

19. LECKE / A LISTÁBAN GENERÁLT SZÁMOK ÖSSZEGE

20.) Logikai feladat:

Ha két indián két perc alatt két nyilat lő ki, akkor tíz indián tíz perc alatt hány nyilat lő ki?

A megoldás: _____ db

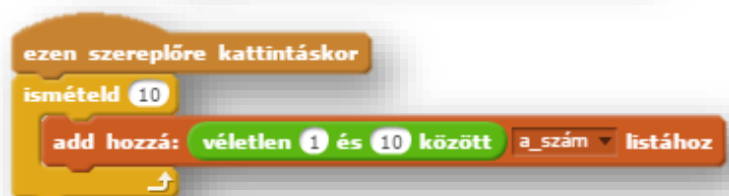
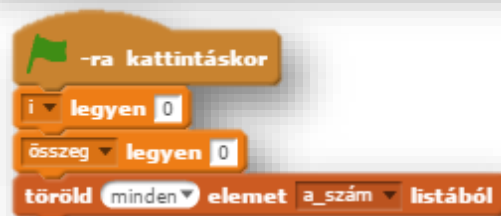
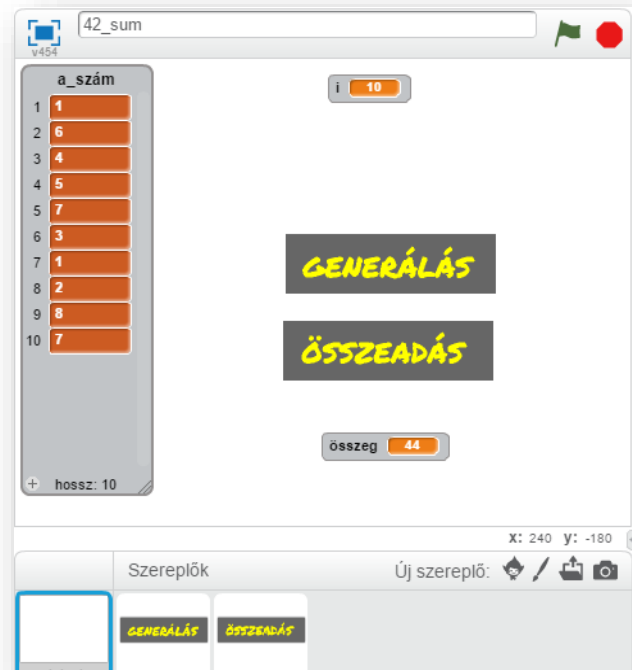
Miért? _____



23.) Gyakorlat:

Ebben a feladatban egy gomb megnyomására generálunk 10 darab 1 és 10 közötti véletlen számot egy listába! Majd egy másik gomb megnyomására összeadja a listában szereplő számokat egy „összeg” nevű változóba!

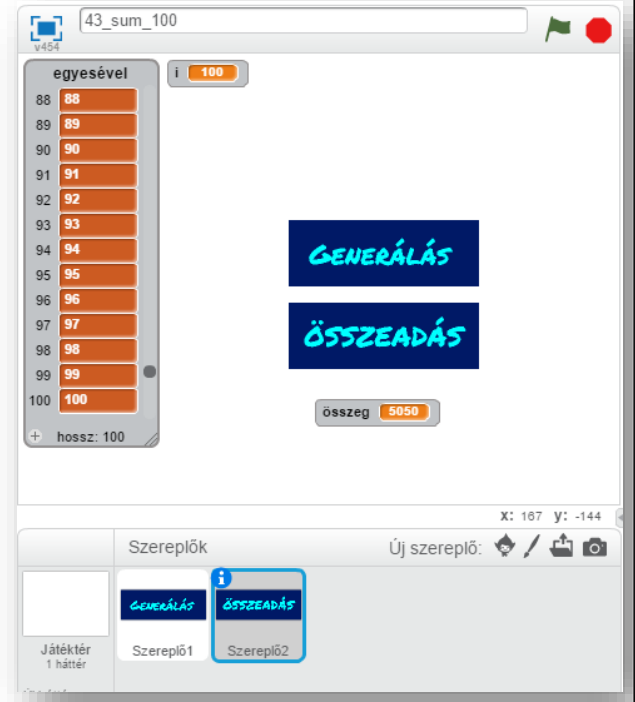
- A projekt neve legyen: 42_sum!
- Hozzunk létre egy „a_szám” nevű listát!
- Szükségünk lesz két változóra. Az egyik neve legyen „i”, mellyel a listában lépegetünk egyenként előre!
- A másik változó neve legyen „összeg”, melyben a listában található számok összegét tároljuk!
- Hozzunk létre két „nyomógombot”! Melyre készítsünk egy „Generálás” és „Összeadás” feliratot! Nevezzük el a szereplőket!
- A listát, a változókat, és a szereplőket helyezzük el a minta szerint!
- A program a zászlóra kattintással induljon!
- Nullázzuk le az „i” és az „összeg” változókat!
- Töröljünk minden számot a listából!
- A „Generálás” gombra kattintással hozzuk létre az „a_szám” listába 10 darab véletlen számot 1 és 10 között!
- Az „összeadás” gombra kattintva indítunk egy ciklust, melyet annyiszor futtatunk le, amilyen hosszú a lista (ahány eleme van aktuálisan)!
- Az „i” változót mindig léptetjük egyesével előre! Így jutunk a listában előre!
- Ahogy lépünk előre a listában az „összeg” változót egyenlővé tesszük az előző összeg érték és az aktuális szám összegével!
- Egy mp-et késleltessük a futásnál, hogy lássuk a lista és az összeg változásait!
- Végül mentsd a megadott helyre!



19.)Önálló feladat:

A feladat az első 100 szám összegének kiszámítása!

- A program neve legyen: 43_sum_100!
- Ezt a feladatot másképpen is meg lehetne oldani, de mivel a listákkal foglalkozunk, ezért először generálunk egy „egyesével” nevű listába számokat egytől százig!
- Szükséged van két változóra is „i”-re és „összegre”!
- Még két gombot kell létrehoznod a minta szerint!
- Ciklusok készítésével, az előző feladatban tanultak alapján, és a minta szerint készítsd el önállóan a projektet!
- Végül mentsd a megadott helyre!

**20.)Önálló feladat:**

A feladat az első tíz szám négyzetét beletenni egy listába!

- A program neve legyen: 44_involve_2!
- Hozzál létre egy „négyzet” nevű listát!
- Szükség lesz egy „i” változóra!
- A szereplő közül válaszd a „Button3”-at!
- Készíts olyan ciklust, melyben az „i” változót eggyel növelve töltsd fel a listát a számok négyzetével!
- A lista feltöltése a szereplőre kattintással fusson le!
- Végül mentsd a megadott helyre!

