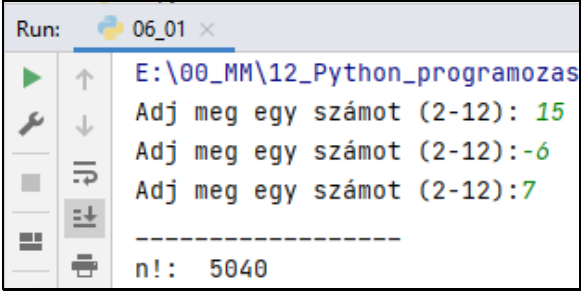
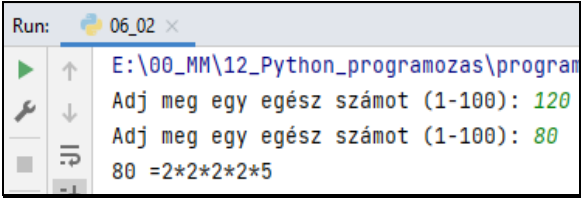
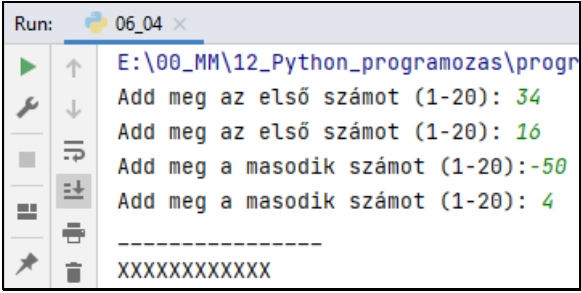
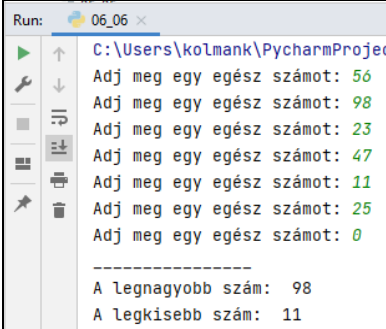
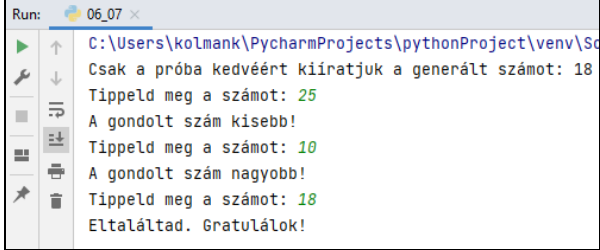
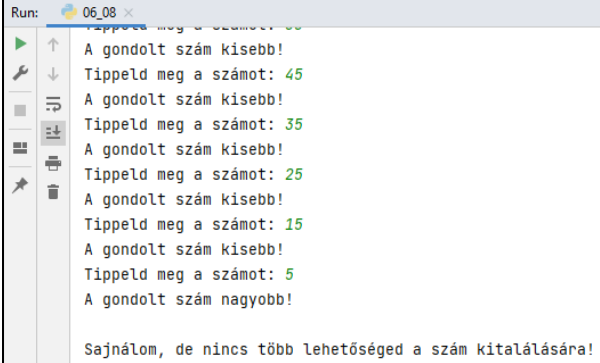
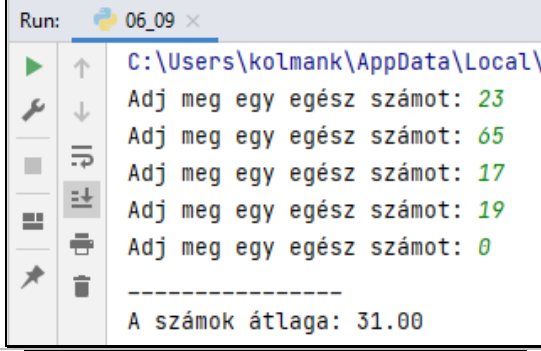
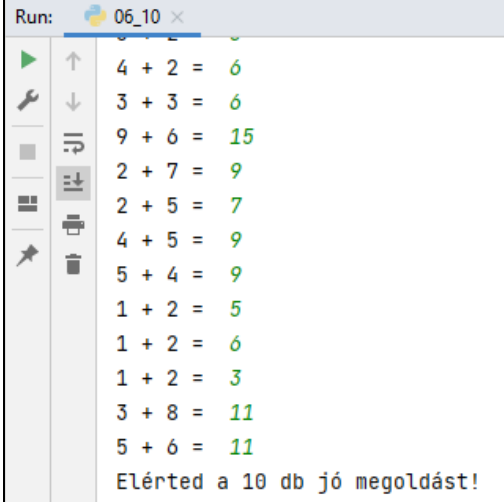


GYAKORLÓ FELADATOK (11. témakör)

Készítsd el a következő feladatokat utasítások alapján! A végeredmény kinézete mindig a képernyőképpel megegyező legyen! A programok neve, a feladat elején zárójelben lévő szám legyen, minden esetben!
A feladatokat a „while” utasítással old meg!

FELADAT LEÍRÁSA	KÉPERNYŐKÉP
<p>1. (06_01.py) Készíts programot „n” faktoriális kiszámítására (n!). A programot úgy készítsük, hogy el bekér egy 2 és 12 közti számot, majd utána n-től 1-ig szorozzuk össze a számokat egy „szorzat” nevű változóba! A program vizsgálja, hogy jó tartományból legyen a szám!</p>	 <pre> Run: 06_01 x E:\00_MM\12_Python_programozas Adj meg egy számot (2-12): 15 Adj meg egy számot (2-12): -6 Adj meg egy számot (2-12): 7 ----- n!: 5040 </pre>
<p>2. (06_02.py) Készíts egy programot, amely bekér egy 1 és 100 közötti számot, majd a mintán látható módon kiírja kettes számok szorzataként. Mindaddig osszuk a változót kettővel, amíg már nem osztható és végül kiírjuk azt az utolsó, páratlan számot! A program vizsgálja, hogy jó tartományból legyen a szám!</p>	 <pre> Run: 06_02 x E:\00_MM\12_Python_programozas\program Adj meg egy egész számot (1-100): 120 Adj meg egy egész számot (1-100): 80 80 =2*2*2*2*5 </pre>
<p>3. (06_03.py) Készíts programot, amely bekér egész számokat, mindaddig, míg nem adjuk meg egy 0-t. A program végén határozza meg és írja ki a számok közül a legnagyobbat! Most nem kell vizsgálni a jó tartományt!</p>	 <pre> Run: 06_03 x E:\00_MM\12_Python_programozas\ Adj meg egy egész számot: 21 Adj meg egy egész számot: 152 Adj meg egy egész számot: 63 Adj meg egy egész számot: 41 Adj meg egy egész számot: 0 ----- A legnagyobb szám: 152 </pre>
<p>4. (06_04.py) Készíts programot, amely bekér két 0 és 20 közötti egész számot! Majd annyi nagy „X” karaktert írki egy vonal alá, amennyi a két szám különbsége! A számok bekérésénél használj „while” ciklust – a teljes lefedés elve szerint -, a különbségnél pedig abszolút függvényt használj!</p>	 <pre> Run: 06_04 x E:\00_MM\12_Python_programozas\program Add meg az első számot (1-20): 34 Add meg az első számot (1-20): 16 Add meg a második számot (1-20): -50 Add meg a második számot (1-20): 4 ----- XXXXXXXXXXXX </pre>
<p>5. (06_05.py) Készíts programot, amely véletlen egész számokat generál 1 és 100 között mindaddig, amíg véletlenül 10-el osztható egész számot nem generál! A számok a egymás mellé írasd ki!</p>	 <pre> Run: 06_05 x E:\00_MM\12_Python_programozas\programok\ 34 72 99 67 53 73 4 3 53 21 86 22 62 30 Process finished with exit code 0 </pre>

FELADAT LEÍRÁSA	KÉPERNYŐKÉP
<p>6. (06_06.py) Bővítsd ki az előző oldalon lévő 06_03.py programot, és mentsd el másként 06_06.py néven úgy, hogy a legnagyobb szám kikeresése mellé a legkisebb számot is kiírja! Figyelj arra, hogy a nulla (amivel befejezteted az adatbevitelt) az ne számítson be az értékek közé!</p>	 <pre> Run: 06_06 x C:\Users\kolmank\PycharmProjec Adj meg egy egész számot: 56 Adj meg egy egész számot: 98 Adj meg egy egész számot: 23 Adj meg egy egész számot: 47 Adj meg egy egész számot: 11 Adj meg egy egész számot: 25 Adj meg egy egész számot: 0 ----- A legnagyobb szám: 98 A legkisebb szám: 11 </pre>
<p>7. (06_07.py) Készítsél programot, melyben a számítógép „gondol” egy 1 és 50 közötti számra. Magyarul generál egy véletlen számot 1 és 50 között! Majd tippeket kér be, és kiírja, hogy nagyobb, vagy kisebb a szám, mindaddig, amíg el nem találjuk!</p>	 <pre> Run: 06_07 x C:\Users\kolmank\PycharmProjects\pythonProject\venv\Sc Csak a próba kedvéért kiíratjuk a generált számot: 18 Tippeld meg a számot: 25 A gondolt szám kisebb! Tippeld meg a számot: 10 A gondolt szám nagyobb! Tippeld meg a számot: 18 Eltaláltad. Gratulálok! </pre>
<p>8. (06_08.py) Bővítsd ki az előző programot, és mentsd el másként! Úgy változtasd meg a programot, hogy csak 7-szer tippelhesen a felhasználó! Ha nem sikerült kitalálni annyi próbálkozás alatt, akkor írja ki, hogy nem találta el, és írja ki a megfejtést is!</p>	 <pre> Run: 06_08 x Tippeld meg a számot: 25 A gondolt szám kisebb! Tippeld meg a számot: 45 A gondolt szám kisebb! Tippeld meg a számot: 35 A gondolt szám kisebb! Tippeld meg a számot: 25 A gondolt szám kisebb! Tippeld meg a számot: 15 A gondolt szám kisebb! Tippeld meg a számot: 5 A gondolt szám nagyobb! ----- Sajnálom, de nincs több lehetőség a szám kitalálására! </pre>
<p>9. (06_09.py) Készíts programot, melyben pozitív egész számokat kér be 1 és 100 között 0 végjelig! Majd kiírja a számok átlagát! A nullát ne számolja bele az átlagba!</p>	 <pre> Run: 06_09 x C:\Users\kolmank\AppData\Local\ Adj meg egy egész számot: 23 Adj meg egy egész számot: 65 Adj meg egy egész számot: 17 Adj meg egy egész számot: 19 Adj meg egy egész számot: 0 ----- A számok átlaga: 31.00 </pre>
<p>10. (06_10.py) Készíts programot, amely ki fogja kérdezni a matematikát (két szám összeadását, az <1,10> intervallumból). A két számot a számítógép véletlenszerűen válassza ki. A program akkor fejeződjön be, ha a felhasználó 10 példát kiszámolt helyesen. Rossz válasz esetén kérdezze újra ugyanazt a példát. A program végén írjuk ki az eredményességet százalékokban</p>	 <pre> Run: 06_10 x 4 + 2 = 6 3 + 3 = 6 9 + 6 = 15 2 + 7 = 9 2 + 5 = 7 4 + 5 = 9 5 + 4 = 9 1 + 2 = 5 1 + 2 = 6 1 + 2 = 3 3 + 8 = 11 5 + 6 = 11 Elérted a 10 db jó megoldást! </pre>