

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2. feladat (10 pont)

Készítsen programot lottóhúzás szimulálására! A program billentyűzetről olvassa be, hogy hány szám közül, mennyit kell kihúzni, majd írja a képernyőre a kihúzott számokat! Egy számot természetesen csak egyszer „húzhat” ki egy sorsolás alkalmával.

(Mj: véletlen számokat (random numbers) a legtöbb programozási nyelvben a random() vagy rnd() nevű függvénnyel lehet előállítani. Bővebb leírást az adott környezet help-jében találhat.)

A feladat megoldásaként teljes, fordítható és futtatható kódot kérünk, mely az adatokat billentyűzetről (standard input) olvassa, és a képernyőre (standard output) írja ki. Vizuális fejlesztőeszköz használata esetén az algoritmust konzol alkalmazásként (szöveges ablakban futó) kérjük elkészíteni! A feladat megoldása az alábbi nyelvek valamelyikén készüljön: Pascal, Java, BASIC, C, C++ vagy C#! Beadandó: a feladatot megoldó program forráskódja!