

1. Kérdezze meg a felhasználótól, hogy mekkora mátrixot szeretne létrehozni! A sorok és oszlopok számát a felhasználó futás közben adja meg! (Tipp: mivel konzolos feltöltés lesz, nem érdemes túl nagy számot megadni

```
1. feladat  
Adja meg a sorok számát: 3  
Adja meg az oszlopok számát: 5
```

A felhasználó válaszának megfelelően hozza létre a 'user' nevű, felhasználó által megadott méretű, egész számok tárolására alkalmas mátrixot! Tölts fel a billentyűzetről bekért adatokkal, majd írja képernyőre a mintának megfelelően!

```
1. feladat  
Adja meg a sorok számát: 3  
Adja meg az oszlopok számát: 5  
  
Kérem a(z) 1.sor 1. elemét: 1  
Kérem a(z) 1.sor 2. elemét: 2  
Kérem a(z) 1.sor 3. elemét: 3  
Kérem a(z) 1.sor 4. elemét: 4  
Kérem a(z) 1.sor 5. elemét: 5  
Kérem a(z) 2.sor 1. elemét: 6  
Kérem a(z) 2.sor 2. elemét: 7  
Kérem a(z) 2.sor 3. elemét: 8  
Kérem a(z) 2.sor 4. elemét: 9  
Kérem a(z) 2.sor 5. elemét: 10  
Kérem a(z) 3.sor 1. elemét: 11  
Kérem a(z) 3.sor 2. elemét: 12  
Kérem a(z) 3.sor 3. elemét: 13  
Kérem a(z) 3.sor 4. elemét: 14  
Kérem a(z) 3.sor 5. elemét: 15  
  
A feltöltött mátrix:  
1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10  
11 12 13 14 15
```

2. Töltsön fel egy 10x10-es mátrixot kétjegyű véletlen számokkal, és írja képernyőre az alábbi feladatok eredményét!
- Határozza meg a hárommal osztható számok átlagát! Az eredményt kerekítse két tizedesjegyre!
  - Írja képernyőre a mátrix elemeit négyzetes formában!
  - Írja képernyőre a mátrix legnagyobb elemét, és annak sor- és oszlopazonosítóját!
  - Vizsgálja meg, hogy a felhasználótól bekért érték szerepel-e a mátrixban! Üzenetben jelezze a keresés eredményét!
  - Írja képernyőre, hogy az előző feladatban bekért értéknél hány darab nagyobb elem található a mátrixban!

A hárommal osztható számok átlaga: 53,1  
A mátrix elemei:  
78 93 58 23 22 96 44 29 23 19  
10 94 52 89 28 71 55 23 18 37  
86 62 61 12 66 71 59 86 98 57  
93 70 75 43 12 16 60 32 40 21  
89 53 71 24 44 39 81 93 49 14  
25 32 45 93 69 26 41 56 57 50  
47 58 30 66 26 39 28 19 86 22  
21 33 83 97 48 42 91 47 67 36  
89 65 47 94 41 70 34 81 74 86  
74 13 75 90 74 41 33 15 97 15

A mátrix legnagyobb eleme a [3,9]. helyen levő 98 érték.

Melyik elemet keressem meg a mátrixban: 90  
A keresett elem szerepel a mátrixban.

A mátrixban a 90-nél 11 db elem nagyobb.

ha a keresett elem szerepel a mátrixban

A hárommal osztható számok átlaga: 56,1  
A mátrix elemei:  
71 77 14 75 59 85 52 27 29 35  
72 96 89 36 71 33 91 64 59 51  
22 54 15 63 36 33 18 16 86 18  
88 90 93 63 58 84 32 41 89 93  
95 57 78 20 35 53 33 84 63 78  
65 12 80 76 29 27 71 50 49 35  
76 45 41 21 47 82 13 36 77 87  
10 60 74 66 55 64 75 95 38 82  
99 33 53 17 52 85 19 26 43 41  
22 82 92 63 26 59 26 66 73 53

A mátrix legnagyobb eleme a [9,1]. helyen levő 99 érték.

Melyik elemet keressem meg a mátrixban: 1000  
A keresett elem nem szerepel a mátrixban.

A mátrixban a 1000-nél 0 db elem nagyobb.

ha a keresett elem nem szerepel a mátrixban

3. Készítsen egy 'tt' nevű 3 sorból álló tömböt, melynek minden sorában egy tömb található!
- A 'tt' nevű tömb első sorának elemei a felhasználó kedvenc gyümölcsei legyenek! (pl.: alma, barack, eper)
  - A második sorba rögzítse a hétfeljebb 4 állatot rögzítsen!
  - A harmadik sorba legfeljebb 4 állatot rögzítsen!
  - Írja képernyőre a 'tt' tömb 2. sorának 4. elemét!
  - Foreach ciklus segítségével jelenítse meg a 'tt' tömb elemeit a mintának megfelelően!

```
A 'tt' tömb 2. sorának 4. eleme: csütörtök  
A 'tt' tömb elemei:  
alma barack eper  
hétfő kedd szerda csütörtök péntek szombat vasárnap  
kutya béka macska tigris mókus
```