

1. Készíts egy egyszerű akasztófa játékot! A kitalálendő tetszőleges számú értelmes magyar szót egy „szavak” nevű listában mentsd el! A program a futás elején ezen szavakból válasszon ki egyet véletlenszerűen, majd írjon ki annyi csillag (*) karaktert a képernyőre, ahány betűből áll a kiválasztott szó! Ezt követően kérj be a felhasználótól betűket! Amennyiben a felhasználó eltalált egy betűt a szóban, úgy a * karakterek helyén jelenítsd meg az adott betűt! (Ügyelj rá, hogy egy betű többször is szerepelhet a szóban!) A játék addig tart, amég a felhasználó ki nem találja a teljes szót, vagy nem hibázik háromszor! Előbbi esetben a képernyőn jelenjen meg a kitalált szó, valamint a „Gratulálunk, Ön nyert!” felirat, míg utóbbi esetben az „Ön veszett” felirat jelenjen meg!

Példa:

Kiválasztott szó: Jedlik

Kiírt karakter sorozat: ***** (6db csillag)

Adjon meg egy betűt: e

Kiírandó érték: *e****

Adjon meg egy betűt: k

Kiírandó érték: *e***k

Adjon meg egy betűt: x

Ilyen betű nem szerepel a szóban!

2. Kérj be a felhasználótól egész számokat üres sorig! A bekéréskor jelenjen meg egy szöveg sorszámmal, amely arról tájékoztat, hogy hányadik bekérésnél tartunk! A számokat tárold el egy erre megfelelő adatszerkezetben! Ezen adatok egy bringa-edzés sebesség adatai 1 perces mintavételezési idővel, km/h mértékegységben. A bekérést addig folytassuk, amég a felhasználó üres sort nem üt! Ügyelj rá, hogy a felhasználó csak 15 és 60 közé eső egész számot adhat meg! Amennyiben nem ennek megfelelő értéket ad meg, úgy az adott bevittet ismételd vele meg!

A program írja ki:

- A legalacsonyabb sebesség-értékét és azt, hogy ez hányadik érték volt a bekért adatok közül!
- A legmagasabb sebesség-értéket és azt, hogy ez hány perccel volt a minimum érték előtt vagy után!
- Írasd ki az átlagsebességet és azt, hogy ez mennyivel tér el a megfigyelési értékektől! (15-től és 60-tól mennyi az eltérés)

3. Készíts programot az alábbi játékhoz:

Generálj le véletlenszerűen egy 8 számjegyből álló számsort. Ezt követően a felhasználótól bekérendő egy pontosan 8 számjegyből álló számsor, melyet hasonlíts össze a random generált számsorral. Az összehasonlítás után jelenítsük meg az eredmény karaktersorozatot az alábbi szempontok szerint.

- Ahol a felhasználó eltalálta a számot ott a számjegy jelenjen meg!
- Ha a tippelnél az eredeti számjegy nagyobb, akkor „n”, ha kisebb akkor „k” karaktert írjunk ki!

Példa:

Random generált számsor: 12345678

Felhasználó által megadott számsor: 52195176

Eredmény: k2nk5n7n