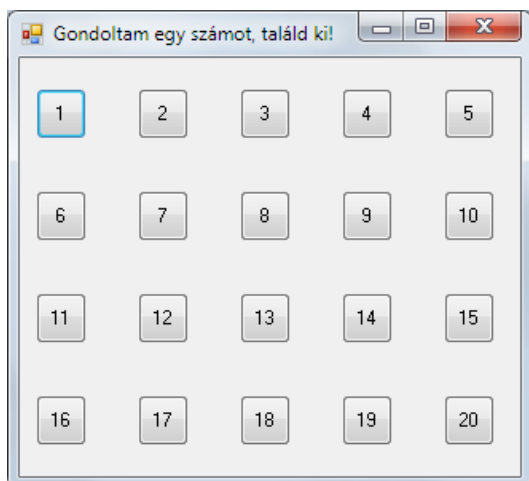


1. Számkitaláló



A számokra a megfelelő gomb lenyomásával lehessen tippelni. A tipp után a gép írja ki egy MessageBoxba, hogy

- a) kicsi
- b) nagy
- c) vagy eltaláltad

A már egyszer megnyomott gombra ne lehessen még egyszer tippelni!

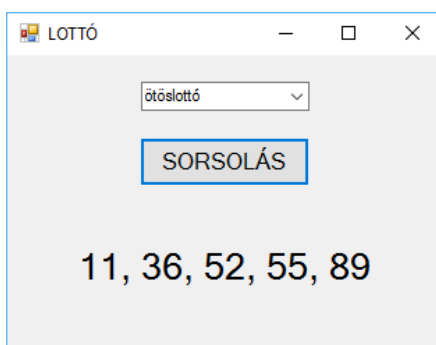
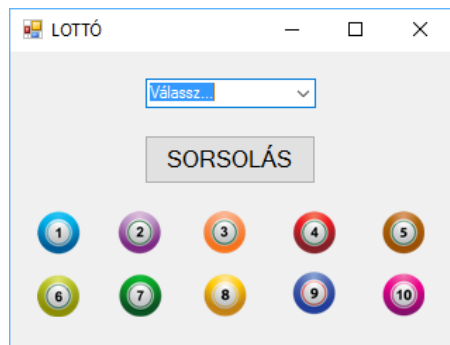
A program számolja azt is, hogy hányadik tippre sikerül eltalálni!

2. Lottósorsolás

Készítsünk programot, amelyben lottósorsolást szimulálunk. Egy combobox segítségével lehessen kiválasztani, hogy ötös-, hatos- vagy heteslottó sorsolás legyen!

- a) A kisorsolt számokat label-ben jelenítsük meg.
- b) Ügyeljünk rá, hogy ne lehessen kétszer ugyanazt a számot kisorsolni!
- c) A számokat növekvő sorrendben jelenítsük meg!

Minta:



- ↳ Ötöslottó: 5 szám 1..90 közül
- ↳ Hatoslottó: 6 szám 1..45 közül
- ↳ Skandináv lottó: 7 szám 1..35 közül, egy kézi és egy gépi húzás!
- ↳ Ha másik fajta lottót választunk, az előző sorsolás eredménye törlődjön a label-ből, és kerüljön vissza a kép.

3. Nyelvtanfolyam

Készítsünk programot, amellyel egy nyelvtanfolyamra jelentkező emberek adatait tudjuk rögzíteni. A programban a következő adatokat lehessen megadni:

- d) A jelentkező neve
- e) A jelentkező születési éve
- f) A választott nyelv – comboboxból lehessen választani *angol*, *német*, *francia* közül
- g) A nyelvtanfolyam szintje – comboboxból lehessen választani a *kezdő*, *középhaladó*, *haladó* kategóriák közül

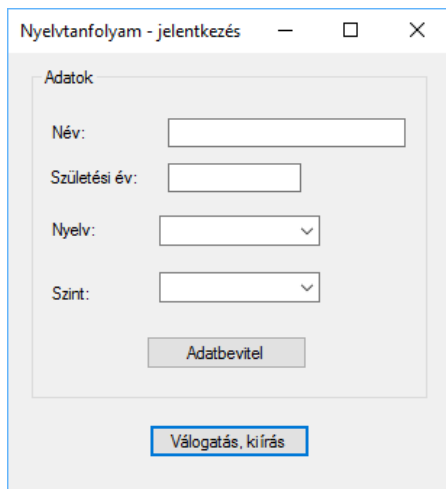
Az adatok tárolásához hozz létre egy **jelentkezo** nevű *struktúrát a megfelelő mezőkkel*, majd ebből **listJelentkezo** nevű listát.

//Az **Adatbevitel** gomb megnyomására a megadott ada*tok kerüljenek bele a létrehozott listába, de csak akkor, ha a nevét megadta a felhasználó.

→ Ha a név adatot nem adta meg a felhasználó, kapjon hibüzenetet messageboxban.

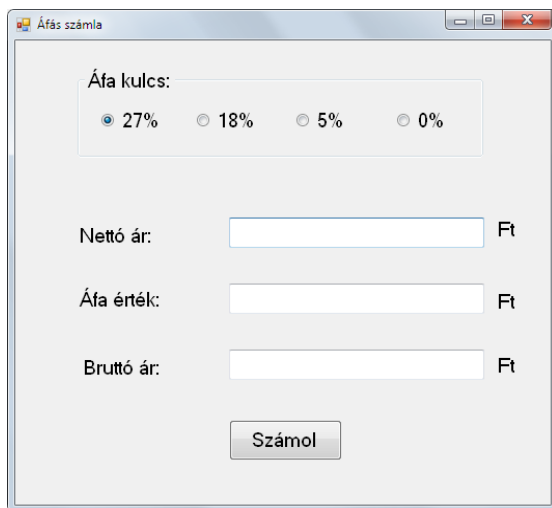
→ A **Válogatás, kiírás** gomb megnyomására a program írja ki a felvitt adatokat (jelentkező neve, születési éve, szint) nyelvenként szétválogatva az **angol.txt**, a **nemet.txt** és a **francia.txt** állományokba.

Minta:



4. Áfás számla

Készítsd el az alábbi ablakot!



A felhasználónak a **Nettó ár** at kell megadnia valamint a **rádiogombok** segítségével kiválasztania az **Áfa kulcsot**, a program pedig a **Számol** gomb megnyomására számolja ki az **Áfa értéket** és a **Bruttó ár** at és jelenítse meg a megfelelő szövegdobozban!

$\text{Áfa érték} = \text{Nettó ár} * \text{Áfa kulcs};$

$\text{Bruttó ár} = \text{Nettó ár} + \text{Áfa érték};$

A program a számítások elvégzése mellett az alábbi leírás szerint működjön:

- ☞ Ha a felhasználó üresen hagyja a **Nettó ár** szövegdobozt és úgy nyomja meg a **Számol** gombot, a program **MessageBox**ban figyelmeztesse!
- ☞ Ha a felhasználó megváltoztatja a **rádiogombok** kiválasztását, vagy a **Nettó ár** szövegdoboz tartalmát, a program törölje ki az **Áfa érték** és a **Bruttó ár** szövegdobozok tartalmát.

5. Sportolás

Készíts programot, amely kiszámolja a megadott paraméterek alapján, hogy egy bizonyos fajta sporttevékenységgel mennyi energiát égetünk el! A program működése:

- d) A felhasználónak a rádiógombok segítségével kell megadnia a terep fajtáját és a sportágat. Kezdetben a *sík*, és a *gyaloglás* lehetőségek legyenek kiválasztva!
- e) Ezután meg kell adnia az időtartamot percben.
- f) A program a *Számol* gombra kattintás után kiszámolja és kiírja az elégetett *energiát KJoule*-ban az alábbiak szerint:
 - i) A kiválasztott *sportág* alapján meghatározza az ún. **sportág_tényező**-t a következőképpen:
 - gyaloglás esetén 20
 - biciklizés esetén 24
 - kocogás esetén 33
 - ii) Majd aszerint, hogy *sík* vagy *emelkedő* a terep a következőképp számol:

Sík esetén:

$$\text{energia} = \text{idő} * (1,5 + \text{sportág_tényező}) * 1,2$$

Emelkedő esetén:

$$\text{energia} = \text{idő} * (2 + \text{sportág_tényező}) * 1,7$$

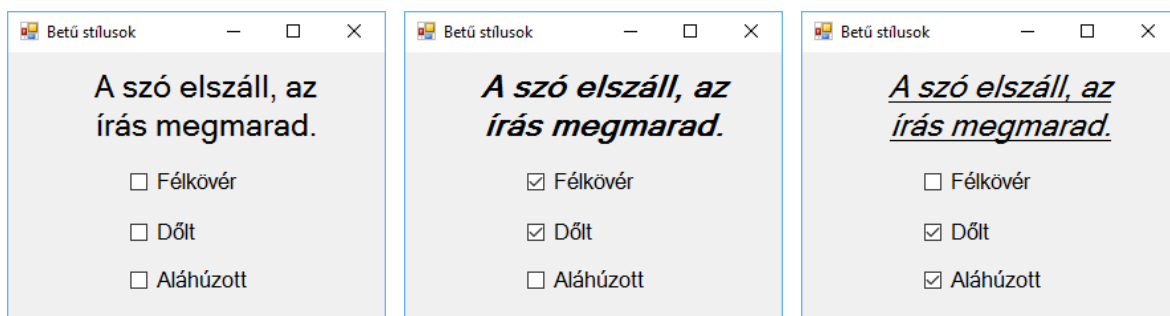
6. Valutaváltó

Készítsünk valuta váltást számító programot: lehessen választani, hogy venni vagy eladni akarunk, illetve a valuta fajtáját. A valuták nevét és az árfolyamokat a *valuta.txt* fájlban találjuk, soronként a *valuta neve*, a *vételi árfolyam* és az *eladási árfolyam* található pontosvesszővel elválasztva. Töltsük be a fájlban található adatokat, a valuták nevét adjuk hozzá a valuta combobox listájához és tároljuk el az árfolyamokat, aminek segítségével ki tudjuk számítani az átváltott valuta csereértékét.

A Vétel illetve Eladás választás esetén a mintának megfelelően változzon a Form kinézete:

- ↳ A Valuta kiválasztásakor az Árfolyam melletti (csak olvasható) textboxban jelenjen meg a valutához tartozó megfelelő (vételi vagy eladási) árfolyam, illetve a ... helyén a kiválasztott valuta rövid neve.
- ↳ Az OK gomb megnyomására számítsa ki a program a Vásárolt/Eladott valuta ellenértékét és írja be a megfelelő textboxba. Ha nincs kitöltve a Vásárlás/Eladás összege, akkor figyelmeztessen a program!
- ↳ Ha változtatunk a Vásárlás/Eladás összegén, vagy a Vétel/Eladás opción, akkor a Fizetendő/Ellenérték textboxok tartalma törlődjön automatikusan.

7. Betűstílusok



8. Kávéautomata

Kávé, kakaó: 120 Ft, Tea: 80 Ft Minden hozzávaló 60 Ft. Citromot csak a teához lehessen választani. Ha változik a kiválasztás, a fizetendő textbox tartalma törlődjön!

