Ebben a feladatban sportolók fizetését kell kiszámolnia a teljesítményük alapján.

1. Kérje be a felhasználótól a meccsek számát.
2. Kérje be a gólok számát.
3. Számolja ki az átlag gólok számát az alábbi képlet alapján:  
   átlag gólok = meccsek száma/gólok
4. A kiszámolt átlagot kerekítse!
5. Ezután számolja ki a fizetését a játékosnak. Ha az átlag gólok száma legfeljebb 20 akkor a fizetése 0 Ft ellenkező esetben a fizetés az átlag gólok számának a 23x-a.
6. A kiszámolt értékeket a mintában látható módon írja ki a képernyőre

Ebben a feladatban egy focicsapatnak az ellenfelének listáját kell rögzíteni és az adatok alapján számolnia.

1. Készítsen egy csapatRogzites nevű függvényt, amelynek nincs bemenő paramétere.
2. A függvény addig kérje be a felhasználótól az ellenfél csapatainak a nevét még üresen nem hagyja azt (entert üt beírás nélkül)
3. A bekért csapat neveket, csupa nagybetűs formában rögzítse egy listába.
4. A függvény ezzel a listával térjen vissza
5. Készítsen egy eljárást is aminek a neve pontszamitas legyen, a bemenő paramétere az előző függvény visszatérési értékével megegyező típus.
6. Az eljárás számolja meg hány darab meccs volt.
7. Szintén számolja meg az eljárás, hogy hány pontot szerzett a csapat, pont akkor járt, hogyha az ellenfél csapatának a neve N betűre végződött.
8. A kiszámolt adatokat a minta szerint írja ki a képernyőre.
9. Az elkészített metódusokat használja is fel!