

projekt05

A kuglinkban a játékszabály a legyen következő: a játékosoknak legalább annyi bábút kell ledöntenie, mint amennyit az előtte dobó játékos ledöntött. Ha kevesebbet dönt le, akkor hibapontot kap. A kugli játék körönkénti eredményeit az **kugli.txt** fájlban tároljuk a következőképpen: *versenyzők neve*
ledöntött bábuk száma körönként

```
package projekt05;
public class Projekt05 {
    //tagváltozók (a projektben mindenhol láthatók)
    static String nevek []={"Gipsz Jakab", "Kelep Elek", "Kiss Géza", "Nagy Péter", "Kovács Éva"};
    static int pontok1 []={4, 9, 7, 7, 6},
               pontok2 []={5, 7, 5, 9, 8},
               pontok3 []={7, 7, 10, 8, 10},
               pontok4 []={10, 9, 10, 9, 10};

    static void waiting() {...6 lines }//várakozás vége

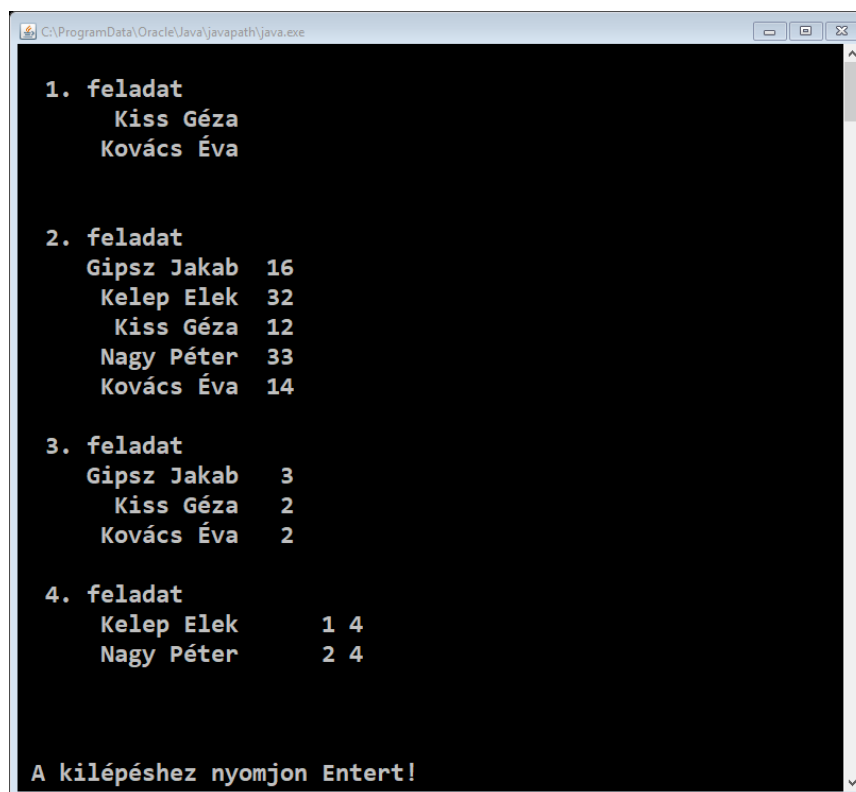
    private static void f1() {...10 lines }// f1 vége

    private static void f2() {...15 lines }// f2 vége

    private static void f3() {...17 lines } //f3 vége

    private static void f4() {...17 lines } // f4 vége

    public static void main(String[] args) {
        f1();System.out.println();
        f2();System.out.println();
        f3();System.out.println();
        f4();System.out.println();
        waiting();
    }
}
```



```
1. feladat
    Kiss Géza
    Kovács Éva

2. feladat
Gipsz Jakab 16
Kelep Elek 32
Kiss Géza 12
Nagy Péter 33
Kovács Éva 14

3. feladat
Gipsz Jakab 3
Kiss Géza 2
Kovács Éva 2

4. feladat
Kelep Elek 1 4
Nagy Péter 2 4

A kilépéshez nyomjon Entert!
```

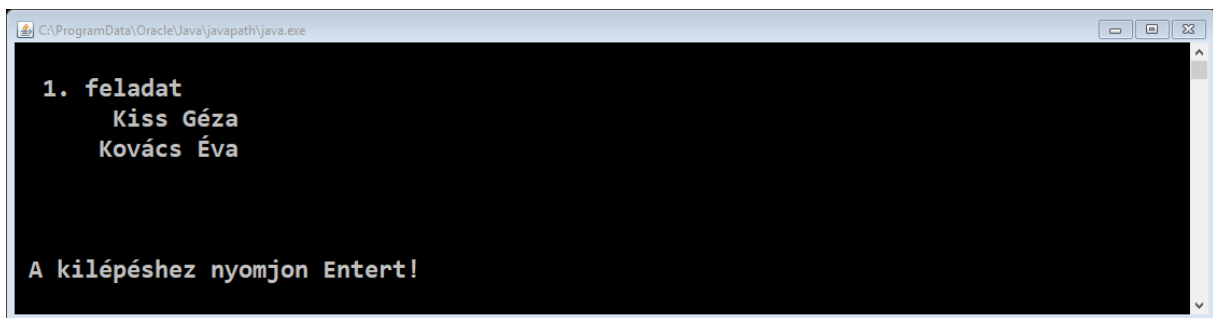
1. feladat

A szabályok alapján állapítsa meg, hogy az **első** körben mely játékosok kaptak hibapontot. Ezek nevét írja ki a képernyőre 16 karakteres mezőmérettel jobbra igazítva!

tagváltozók (globális változók a Projekt05-ben)

```
egész:  pontok1 []={...},pontok2 []={...},  
        pontok3 []={...},pontok4 []={...}; //kugli.txt  
String: nevek []={...};//kugli.txt
```

```
N = nevek.hossza;  
ciklus i=0-tól (N-1)-ig i++  
    Ha pontok1[i]>pontok1[i+1] akkor  
        ki: nevek[i+1]; // a minta szerint  
    Ha vége  
ciklus vége
```



```
C:\ProgramData\Oracle\Java\javapath\java.exe  
  
1. feladat  
    Kiss Géza  
    Kovács Éva  
  
A kilépéshez nyomjon Entert!
```

Ha valaki kiesett a játékból, akkor a további körök eredményeit tároló fájlban a ledöntött bábuk száma sorban értékként 10 szerepel.

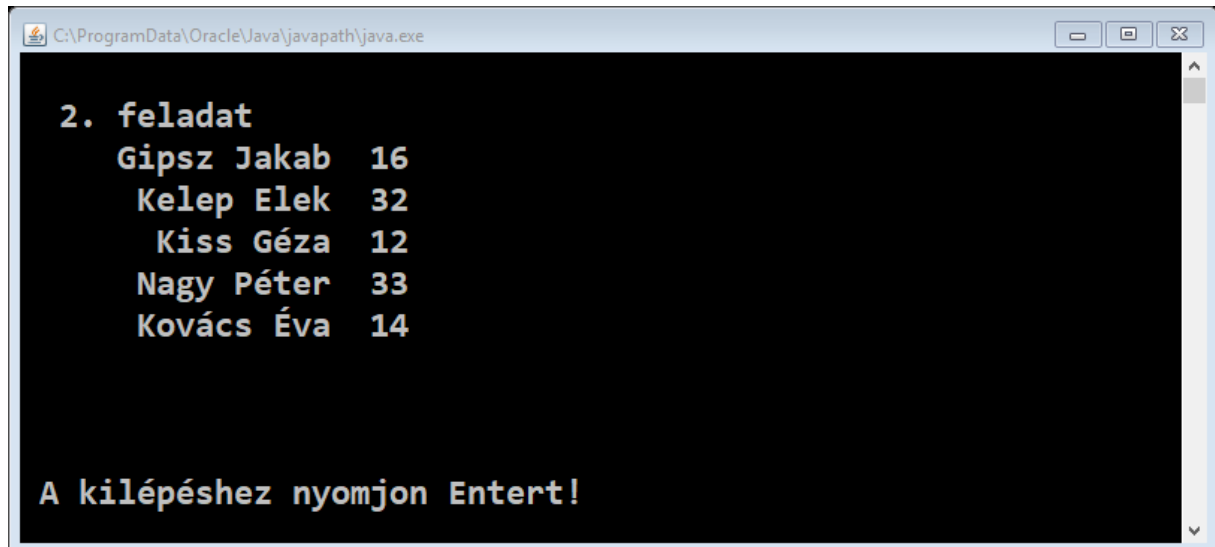
2. feladat

Számítsa ki, hogy a versenyzők a játék során külön-külön mennyi bábút döntöttek le, az eredményt írja ki a képernyőre! A kiírásnál a név mellett szerepeljen az elért eredmény! A nevek 16 karakteren, a pontok 3 karakteren jobbra igazítva a minta szerint!

```
N = nevek.hossza;
egész: t [N];

ciklus i=0-tól N-ig i++
    ha (pontok1[i] <> 10) akkor t[i]=t[i]+ pontok1[i];
    ha (pontok2[i] <> 10) akkor t[i]=t[i]+ pontok2[i];
    ha (pontok3[i] <> 10) akkor t[i]=t[i]+ pontok3[i];
    ha (pontok4[i] <> 10) akkor t[i]=t[i]+ pontok4[i];
ciklus vége

ciklus i=0-tól N-ig i++
    ki: nevek[i], t[i] // a format() metódussal
ciklus vége
```



```
2. feladat
Gipsz Jakab  16
Kelep Elek   32
Kiss Géza    12
Nagy Péter   33
Kovács Éva   14

A kilépéshez nyomjon Entert!
```

3. feladat

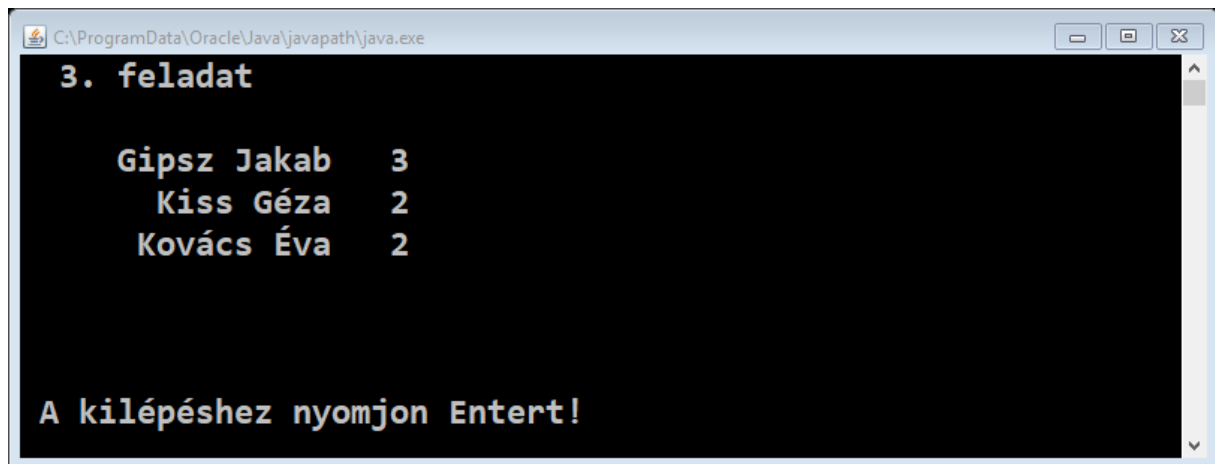
Állapítsa meg a kiesett versenyzők nevét és azt, hogy melyik körben estek ki – a 10-es azt jelenti, hogy ebben a körben már nem gurított, az előző körben esett ki!

A nevek 16 karakteren, a pontok 3 karakteren jobbra igazítva a minta szerint írja ki a képernyőre!

```
N = nevek.hossza;
egész: t [N];

ciklus i=0-tól N-ig i++
// ha 10 és még nem tettem el, akkor a kör számát tárolom
    ha (pontok1[i]=10 és t[i]=0) akkor t[i]=1;
    ha (pontok2[i]=10 és t[i]=0) akkor t[i]=2;
    ha (pontok3[i]=10 és t[i]=0) akkor t[i]=3;
    ha (pontok4[i]=10 és t[i]=0) akkor t[i]=4;
ciklus vége

ciklus i=0-tól N-ig i++
    ha (t[i]<>0) akkor
        ki: nevek[i], t[i]-1 // a format() metódussal
ciklus vége
```



```
3. feladat

Gipsz Jakab    3
Kiss Géza     2
Kovács Éva    2

A kilépéshez nyomjon Entert!
```

4. feladat

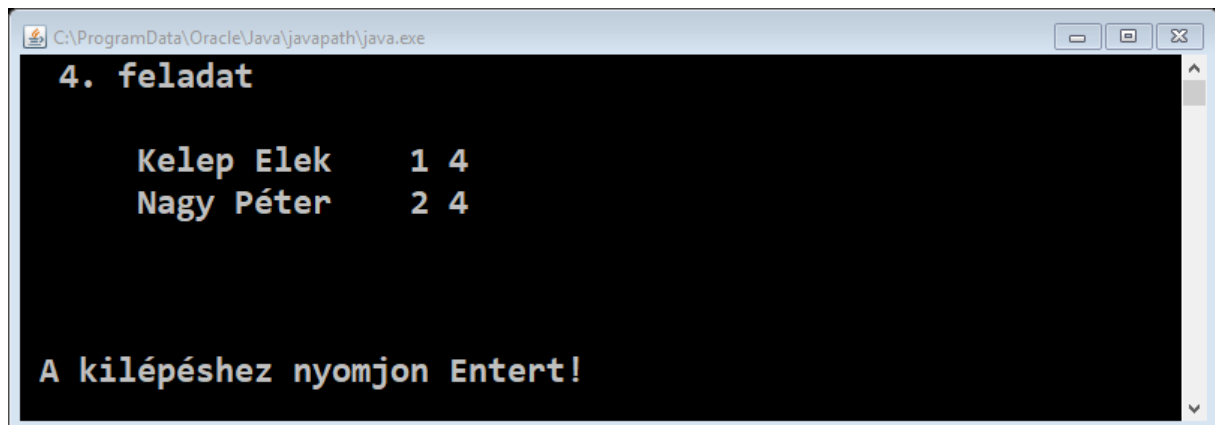
Írja ki a képernyőre azoknak a versenyzőknek a nevét, akiknek sikerült 9 bábút eldönteniük a dobásukkal a játék során! A nevük mellett szerepeljen, hogy mely körökben érték el ezt az eredményt! (A név legfeljebb egyszer szerepeljen!)

A nevek 16 karakteren, a körök 8 karakteren jobbra igazítva a minta szerint írja ki a képernyőre!

```
N = nevek.hossza;
String: t []={" ", " ", " ", " ", " ", " "};

ciklus i=0-tól N-ig i++
// ha 9 + kör számát tárolom
    ha (pontok1[i]=9) akkor t[i]=t[i]+ " "+1;
    ha (pontok2[i]=9) akkor t[i]=t[i]+ " "+2;
    ha (pontok3[i]=9) akkor t[i]=t[i]+ " "+3;
    ha (pontok4[i]=9) akkor t[i]=t[i]+ " "+4;
ciklus vége

ciklus i=0-tól N-ig i++
    ha (t[i]<> " ") akkor
        ki: nevek[i], t[i] // a format() metódussal
ciklus vége
```



```
4. feladat

    Kelep Elek      1 4
    Nagy Péter     2 4

A kilépéshez nyomjon Entert!
```