|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **10. alkalom:** | **Le**í**rás** | **Idő (perc):** |
| **Program** | tombkezeles.cpp  tomb-veletlen.cpp | **-** |
| **Ismétlés** | * Mit tanultunk az előző órán? Miért lehet hasznos egy for ciklus? | 10 |
| **Tömbkezelés alapjai** | * Mi az a tömb? A tömb tulajdonképpen egy sorszámozott és egyforma típusú elemeket tartalmazó halmaz. * Miért lesz ez nekünk hasznos?   + Például amőba játékban a játéktér létrehozásához használhatjuk * indexelés (sorszám) 0-tól kezdődik: 0. indexű elem az 1. elem * Mutassuk be a gyerekeknek a tömbkezelés alapjait! (tombkezeles.cpp)   + Létrehozás   + Feltöltés for ciklus segítségével   + Kiíratás | 15 |
| **Gyakorlás** | * Készítsenek a gyerekek egy tetszőleges nevű, 99 elemből álló tömböt, amely egész értékeket tárol, majd töltsék fel ezt 1-128-ig véletlen számokkal! * Megoldhatják ezt csoportosan, önállóan vagy akár az oktató segítségével is. (tomb-veletlen.cpp) | 30 |
| **Összefoglalás és mentés** |  | 5 |