

PR2_7_tömb_feladatok

March 22, 2022

0.1 1. Feladat

1. Hozzon létre 20-elemű tömböt.
2. Töltse fel 1-100 közötti véletlen egész számokkal.
3. Írassa ki a tömb összegét, átlagát, legkisebb és legnagyobb értékét.

0.2 2. Feladat

1. A programunkban vegyünk fel egy N konstanst, amely a tömbök elemszámait jelölje (pl. $N=50$).
2. Hozzunk létre N -elemű, egész szám típusú x , y tömböket.
3. Töltsük fel az x tömböt -100 és 100 közötti véletlen számokkal.
4. Nézzük végig sorban az x tömb elemeit, majd a párosakat rakjuk át az y tömb elejére, a páratlanokat az y tömb végére.
5. A páros és páratlan számokat rendezzük beszűrő rendezéssel növekvő sorrendbe.

0.3 3. Feladat

1. Hozzon létre három 20-elemű tömböt (x , y , z)!
2. Az x és y tömböt töltsé fel 1–50 közötti véletlen számokkal! Írja ki az x és y tömböt a képernyőre.
3. Rendezze az x és y tömb elemeit egyszerű cserés rendezéssel csökkenő sorrendbe! Írja ki ismét az x és y tömböt a képernyőre!
4. A z tömbbe számolja ki az x és y tömb elemeinek összegét, mindig ugyanazon indexű elemeket összeadva (tehát pl. a z tömb első eleme az x és y tömb első elemének összegével lesz egyenlő)! Írja ki a z tömböt a képernyőre!
5. Határozza meg és írja ki a lehető legegyszerűbb módon a z tömb legkisebb és legnagyobb elemének értékét a képernyőre!

0.4 4. Feladat

1. Készítsen egy N hosszúságú tömböt (pl.: $N = 10$).
2. A tömböt töltsé fel véletlenszerűen az angol ABC nagy betűivel.
3. Írassa ki a tömböt.
4. Rendezze a tömböt tetszőleges rendezési algoritmussal.
5. Írassa ki a rendezett tömböt.

0.5 5. Feladat

1. Készítsen szókitaláló játékot.

2. Karakter típusú tömbbe tároljon el egy szót, játék célja ennek kitalálása.
3. A felhasználó feladata betűket tippelni. Ha olyan betűt ad meg, ami szerepel a szóban, akkor rögzíti a haladást.
4. A felhasználó legyen a lehető legjobban informálva a játék közben.

0.6 6. Feladat

1. Hozzon 20-elemű tömböt.
2. Töltse fel 1-100 közötti véletlen egész számokkal.
3. Kérjünk be egy 1-100 közötti egész számot, majd keressük meg és írjuk ki, hogy hányadik helyen szerepel a tömbben.
4. Ha nincs találat, a program adja meg a kért számhoz legközelebb eső szám értékét és helyét a tömbben.
5. Egészítse ki a programot úgy, hogy a program kiírja a keresett értékhez legközelebb eső nagyobb és legközelebb eső kisebb számot.

[]: