

Progalap - Alapismeretek

1. Írd ki a konzolra, hogy "Hello World!" **hello**
2. Egy téglalap alakú telek 45 m hosszúságú és 35 m szélességű. Mennyi kerítés szükséges a körbekerítéséhez ha kihagyunk 5 métert a kapunak? **telek**
- a. A megadott számokat a programban konstansként tárold el!
- b. A telek méreteit olvasd be a felhasználótól!
3. Olvasd be a felhasználó nevét, majd köszönj neki! **szia_sanyi**

Bemenet	Kimenet
Sanyi	Szia Sanyi!

4. Olvass be egy időpontot (ó, p, mp), majd írd ki kettőspontokkal elválasztva! **ido**

Bemenet	Kimenet
21 03 12	21:03:12

5. Olvasd be a felhasználó életkorát és határozd meg, hogy mennyi idős lesz 2050-ben! Az aktuális évszám (2023) konstansként rögzített a programban. **2050**

Bemenet	Kimenet
16	43

6. Olvassuk be a hőmérsékletet °C-ban és számítsuk °F-re! **celsius**

$$F = \frac{9}{5} \cdot C + 32$$

Bemenet	Kimenet
5	41
-1	30.2
0	32
5.2	41.36

7. Kérjünk be egy kilométerben megadott távolságot és írjuk ki tengeri mérföldre átváltva! (Egy tengeri mérföld 1852 kilométer.) **tengeri_merfold**

Bemenet	Kimenet
9815.6	5.3

8. Kérjünk be két valós számot (alap, érték) és mondjuk meg, hogy az alapnak hány százaléka az érték! Az eredményt két tizedesjegyre kerekítve írjuk ki! **szazalek**

Bemenet	Kimenet
7825 79	1.01%

9. Add meg 3 valós szám átlagát egy tizedesjegy pontossággal! **atlag**

Bemenet	Kimenet
2 5.6 123	43.5

10. Tudjuk egy esemény adott napon belüli időpontját óra, perc és másodperc hármassal. Számítsuk ki, hogy ez hány másodperc a nap kezdete óta! **idokonverzio**

Bemenet	Kimenet
1 2 3	3723

11. Adott egy napon belüli időpont másodperccel megadva! Fejezzük ki ezt óra, perc és másodperc hármassal! **ido_vissza**

Bemenet	Kimenet
10862	3 1 2
29573	8 12 53

12. *Milyen szöget zár be egymással az óra kis és a nagymutatója egy adott időpontban, ahol $0 \leq o \leq 11$ és $0 \leq p \leq 59$ **mutatok**

Bemenet	Kimenet
3 20	20
2 0	60
5 15	67.5
10 25	162.5

13. Kérjünk be egy kétjegyű számot és írjuk ki a számjegyeit fordított sorrendben! **ketjegyü**

Bemenet	Kimenet
57	75

14. Egy testépítő versenyen a versenyzők között két jó barát is indul. A versenyzőket sorszámmal azonosítják. Egyikük szerencseszáma éppen a másik indulási sorszáma, ezért számot cserélnek. Olvasd be a két számot billentyűzetről és végezd el a cserét! **csere**

Bemenet	Kimenet
3 7	7 3