

Gyakorlat

Írd meg az alábbi 4 scriptet (`a.ps1` , `b.ps1` , `c.ps1` , `d.ps1`), és `NEPTUNKÓDOD` .zip néven küldd el a nebsadi@inf.elte.hu címre **ZH3** tárggyal!

Sok sikert!

A:

Készíts egy scriptet `a.ps1` néven, ami beolvas bementéről egy szöveget, és egy olyan szöveget készít belőle, amelynek minden sora végén van egy 1 és 10 közötti szám. (Soronként generáljon hozzá egy véletlen számot!)

MINTA

Be:

Almafa Körtefa
Szőlőfa Cseresznyefa

Ki:

Almafa Körtefa 3
Szőlőfa Cseresznyefa 4

B:

Írj egy scriptet `b.ps1` néven, ami egy beolvasott szöveg összes szóközét `;` karakterre cseréli.

MINTA

Be: `Egy tetszőleges hosszúságú szöveg` Ki: `Egy;tetszőleges;hosszúságú;szöveg`

C:

Írj egy scriptet `c.ps1` néven, ami feldolgoz egy olyan bemenetet, ami soronként `NÉV;SZÁM;SZÁM` formátumú, és kiírja soronként a következő szöveget: `NÉV: MUNKA` ahol a `NÉV` a beolvasott név, a `MUNKA` pedig a két szám közül a kisebb.

A scriptnek van egy opcionális paramétere, egy egész szám. A program minden n-el osztható sornál kisebb helyett a nagyobb számot írja ki.

MINTA:

`c.ps1 3`

Be:

Bob;1;2
Joe;5;3
Jil;4;9

Ki:

Bob: 1
Joe: 3
Jil: 9

D:

Írj egy scriptet `d.ps1` néven, ami megrajzol egy karácsonyfát. A scriptnek két paramétere van: `torzs` és `lomb` egész számok. `lomb` megadása kötelező. A karácsonyfa `lomb` darab szintből áll, egy szint pedig `#` karakterekből áll, és minden szintje mindkét irányban szélesebb az azt megelőző szintnél. A karácsonyfa utolsó szintjei `torzs` darab `#` karakter középen, amennyiben nincs megadva, 1 darab.

MINTA:

`d.ps1 -lomb 5 -torzs 2`

KI:

#
###
#####
#####
#####
#
#

Pluszpontért:

Legyen a `d.ps1` által kirajzolt karácsonyfa zöld, a törzse pedig szürke!

#
###
#####
#####
#####
#
#