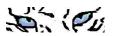
## Asztali alkalmazások fejlesztése



## For feladatok

- 1. Írjuk ki az első N számot növekvő sorrendben! (N értékét úgy kell beolvasni)
- 2. Írjuk ki az első N négyzetszámot!
- 3. Írjuk ki az első N számot csökkenő sorrendben!
- 4. Írd ki az első N páros számot!
- 5. Írd ki az [a,b] intervallumba eső számokat!
- 6. Olvass be egy számot, és írd ki a többszöröseit 1-től 10-ig!
- 7. Írjuk ki egy szám 100-nál kisebb egész számú többszöröseit!
- 8. Olvass be egy pozitív egész számot, és írd ki a pozitív osztóit!
- 9. Írj rogramot, amely beolvassa a hatvány alapját és a kitevőt, és kiírja a hatványértéket! (Ne használd a Math osztály műveletét!)
- 10. Olvasd be egy intervallum alsó és felső határát, és add meg az intervallumba eső beolvasott értékkel osztható számokat!
- 11. Írj ki N darab véletlen számot 0 és 100 között!
- 12. Írj ki N darab véletlen valós számot, ami az [a,b] intervallumba esik!
- 13. Olvass be egy K pozitív egész számot, majd generálj véletlenszerűen K darab fej vagy írás értéket!
- 14. Olvass be egy K pozitív egész számot, majd számold ki a következő összeget: 1\*2+2\*3+3 \*4+4\*5+...+K\*(K+1)
- 15. Olvass be egy K pozitív egész számot, majd rajzolj vele # karakterekből álló négyzetet! A négyzet belseje ne legyen kitöltve!
- 16. Írj programot, ami a következő sormintával tölti ki a képernyő egy részét:

XOXOXO

OXOXOX

XOXOXO

OXOXOX

χοχοχο

охохох

XOXOXO

охохох

A sorok és az oszlopok számát is olvassa be a program! Ügyelj arra, hogy a mintában a páros sorok O-val, a páratlanok X-szel kezdődnek!

17. Kérj be egy természetes számot, majd rajzolj ki a képernyőre egy háromszöget csillagokból! A háromszög annyi sorból álljon, amilyen értéket beolvastál!



- 18. Írd ki a képernyőre az összes 2 jegyű, 3-mal osztható, de nem páros számot! Gondolj a negatív értékekre is!
- 19. Peti gyengén áll programozásból, ezért elhatározta, hogy a következő 2 hétben minden nap legalább 30 percet, de legfeljebb 2 órát gyakorol. Hogy melyik nap mennyit, azt egy programmal szeretné meghatározni. Segíts Petinek, írj egy olyan programot, amely a következő 2 hétre minden napra véletlenszerűen meghatározza, hogy hány percet gyakoroljon!
- 20. Írj programot, amely megadja a 3 jegyű Armstrong-számokat, vagyis azokat a számokat, amelyeknek jegyeit külön-külön a harmadik hatványra emelve és a 3. hatványokat összeadva az eredeti számot kapjuk vissza!

