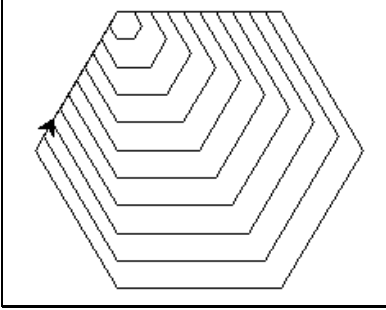
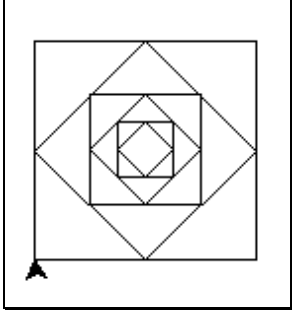
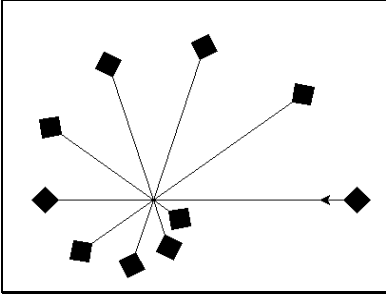
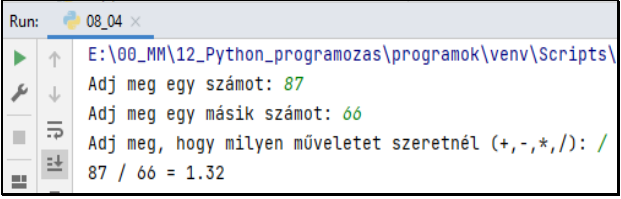
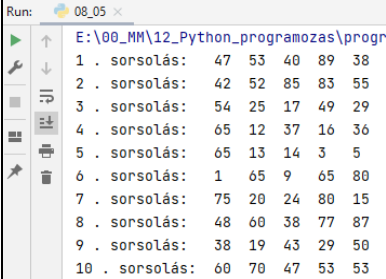
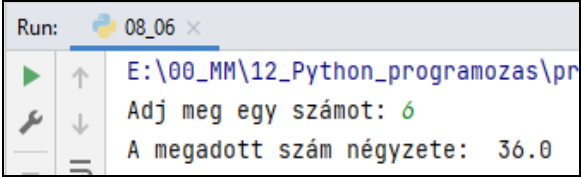
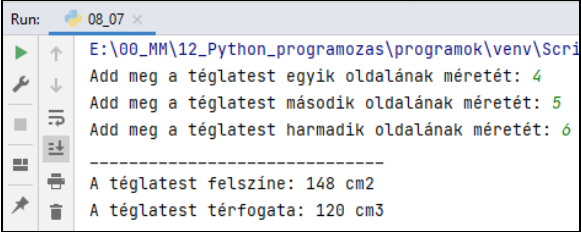
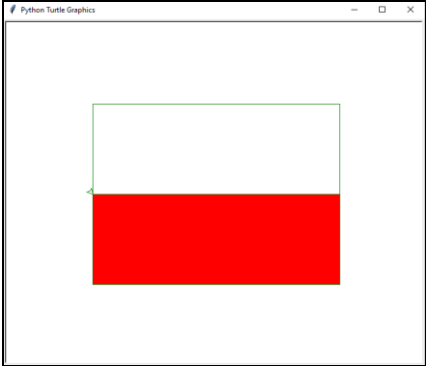
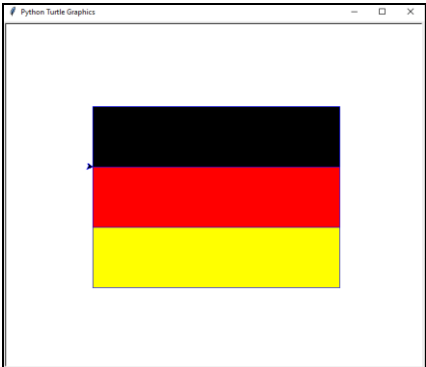


GYAKORLÓ FELADATOK (13. témakörhöz)

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!

FELADAT LEÍRÁSA	KÉPERNYŐKÉP
<p>1. (08_01.py) Készíts programot, melyben kirajzolod a jobb oldalon lévő alakzatot! A programban hozzál létre egy „elem()” nevű eljárást, amelyet a főprogramban meghívsz! A hatszög oldalát 10 kp-ról indítsd, melyet mindig 10 kp-al növelsz! 10 darab hatszöget rajzolj ki! A kirajzolás után 2 másodpercet várjon, mielőtt a futó programot bezárja!</p>	
<p>2. (08_02.py) Készíts programot a következők alapján, a jobb oldali minta szerint! A program elején definiálj egy „elem()” nevű eljárást, mellyel megrajzolsz egy négyzetet! Majd hatszor meghívod ezt az eljárást úgy hogy változtatod a oldalának méretét! Az első négyzet oldalának a mérete legyen 20 kp! De arra figyelni kell, hogy a megoldáshoz használni kell a Pitagorasz tételt, mert ha 45 fokkal elforgatjuk a négyzeteket, akkor négyzet átlója 1,41-el nő. A kirajzolás után 2 másodpercet várjon, mielőtt a futó programot bezárja!</p>	
<p>3. (08_03.py) Készíts programot, amely megrajzolja a mintán lévő ábrát! A jobb oldali alsó „ággal” kell kezdeni! A kis fekete négyzet mindig egyforma, csak a „szára” növekszik 20 kp-al! 10 ága van az alakzatnak, tehát tudni lehet, hogy hány fokkal kell elfordulni mielőtt újabb „ágot” rajzoltatsz ki! A 2 mp itt is kell a végén!</p>	
<p>4. (08_04.py) Készíts programot melyben bekérsz két számot és egy műveleti jelet (karaktert), majd a kiválasztott karakter szerint elvégezzük a műveletet! A programban hozzál létre négy eljárást a műveletek elvégzésére! Figyelj a formátumokra!</p>	 <pre>Run: 08_04 x E:\00_MM\12_Python_programozas\programok\venv\Scripts\ Adj meg egy számot: 87 Adj meg egy másik számot: 66 Adj meg, hogy milyen műveletet szeretnél (+,-,*,/): / 87 / 66 = 1.32</pre>
<p>5. (08_05.py) Készíts programot, melyben tízheti lottósorsolást generálsz! Készíts külön eljárást az öt szám generálásához, „generalas()” néven, majd külön eljárást, mellyel kiíratod a tízheti számokat „kiiratas()” néven! A főprogramban csak a kiiratas()-t hívjad meg! A minta szerint formázd a kiíratást!</p>	 <pre>Run: 08_05 x E:\00_MM\12_Python_programozas\progr 1 . sorsolás: 47 53 40 89 38 2 . sorsolás: 42 52 85 83 55 3 . sorsolás: 54 25 17 49 29 4 . sorsolás: 65 12 37 16 36 5 . sorsolás: 65 13 14 3 5 6 . sorsolás: 1 65 9 65 80 7 . sorsolás: 75 20 24 80 15 8 . sorsolás: 48 60 38 77 87 9 . sorsolás: 38 19 43 29 50 10 . sorsolás: 60 70 47 53 53</pre>

FELADAT LEÍRÁSA	KÉPERNYŐKÉP
<p>6. (08_06.py) Készíts programot, melyben bekér a program egy számot, majd kiírja a négyzetét a számnak! Hozzá létre egy eljárást <code>negyzet(x)</code> néven, melynek a beolvasott számot adjuk értéknek!</p>	
<p>7. (08_07.py) Készíts programot, melyben kiszámítod egy téglalatest felszínét és térfogatát! A programban definiálj egy eljárást <code>teglal(a,b,c)</code> néven, mely átveszi a beolvasott számokat! A vonal kirajzolásához is készíts egy <code>vonal()</code> nevű eljárást! A főprogramban csak a két eljárást hívjad meg!</p>	
<p>8. (08_08.py) Készíts programot, melyben a 13f.py és a 13g.py programokhoz hasonlóan zászlót rajzoltatsz ki! A <code>teglalap()</code> eljárás mellett egy <code>bicolor(j,b)</code> nevű eljárást hozzá létre! A zárójelben lévő átadandó értékek a <code>j</code>(jobb) és a <code>b</code>(al) szín legyen! A program a lengyel zászlót rajzolja ki a képernyő közepére, a minta szerint! A rajzolószín legyen zöld! A lefutás után legyen 2 mp késleltetés!</p>	
<p>9. (08_09.py) Készíts programot, mely egy 400*300-as tricolor zászlót rajzol ki! A <code>teglalap()</code>, a <code>tricolor(f,k,a)</code> nevű eljárás mellé hozzá létre egy <code>zaszlo(nemzet)</code> nevű eljárást, melyben <code>if-elif-else</code> elágazásban négy fajta zászló legyen megadva! A magyar, osztrák, holland és német. Az <code>else</code> ágban pedig egy („white”, „white”, „white”) színű zászló legyen kirajzolva! A program a képernyő közepére rajzoljon, a minta szerint! A rajzolószín legyen zöld! A lefutás után legyen 2 mp késleltetés!</p>	
<p>10. (08_10.py) Készíts olyan programot, melyben a három fajta zászlót! Kirajzolja a képernyőre a minta szerinti elhelyezésben a lengyel, a magyar és a belga zászlót! A rajzolószín zöld legyen! Az eljárások amelyek szükségesek a feladathoz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <code>teglalapbi()</code> – a lengyel zászló téglalapja • <code>bicolor(j,b)</code> – a lengyel zászló megrajzolása • <code>teglalaptriv()</code> – a magyar zászló téglalapja • <code>tricolor(f,k,a)</code> – a magyar zászló megrajzolása • <code>teglalapfug()</code> – a belga zászló téglalapja • <code>ftricolor(f, k, a)</code> – a belga zászló megrajzolása 	