|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **6. alkalom:** | **Le**í**rás** | **Idő (perc):** |
| **Program** | veletlenszam.cpp  szamkitalalo.cpp | **-** |
| **Ismétlés** | * Hogyan működik az If-else szerkezet? Gyakorlás gyanánt elevenítsék fel a gyerekek, írjanak egy egyszerű programot! | 10 |
| **Srand függvény használata** | * A példa programunk segítségével magyarázzuk el a gyerekeknek a véletlen szám generálás módszerét, majd a segítsünk a gyerekeknek elkészíteni a programot. | 20 |
| **Számkitaláló program elkészítése** | * Minden szükséges ismeretünk meg van már ahhoz, hogy egy számkitaláló játékot készítsünk. * Két változóra lesz szükségünk, a tipp és a szam változókra. * Magyarázzuk el a gyerekeknek a program logikáját;   + While ciklus szerepe, megadja a játék lényegi működését   + Ellenőrzéshez if-else elágazásokat használjunk   + Bekérés, kiíratás * Akár önálló munka is lehet, csak mutassuk be a gyerekeknek a kész program működését! | 25 |
| **Továbbfejlesztés** | * A projektóra keretein belül a gyerekek fejleszthetik a programot, vagy kitalálhatnak sajátot.   + Ha a program elkészítése több órát venne igénybe, használjuk erre a projektórát, ebben az esetben fektessünk nagyobb hangsúlyt a tesztelésre! | - |
| **Összefoglalás és mentés** |  | 5 |