

## UTFYLLING AV LOTTO ELLER VIKINGLOTTO KUPONG.

Du skal i denne oppgaven lage et program som skriver ut en rekke linjer. Hver linje skal inneholde det antall tall som kan benyttes for å fylle ut en LOTTO- eller VIKINGLOTTO-kupong. Løsningen leveres som et komplett program, oppgaven er delt opp i punkter a) til f) for å lette oversikten over hva som skal gjøres. Nødvendige parametre til metodene/funksjonene du lager, må du selv bestemme. Ingen globale variabler skal benyttes.

- a. Største tall i LOTTO er 34 og antall tall er 7, største tall i VIKINGLOTTO er 48 men her er antall tall 6. Programmet skal deklareere en tabell x med så mange heltalls-elementer som trengs for en rekke. Tabellen x skal deklarerers i main, dvs. ikke global. Programmet må spørre bruker om det skal trekkes for LOTTO eller VIKINGLOTTO.
- b. Lag funksjonen/metoden **int lesInn()** som spør brukeren hvor mange rader som skal lages og returnerer dette tallet.
- c. Lag funksjonen/metoden **void trekk()** som skal fylle tabellen x med så mange ulike tall mellom 1 og 34 for LOTTO, mellom 1 og 48 for VIKINGLOTTO.
- d. Lag funksjonen/metoden **skrivUt()** som skriver ut tabellen x på en linje og skifter linje etter det siste tall.
- e. Lag **main**, denne kaller **lesInn()**. Vi går så i løkke like mange ganger som vi skal ha ut rader. I løkka kaller vi:
  1. **trekk()** /\* som fyller tabellen x med ulike tall. \*/
  2. **skrivUt()** /\* som skriver tabellen ut \*/
- f. Utvidelse: Lag en funksjon/metode **void sorter()** som sorterer tallene i tabell x så minste tall kommer først. Denne funksjonen kalles fra **main** før funksjonen **skrivUt ()**. Bruk Bubble sort som sorterings-funksjon/metode.

TIPS: Når du trekker et tall bør du gå gjennom tabellen x for å se om tallet er der fra før. Dersom du syns det er vanskelig å behandle både LOTTO og VIKINGLOTTO, gjør jobben først for LOTTO og se hva som må endres for å tilpasse til VIKINGLOTTO.