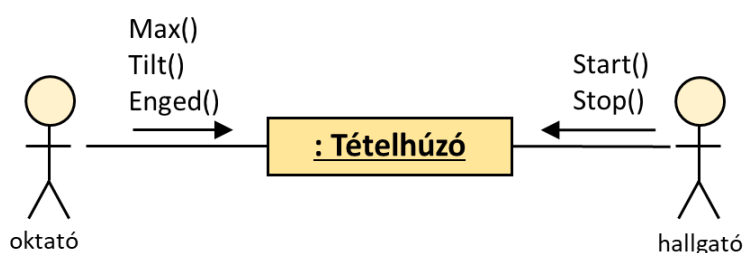
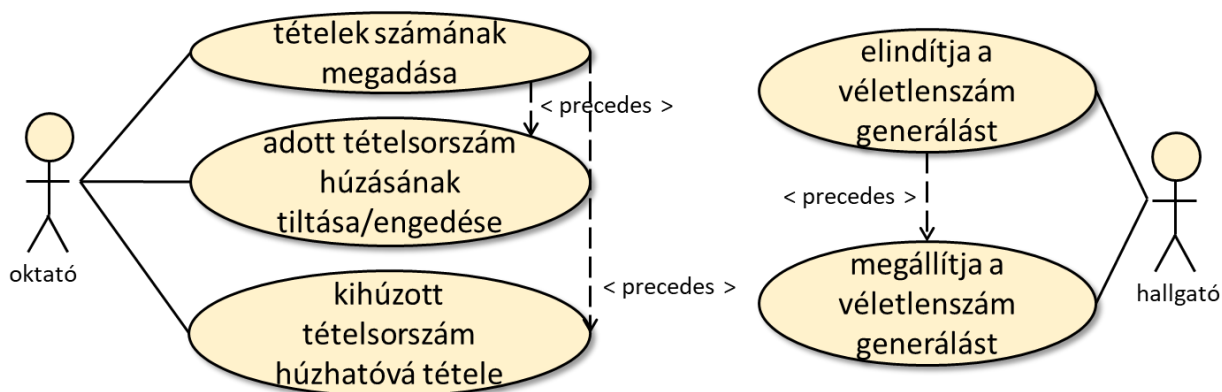
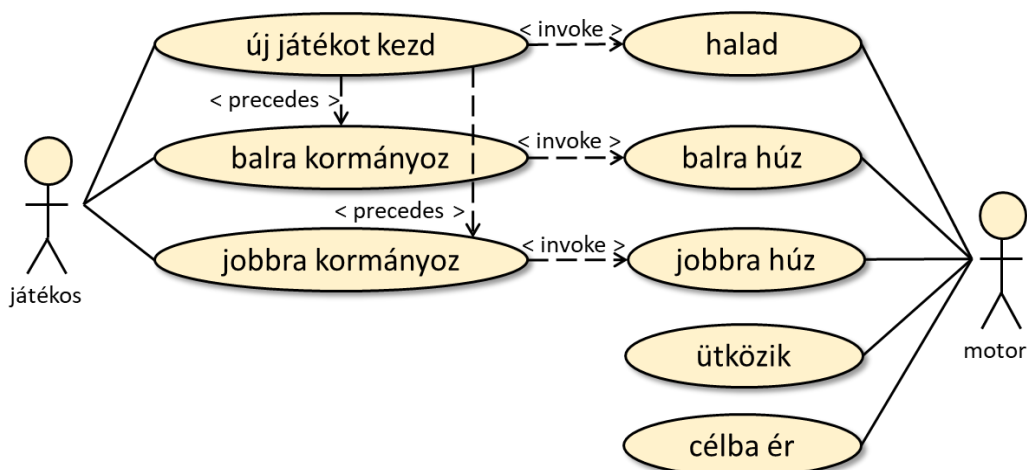


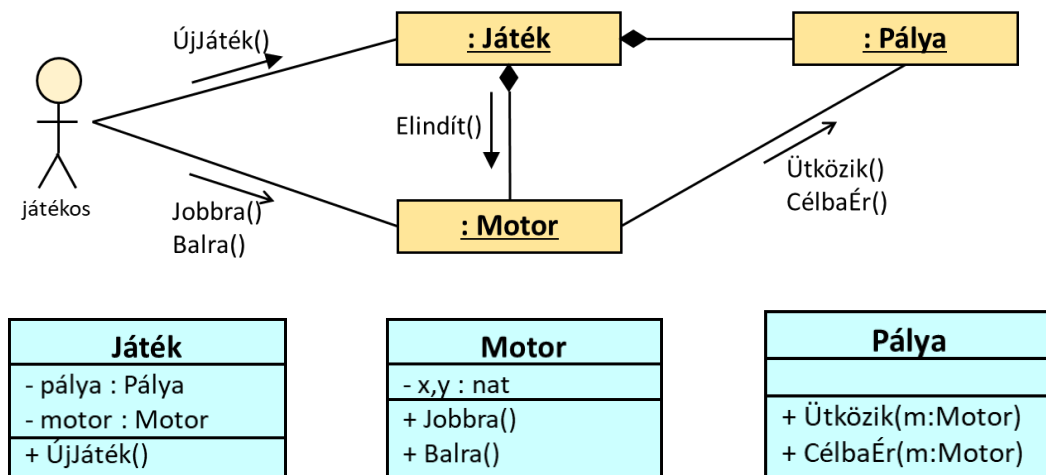
1. Egy vizsgán a hallgatók egy tételsorszám-generátor segítségével „húzzhatják” a tételüket. A vizsga előtt a **vizsgáztató** megadja a **tételek számát**, és minden tételnél be/kikapcsolhatja, hogy **letiltja**-e annak húzását vagy sem. Egy adott pillanatban azok a nem-letiltott tételek húzhatók csak, amelyeket még nem húzott ki senki. Egy hallgató a tételhúzáskor **elindítja** a generátort, és amikor **leállítja**, az a húzható tételek egyikének számát mutatja. Ez a tétel ezután már nem-húzható, kivéve, ha azt az oktató vissza nem teszi a húzhatók közé.



TételHúzó
- max : nat
- húzható : nat[]
+ Max(n:nat)
+ Tilt(i:nat)
+ Enged(i:nat)
+ Start()
+ Stop() : nat

2. Egy motoros játékban a játékos feladata, hogy minél messzebb jusson a pályán a motorjával, elkerülve az akadályokat. Miután új játékot kezd, az akadályokat kerülgetve **balra**, illetve **jobbra** húzhat a motorjával addig, amíg akadálnak nem **ütközik** vagy **célba** nem **ér**. (Egyelőre nem számolunk a sikeresen megtett távolságok után jutalom pontokat, nem tervezünk különböző nehézségű pályákat, illetve azokból álló versenysorozatot.)





3. A torpedó játékot **két játékos** játssza. Először mindketten **elhelyezik hajóikat** (ezeknek száma és alakja adott) a saját táblájára, amit a másik játékos nem láthat. Ez egy négyzetrács, amelynek egy vagy több mezőjét foglalja el egy hajó. Ha egy hajó több mezőt is elfoglal, akkor a hajó által elfoglalt mindegyik mező legalább egy oldalával érintkezik a hajó által elfoglalt valamelyik másik mezővel. Ezután a játékosok felváltva **lőnek** az ellenfél táblájára annak egy megcélzott mezőjének megadásával. A lövés után a másik játékos **viisszajelez**, hogy eltalálták-e egy hajóját vagy sem, illetve, hogy így elsüllyedt-e az eltalált hajó (azaz annak minden mezőjét már találat érte).

