

## Kockadobások<sup>1</sup>

Botondnak egy társasjátékban minden körben egy hatlapú dobókockával kellett dobnia. A dobásnak megfelelő számú mezőt léphetett a táblán előre.

A program forráskódját mentse “kockadobasok” néven! A program megírásakor a felhasználó által megadott adatok helyességét, érvényességét nem kell ellenőriznie, és feltételezheti, hogy a rendelkezésre álló adatok a leírtaknak megfelelnek.

1. Olvassa be a mintának megfelelően, és tárolja el, hogy hány dobás volt a játékban!
2. Botond dobásait most a program által generált véletlenszámok helyettesítsék, melyek kerüljenek tárolásra is! Tetszőleges formátumban jelenítse meg a képernyőn a dobásokat.
3. A mintának megfelelően adja meg, hogy Botond körönként átlagosan és a játék folyamán összesen hány mezőt haladt előre! Az átlagértéket két tizedesjegy pontossággal adja meg!
4. A mintának megfelelően adja meg, hogy Botond hány alkalommal dobott hatost! Ha egyszer sem, akkor a “*A játékos sajnos egy alkalommal sem dobott hatost.*” szöveg kerüljön megjelenítésre!
5. Vizsgálja meg, és a mintának megfelelően jelezze, hogy Botond hány alkalommal dobott páros számot!
6. A mintának megfelelően adja meg, hogy Botond hány alkalommal dobott kevesebbet, mint előző körben!

---

<sup>1</sup> A feladat több részfeladatot tartalmaz, mint egy átlagos középszintű érettségi feladat.

Minta a szöveges kimenet kialakításához

1. feladat

Add meg a dobások számát! 7

2. feladat

A dobások: [4, 2, 2, 1, 5, 2, 1]

3. feladat

A játékos átlagosan 2.43 mezőt, összesen 17 mezőt haladt előre.

4. feladat

A játékos sajnos egy alkalommal sem dobott hatost.

5. feladat

A játékos 4 alkalommal dobott páros számot.

6. feladat

A játékos 3 alkalommal dobott kevesebbet, mint előző körben.