

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 válaszában megfelelően hozza létre a 'user' nevű, felhasználó által megadott méretű, egész számok tárolására alkalmas mátrixot! Töltse 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!
 - a. Határozza meg a hárommal osztható számok átlagát! Az eredményt kerekítse két tizedesjegyre!
 - b. Írja képernyőre a mátrix elemeit négyzetes formában!
 - c. Írja képernyőre a mátrix legnagyobb elemét, és annak sor-és oszlopazonosítóját!
 - d. Vizsgálja meg, hogy a felhasználótól bekért érték szerepel-e a mátrixban! Üzenetben jelezze a keresés eredményét!
 - e. 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 gyümölcssei legyenek! (pl.: alma, barack, eper)
 - A második sorba rögzítse a hét napjait!
 - 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
```