|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **8. alkalom:** | **Le**í**rás** | **Idő (perc):** |
| **Program** | ko-papír-ollo.cpp | **-** |
| **Ismétlés** | * Ismételjük át az eddig tanultakat! | 10 |
| **Kő-papír-olló játék** | * Beszéljük át a kő-papír-olló játék szabályait. Hogyan játsszuk ezt? * Készítsük el a gyerekekkel a kő-papír olló játékunkat! * Magyarázzuk el ennek logikai működését.   + Számítógép, játékos változók   + Kő-papír-olló változók   + Bekérés   + Switch-case szerkezetek   + Játékszabály (If-else szerkezetek) * Fektessünk nagyobb hangsúlyt a játék tesztelésére, amennyiben elkészültünk vele. Kérdezzük meg a gyerekeket a tapasztalataikról! | 45 |
| **Összefoglalás és mentés** |  | 5 |