**Ciklusok**

1. Készítsen programot, ami számokat kér be addig amíg az utolsó 2 szám meg nem egyezik!
2. Készítsen számkitalálós programot! a Gép véletlenszerűen találjon ki egy számot 1 és 100 között! A felhasználótól kérjen be tippeket és mondja meg, hogy a gondolt szám a tipptől nagyobb-e vagy kisebb! A tippelés addig megy, amíg a felhasználó el nem találta a számot.
3. Bővítse az előző feladatot úgy, hogy a szám eltalálásakor írja ki hány tippelésből sikerült eltalálni a számot!
4. Készíts programot, amely 15 db \*-ot ír ki a képernyőre!
5. Készíts programot, amely az első sorba 15\*-ot, a másodikba 14 \*-ot, …a tizennegyedik sorba 2 \*-ot, a tizenötödik sorba pedig 1 \*-ot! A csillagok kiírása a sor elején kezdődjön!
6. Számítsa ki a gép 10 véletlen szám összegét, szorzatát, átlagát és írjuk ki a képernyőre!
7. Írassa ki **while** ciklussal 0-100-ig a 3-mal osztható számokat!
8. Írassa ki 99-től csökkenő sorrendben az összes pozitív, 3-mal osztható egész számot!
9. Készítsen programot, amely addig kér be számokat, amíg -30 és 40 közé nem esik egy szám!
10. Készítsen programot, amely bekér egy szöveget és kiírja:
    1. A szöveg minden második karakterét!
    2. Minden 5. karakterét!
    3. Hátulról az utolsó 5 karakterét!
    4. A beírt szöveget fordított sorrendben!
    5. A szavak betűit fordított sorrendben!
    6. Határozza meg van-e a szövegben t betű!
    7. Határozza meg található-e a szövegben „fa” szóösszetétel!
    8. Adja meg hány magánhangzó van a szövegben!
11. Egy tanuló 10 kérdésből álló tesztlapot tölt ki. Minden kérdésre a választ az abc első 4 betűje (a, b, c, d) jelöli. Ismerjük a 10 kérdés helyes megoldását a betűjelekkel megadva. Készíts programot, amely bekéri a tanulótól a feladatonkénti megoldásokat, majd meghatározza hány helyes válasza (pontja) volt a tanulónak! Minden helyes válasz 1 pontot ér!