Vegyes gyakorló

Alapműveletek, Stringműveletek, eljárások, elágazások, ciklusok, véletlen szám

Hozz létre egy új Python projektet **saját\_név\_gyak** néven. A feladatokat egy **feladatok.py** nevű fájlban készítsd el! A main-be importálj be a mindent a feladatok.py fájlból!

* A **feladatok.py**-ba legyenek a függvények **definiálva**!
* Az egyes függvények **meghívása** a **main.py** fájlban történjen!
* A függvény meghívása előtt mindig **printeld** ki az adott feladat **sorszámát**!

A munkádat githubra töltsd fel!

Jó munkát!

1. **feladat:**

Kérj be 1 páratlan számot a felhasználótól**. (1 pont)**  
Amennyiben nem páratlan számot ad meg a felhasználó, akkor kérd be újra a számot, addig, amíg páros számot nem ad meg!  **(1 pont)**

1. **feladat:**

Írass ki a konzolra 7 db [5, 100] zárt intervallumba eső véletlen számot. Hány 5-tel osztható van közöttük? A kiírás formátuma: „A számok között X db 5-mal osztható van!”

1. **feladat**

Írj eljárást, mely paraméterként kap egy **text** szöveget, és egy **betu betűt**.

Számoljuk meg hány betu betű van a kapott szövegben?

pl:

feladat3(„Ez az én dumám”,4)

A kiírás formátuma: A szövegben 1 db ’a’ betű van

1. **feladat**

Írj metódust, mely neveket kér a felhasználótól, amíg a @ jelet nem kapja.

Hány nevet adott meg a felhasználó?

A kiírás formája: „A felhasználó 12 nevet adott meg.”

1. **feladat**

Szimuláljuk a kő-papír-olló játékot.

Írj eljárást, amiben:

A felhasználótól bekérjük a tippjét, ami kő/papír/olló lehet. Alakítsd át csupa kisbetűssé a szöveget, majd tárold el a felhasznalo\_tippje változóban.

Ezután a gép generál egy egész számot [1,3] között. 1- kő, 2- papír – 3 olló. Tárold el a gep\_tippje változóban

Ezután írd ki, hogy ki nyert!

Ha a két szó ugyanaz, írja ki, hogy Döntetlen.

Egyéb esetben azt írja ki, aki győzött!

++ Ha valami más szót ad meg a felhasznló a kő, papír, ollón kívül, akkor kérje be újra!