**C# - Gyakorló feladat 02**

1. Kérjen be egy számot 1 és 12 között, majd switch segítségével írja ki, a hozzá tartozó hónap nevét.
2. Olvasson be a felhasználótól két egész számot, majd írja ki a következőket formázottan:
   * Összegük
   * Különbségük
   * Szorzatuk
3. Kérjen be a felhasználótól 3 darab számot, majd írja ki a konzolra, hogy melyik szám a legkisebb. (Csak elágazások segítségével)
4. Kérjen be a felhasználótól 3 darab számot, majd írja ki a konzolra, hogy melyik szám a legnagyobb. (Csak elágazások segítségével)
5. A bankjegy-automatából az ügyfél legfeljebb 300000 Ft-ot vehet föl, 1000, 5000 és 10000 Ft-os címletekben. A megadott összeg ezerrel osztható. Határozzuk meg, hogy egy beolvasott összeget milyen címletekben kell kifizetni, ha a lehető legkevesebb bankjegyet akarjuk felhasználni!
6. Végezzünk összeadást közönséges törtekkel! (A számlálót és a nevezőt külön olvassuk be, ugyanígy írjuk ki az eredményt is!)
7. Döntsd el két egész számról, hogy az első osztója-e a másodiknak! Döntsd el, hogy bármelyik osztója-e a másiknak!
8. Olvassa be a háromszögnek a három oldalát (a,b,c), majd írjuk ki, hogy a háromszög szerkeszthető-e. (Egy háromszög akkor szerkeszthető, ha két oldalának az összege nagyobb, mint a harmadik oldal)
9. Hátultesztelő ciklus segítségével addig kérj be a felhasználótól egy egész számot, ameddig a felhasználó által megadott érték nem esik a következő intervallumba: [11;37]
10. Hátultesztelő ciklus segítségével addig kérj be a felhasználótól egy egész számot, ameddig a felhasználó által megadott érték nem osztható 23-al.
11. A felhasználótól olvasson be egy nagybetűs karaktert, majd alakítsa át kisbetűssé az ASCII kódtábla segítségével.
12. A felhasználótól olvasson be egy kisbetűs karaktert, majd alakítsa át nagybetűssé az ASCII kódtábla segítségével.
13. Szám kitaláló játék:
    * Készíts egy szám kitaláló játékot, amelyet a következőképpen építs fel:
      + A program generáljon egy random számot a felhasználó számára a játék elején, amelyet ki kell találni. (A szám legyen 1 és 100 közötti érték.)
      + A játék addig tart, ameddig a játékos ki nem találja a számot, vagy pedig ameddig el nem éri a 5 darab próbálkozást.
      + A felhasználó a konzolon adhatja meg a tippjét, majd a program írja ki a következőket:
        1. Ha kisebb számot adott meg a felhasználó, írjuk ki, hogy „Nagyobb számra gondoltam.”
        2. Ha nagyobb számot adott meg a felhasználó, írjuk ki, hogy „Kisebb számra gondoltam.”
        3. Amennyiben a felhasználó eltalálja az értéket, írjuk ki, hogy „Eltaláltad a számot.” és legyen vége a játéknak.

**Szorgalmi feladat:**

1. Egy a felhasználó által megadott szöveget írja ki a képernyőre morzejelekkel!

