**Házi Feladat**

**Freddy Logika – 2020.11.28.**

Készítsen egy programot, ami utánozza Freddy viselkedését! (Nem 100%-ban ugyan azt a viselkedést fogjuk utánozni.)

1. A program amikor elindul, bekér egy számot a felhasználótól (0-10).
   1. Extra feladat: csak 0-10-ig fogadjon el számot!
      * Tip: While ciklus használata arra, addig kérünk be számít, amíg nem 0-10-ig van az.
2. Freddy minden egyes másodpercben generál egy random számot. Ez a random szám eldönti, hogy mozog-e vagy nem. A nehézség alapján Freddy nagyobb eséllyel mozog, viszont Freddy sose garantált, hogy mozogni fog, akkor se, ha 10-es a nehézsége.
   1. Extra feladat: Freddy amikor mozgott, akkor utána 2 másodpercig nem fog mozogni.
      * Tip: Tárolva legyen külön egy szám, ami 2-re növekszik akkor, ha Freddy mozgott, egy elágazás vizsgálja meg ezt a számot!
3. Freddy amikor mozog, akkor szobát vált. 5 Szobán kell keresztül mennie Freddy-nek, hogy a játékoshoz érjen.
4. Ha Freddy a játékoshoz ér, akkor vége a játéknak, és kiírja a program: „Játék vége!”