



Ohjelmoinnin perusteet LAB 6

1. Harjoittelu ja toisto tekee mestarin!

a. Luo sovellus joka:

- Kysyy käyttäjältä kaksi numeroa
- Jos numerot on yhtäsuuret, sovellus kertoo tämän käyttäjälle

b. Luo sovellus joka:

- Kysyy käyttäjältä kolme numeroa
- Sovellus tulostaa numerot suuruusjärjestyksessä

c. Luo sovellus joka:

- Kysyy käyttäjältä bruttopalkan ja veroprosentin
- Tulostaa nettopalkan

d. Luo sovellus joka:

- Tulostaa numerot yhdestä sataan (jokainen numero omalle rivilleen)

e. Luo sovellus joka:

- Jossa on viisi numeroa `int[]` taulukossa (numerot: 5,3, 5,6 9)
- Sovellus laskee numerot yhteen taulukosta ja tulostaa tuloksen näytölle

f. Luo sovellus joka:

- Kysyy käyttäjältä viisi numeroa käyttäen `int[]` taulukkoa.
- Laskee numeroiden summan ja tulostaa sen laskutoimituksen kanssa, eli käytännössä jokaisen numeron erikseen. Eli esim, :

$$5 + 3 + 5 + 6 + 9 = 28$$

g. Luo sovellus joka:

- Joka kysyy käyttäjältä lämpötilan Celsius asteina ja konvertoi se Farenheit asteiksi ja tulostaa näytölle

h. Luo sovellus joka tulostaa lämpötilat C-asteina -50 —> + 50 yhden asteen välien ja vastaavan fahrenheit arvon samalle riville viereen. Yksi C & F arvo omalle rivilleen.

Eli esimerkiksi:



```
-50 Celsius = -58 Fahrenheit  
-49 Celsius = -56.2 Fahrenheit  
-48 Celcisu = -54.4 Fahrenheit  
jne.
```

i. Tee sovellus jolla voidaan konvertoida valuuttakursseja (Esim. EUR to USD). Sovellus kysyy aluksi valuuttakurssin, sen jälkeen muunnettavan summan ja tämän jälkeen summan toisena valuuttana.

j. Tee mailman yksinkertaisin tietokonepeli. Peli laskee pelaajalle aina yhden pisteen kun käyttäjä painaa enteriä. Se jolla on eniten pisteitä voittaa!

k. Tee yksinkertainen tekstiseikkailupeli. Pelaajaa viedään eri tilanteisiin hänen valintojensa perusteella. Keksi oma tarina tai voit käyttää alla olevaa tarinaa alkutilanteena.

Kun saat pelin valmiiksi, pyydä vierustoveriasi pelaamaan peliäsi. Testaa myös itse kaverisi peli.

```
Heräät metsässä, sinulla on kylmä. Et tiedä yhtään  
missä olet ja mitä on tapahtunut.
```

```
Mitä teet:
```

1. Yritä sytyttää nuotio
2. Lähde juoksemaan
3. Ole hiljaa paikoillaan. Kuuntele ja katsele

```
Valinta: 3
```

```
Kuulet syksyisen metsän huminaa, puut heiluvat  
tuulella. Kuulet taustalta huminaa, ihan kuin siellä  
olisi jokin liikenneväylä
```

```
Mitä teet:
```

1. Lähde juoksemaan
- ```
... jne. ...
```

l. Lottokone. Tee sovellus joka arpoo 7 numeroa ja yhden lisänumeron numeroista 1-40 ja tulostaa ne näytölle. Samaa numeroa ei saa tulostaa kahdesti. Tarvitset tässä apuna



satunnaislukuja. Katso apuja: <https://stackoverflow.com/questions/822323/how-to-generate-a-random-number-in-c> tai googlella.