

Vezérlési szerkezetek dolgozat

1. feladat:

Készíts egy tömböt, amely az adott hét nyertes lottószámait tartalmazza. A játékot az 5ös lottó szabályai alapján fogjuk készíteni, így ebben a tömbben 5darab számot kell tárolnod 1 és 90 között. A számokat random generáld, és a tömb feltöltésekor figyelj oda arra hogy minden szám csak egyszer szerepelhessen a tömbben. Ha nem tudod megoldani a tömb feltöltését random számokkal, hozz létre kézzel egy tömböt, és használd azt a későbbi feladatokhoz.

2. feladat:

Készíts egy függvényt, ami Scanner segítségével bekér a felhasználótól 5 számot, ez lesz a felhasználó lottószelvénye. A számok 1-90 között legyenek, csak egyszer szerepelhessenek a szelvényen, és a függvény visszatérési értéke egy Integer tömb legyen, benne a felhasználó által megadott 5 számmal. Ha nem tudod megoldani, hozz létre kézzel egy tömböt, és használd azt a későbbi feladatokhoz.

3. feladat:

Készíts egy lottó függvényt, amely bemenő paraméterei az 1. és 2. feladatban létrehozott tömbök, a függvényben hasonlítsd össze a felhasználó számait a nyerőszámokkal, és visszatérési értéként add vissza a találatok számát.

4. feladat:

A 3. feladat mintájára készíts olyan lottó játékot, ahol a felhasználó megadhatja hány szelvényt szeretne ellenőrizni (max 3db), majd egyesével megadja a szelvényeit, a függvény pedig kiírja a képernyőre az adott szelvény találatainak számát.