

5. Kockák

Anni és Panni három dobókockával játszik. Egyszerre feldobják a három kockát, és összeadják a három kockán kidobott számokat. Anni akkor nyer, ha a kockákon lévő számok összege 10-nél kisebb, Panni pedig ellenkező esetben. Sokat játszanak, de több feldobás után sem tudják eldönteni, hogy melyiküknek kedvez a játék.

Készítsen programot az alábbi leírás szerint, amely modellezi a játékot, és segít eldönteni, hogy kinek kedvez a játék! A program N alkalommal dobja fel a három kockát, és számolja meg, hogy hány esetben volt Anni, és hány esetben volt Panni a nyertes! A program forráskódját mentse *kockak* néven!

A képernyőre írást igénylő feladatok esetén az ékezetmentes kiírás is elfogadott. Ha egy feladatot nem tud megoldani, akkor haladjon tovább, és foglalkozzon a többi feladattal. Ha egy feladat eredményére szükség van a továbbiakban, akkor kérje be vagy adja meg a hiányzó értékeket, és azzal dolgozzon tovább!

Oldja meg a program segítségével a következő feladatokat:

1. Kérje be a felhasználótól N értékét, vagyis a feldobások számát, és tárolja el a kapott értéket!
2. Végezzen N feldobást a három kockával úgy, hogy minden feldobásnál generál három véletlenszámot 1 és 6 között! Figyeljen arra, hogy a program futtatása során ne mindig ugyanazt a véletlenszám-sorozatot kapja!
3. Minden feldobás után írja ki a kockán lévő számokat, valamint azok összegét, és azt is, hogy ki nyert. A kiírás egy sorban történjen, az alábbi mintához hasonlóan!
4. A feldobások után egy mondatban írja ki, hogy hány alkalommal kedvezett az egyik, és hány alkalommal a másik játékosnak a szerencse!

Minta a szöveges kimenet kialakításához:

```
Hány alkalommal legyen feldobás? 5
Dobás: 4 + 1 + 2 = 7      Nyert: Anni
Dobás: 5 + 4 + 1 = 10     Nyert: Panni
Dobás: 5 + 3 + 3 = 11     Nyert: Panni
Dobás: 4 + 3 + 3 = 10     Nyert: Panni
Dobás: 3 + 2 + 2 = 7      Nyert: Anni
A játék során 2 alkalommal Anni, 3 alkalommal Panni nyert.
```

15 pont