.
- A benyújtandó fájl neve: `feladat.py`
 - Egy Python nyelven írt, szöveges fájl (nem zip, rar, stb.)
 - Ez csak a feladatban kért dolgokat tartalmazza! Amennyiben saját inputtal teszteled a kódot lokálisan, úgy feltöltés előtt a tesztelő kódrészletet kommenteld ki!
- A megoldást Bíró2 webes felületén (<https://biro2.inf.u-szeged.hu>) keresztül kell benyújtani és a megoldást a Bíró fogja kiértékelni.
 - A Feladat beadása felületen a *Feltöltés* gomb megnyomása után ki kell várni, amíg lefut a kiértékelés. **Kiértékelés közben nem szabad az oldalt frissíteni vagy a Feltöltés gombot újból megnyomni** különben feltöltési lehetőség veszik el!
- Feltöltés után a Bíró a programot **Python 3.10.1** interpreterrel fogja futtatni, és különböző tesztesetekre futtatja.
- A program működése akkor helyes, ha a tesztesetek futása nem tart tovább 2 másodpercnél és hiba nélkül fejeződik be, valamint a program működése a feladatkiírásnak megfelelő.
- Ha 3 teszteset futási ideje túllépi a fenti időkorlátot, a tesztelés befejeződik, a pontszám az addig szerzett pontszám lesz.
- A riport.txt megtekinthető az alábbi módon:
 1. Az Eredmények megtekintése felületen a vizsgálandó próba új lapon való megnyitása
 2. A kapott url formátuma:
https://biro2.inf.u-szeged.hu/Hallg/IB370G/FELADAT_SZAMA/hXXXXXX/4/riport.txt
 3. Az url-ből visszatörölve a 4-esig (riport.txt törlése) megkaphatók a 4-es próbálkozás adatai
- A programot 25 alkalommal lehet benyújtani, a megadott határidőig.
- A munkád során figyelj arra, hogy pontosan kövesd a feladatban leírtakat, az elnevezéseket!
- A fájl elejére kommentbe írd be a neved, Neptun és h-s azonosítód az alábbi formában:

```
# Nev: Vezeteknev Keresztnev
# Neptun: NEP4LF
# h: h123456
```

Macskajaj

A Macskajaj nevű online játékban két csapat, az űrmacskák és a szuperegerek csapata játszik egymás ellen. Minden játék több körből áll, amelyek során a csapatok próbálnak minél több pontot szerezni. Az adott kört az a csapat nyeri, akinek több pontja van.

Ádám az űrmacskák csapatában játszik. A játék végén szeretné megtudni, hogy hány nyertes kört tudhat maga mögött a csapata.

Írj egy `nyertes_korok` függvényt, amely két listát kap paraméterül! Az első lista rendre tartalmazza Ádám csapatának az egyes körökben elért pontszámait, míg a második listában az ellenfél pontszámait kapjuk meg ugyanígy. (Tehát pl. a `[30, 50, 10]` lista azt jelenti, hogy az adott csapat az első körben 30, a másodikban 50, a harmadikban pedig 10 pontot szerzett.)

A függvény a két lista összehasonlításával számolja meg, hogy hány olyan kör volt a játékban, amelyben Ádám csapata több pontot ért el, mint az ellenfél! Ez a szám legyen a függvény visszatérési értéke!

Amennyiben a két, paraméterben kapott lista hossza nem egyezik meg, vagy valamelyik lista üres a kettő közül, akkor a függvény térjen vissza a **-1** értékkel!

Példa:

Input: [30, 50, 10, 80, 100, 40], [60, 20, 10, 20, 30, 20]

Return: 4

Input: [70, 40, 50, 80, 0], [10, 90, 100, 20]

Return: -1

