Szorgalmi Beadandó

*(Szigorúan strébereknek ajánlott)*

**Feladatleírás:**

Csinálj pythonban egy klasszikus számológépes programot. A programnak tudnia kell két számot összeadni, kivonni, szorozni és osztani. Kelleni fog egy menü a program futása során, ami minden művelet elvégzése után újra megjelenik, egészen addig, amíg a felhasználó úgy nem dönt, hogy kilép a programból. **Miután megcsináltad, jelöld meg készként a feladatot a kossuthappon (kossuthapp.vercel.app), és a programfile-t küldd el nekem email-ben a** [**pk.kossuth@gmail.com-ra**](mailto:pk.kossuth@gmail.com-ra)**. Az elküldött file neve: <vezetekneved>\_<keresztneved>.py. Pl.: palyi\_kristof.py.** Az eredményt szintén a kossuthapp-on fogod megtalálni. Részpontokat nem fogok adni, ha működik, 5-ös, ha nem, még próbálkozhatsz. Összesen 3-szor lehet próbálkozni a beadással, és mindegyiket be fogom rakni zerogpt-be, szóval senki se próbálkozzon AI-generálta programot beadni. Ha valaki mégis ilyennel próbálkozna, elveszti a próbálkozási lehetőségeit, és a félévben sem adhat be szorgalmi munkákat. Mondanom se kell, a másolt kódot is le fogom csekkelni plagiariuzmus detektorral, tehát Norbi se tudja megírni helyettetek☹. A kód maga legyen szépen kikommentezve, hogy melyik rész mit csinál. A feladat beküldésére a kiküldéstől számítva egy hetetek van.

*(A kód maga 40 soros kommentekkel együtt, és semmi nincs benne amit nem tanultunk volna, ne parázzátok túl a dolgot. Ha valami kérdésetek van, írjatok.)*

**Első lépés:**

Hozzunk létre egy főmenüt, ami a program elindításakor fut le, és addig mindig ez fog megjelenni, amíg a felhasználó úgy nem dönt, hogy kilép a programból.

A képen szöveg, szoftver, Multimédiás szoftver, képernyőkép látható

Automatikusan generált leírás

Öt lehetőségnek kell lennie, összeadás, kivonás, szorzás, osztás, kilépés. Ezután be kell kérni a felhasználótól a választást. Nem kell ugyanezt a menüt megcsinálni, lehet köszönteni a felhasználót, másféle menüt csinálni, legyetek kreatívak, lényeg hogy ezek legyenek az opciók.

**Második lépés:**

Miután a felhasználó beír valamit, fontos hogy lekezeljük azt az eshetőséget, amikor a felhasználó rossz értéket ír be.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás

Ilyenkor tudassuk a felhasználóval, hogy rossz értéket írt be, és jelenjen meg újra a menü.

**Harmadik lépés:**

A felhasználó választása után kérjünk be tőle két számot, majd azokon a választásától függően végezzük el a megfelelő műveletet. Az eredményt írjuk ki neki, majd jelenjen meg újra a főmenü.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, tervezés látható

Automatikusan generált leírás

Nagyon fontos lekezelni azt az eshetőséget, hogy ha a második számunk 0, és a felhasználó osztani akar, tudassuk vele, hogy azt nem lehet.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, tervezés látható

Automatikusan generált leírás

**Negyedik lépés:**

Ha a felhasználó a kilépés lehetőséget választja, állítsuk meg a program futását.

A képen szöveg, Betűtípus, képernyőkép látható

Automatikusan generált leírás

Jó munkát😊