

2. في لعبة رمي إلى الهدف، يرمي الشخص عدداً من الأسهم نحو الهدف. الدرجات بالنسبة لكل رمية هي عدد صحيح من 0 درجات (رمية ضائعة بشكل كامل) وحتى 10 درجات (إصابة في مركز الهدف).

ينجح الشخص في اللعبة إذا تحققت على الأقل واحدة من الحالات التالية:

- في معدل العلامات، حصل على أعلى من 5.0 درجات.
- في أغلب الرميات حاز على 6 درجات فصاعداً.
- في رمية واحدة أو أكثر حاز على 10 درجات.

مثال: رمى شخص خمسة أسهم وحاز على الدرجات: 3, 3, 9, 7, 5. في المعدل حاز على 5.4 درجات

( $(3 + 3 + 9 + 7 + 5) / 5$ )، لذا فقد نجح في اللعبة.

مثال إضافي: رمى شخص ستة أسهم وحاز على الدرجات: 0, 8, 7, 1, 6, 7. في أربع رميات من ضمن الست

(أي في أغلب رمياته) حاز على 6 درجات فصاعداً، لذا فقد نجح في اللعبة.

مثال إضافي: رمى شخص ثلاثة أسهم وحاز على الدرجات: 0, 10, 2. في إحدى الرميات حاز على 10 درجات،

لذا فقد نجح في اللعبة.

اكتبوا عملية خارجية باسم success بلغة Java أو Success بلغة C#، تتلقى عدداً صحيحاً – num .

num يشير إلى عدد الأسهم التي رماها الشخص نحو الهدف.

تستقبل العملية عدد الدرجات التي حاز عليها الشخص بالنسبة لكل سهم رماه.

تعيد العملية true إذا نجح الشخص في اللعبة، خلاف ذلك تُعيد العملية false .