Java kisiskolásoknak négy alapművelet gyakorlására program

A játék megkérdezi melyik műveleteket akarja gyakorolni:

bekeres()-kell

* +
* -
* \*
* /

opcionális🡪 Hány darab feladatot szeretne:

bekeres() -kell

feladat kiírására most kerül sor és bekérjük a választ

statisztikát kiírunk majd megkérdezzük akar e újra feldatokat

bekerFeladatFajta()

ellenorzo()

kiiras()

feladatOsszeallito()

statisztika()

bekerFeladatFajta():

bemenet:

szöveg: String változó

tombFajtak: tömb típusú

előfeltétel:

szöveg:=””

tombFajtak:= char típusú

kimenet:

Fajta: karakter

tombFajtak

utófeltétel:

Fajta: nem lehet üres

tombFajtak:= nem lehet üres

feladatOsszeallito():

bemenet:

FeladatTípus: tömb

előfeltétel:

feladatTípus:= char típus

kimenet:

egyFeladat:= szöveg

egyFeladatMegoldása

utófeltétel:

GyerekJáték():

be

feladattípusok: tömb

hányFeladat: pozitív egész

joMegoldas:= egész szám

rosszMegoldás: egész szám

előfeltétel

feladatTípusok:= karakter tömb

hányFeladat:= pozitív egész

joMegoldás:= 0

rosszMegoldás:= 0

GyerekJáték():

program kezd

feladatTípusok:= beker(milyen feladatok)

hányFeladat:= beker(mennyi feladatot)

joMegoldás:= 0

rosszMegoldás:= 0

tombRosszMegoldások:= [+ - \* /]

I:= 0

Ciklus amíg I < hányFeladat:

feltétel:= feladat(feladatTípusok)

Ha feltétel == Igaz akkor :

joMegoldás:= joMegoldás + 1

ág vége

Egyébként:

rosszMegoldás: rosszMegoldás + 1

ág vége

I:= I+1

Ciklus vége

program vége