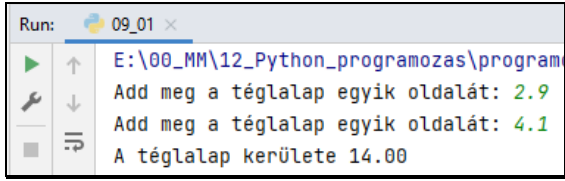
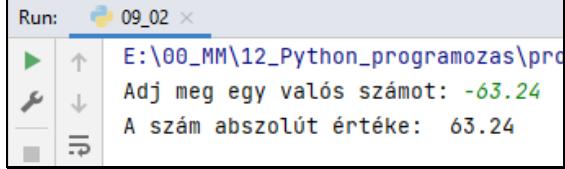
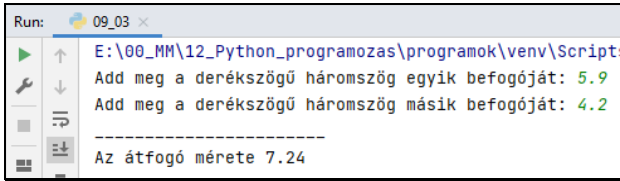
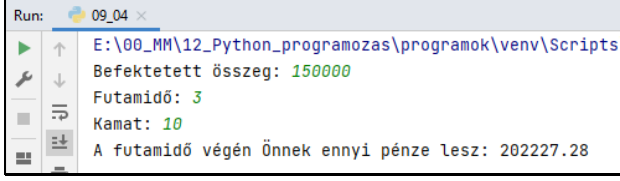
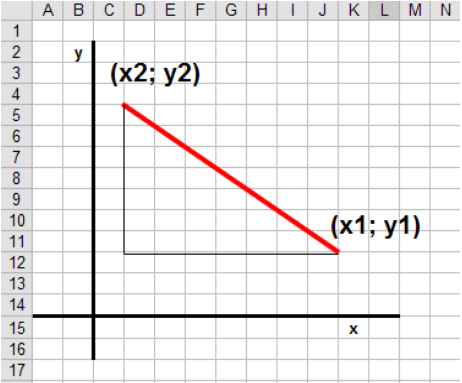
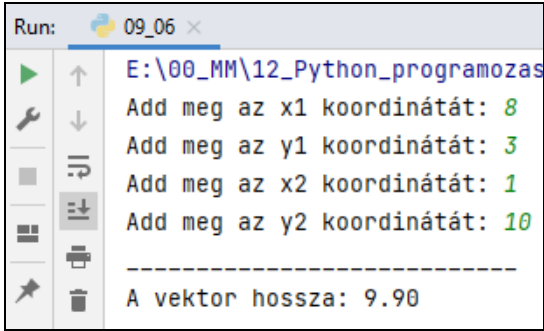
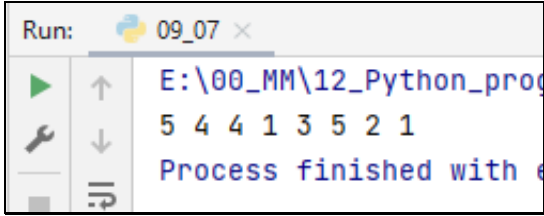
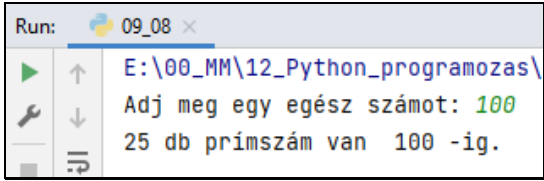
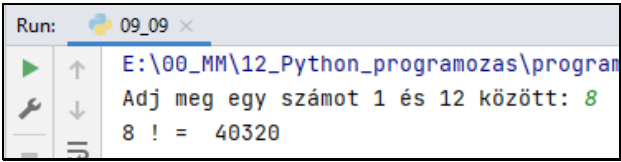


GYAKORLATI FELADATOK (14. témakörhöz)

FELADAT LEÍRÁSA	KÉPERNYŐKÉP
<p>1. (09_01.py) Készíts programot, melyben olyan függvényt hozol létre, ahol egy téglalap kerületének kiszámítsa a feladat, úgy hogy a bemenő érték az „a” és a „b” oldal mérete! A visszatérés pedig a kerület értéke! A függvény neve legyen „kerulet”!</p>	
<p>2. (09_02.py) Készíts olyan függvényt, amely visszatér egy bekért valós szám abszolút értékével!</p>	
<p>3. (09_03.py) Készíts programot, melyben egy derékszögű háromszög két befogóját bekéri a program, majd függvény segítségével kiszámolja az átfogó méretét, aztán kiírja a képernyőre a minta szerint az eredményt! Valós számokkal dolgozz!</p>	
<p>4. (09_04.py) Készíts programot, melyben a matematikában sokszor használt „kamatos kamat”-ot számoltatsz függvény segítségével!</p> $FV = C \cdot \left(1 + \frac{r}{m}\right)^{mt}$ <p>FV: a kamatos kamat végösszeg C: a befektetett összeg r: éves névleges kamatláb (kamat) m: évközi kamatfizetés száma (ebben az esetben 12) t: évek száma (futamidő)</p>	
<p>5. (09_05.py) Készíts programot, amely az EU zászlót rajzolja ki a képernyőre! Az ablak címsorában az „EU zászló” felirat jelenjen meg! Az ablak háttérszíne legyen szürke! Két teknős legyen definiálva! Az egyik neve legyen „teki_1”, kék rajzoló és kitöltő színnel! A másik neve legyen „teki_2”, sárga rajzolószínnel és sárga kitöltőszínnel! A kék zászló alap legyen pozícionálva: kiindulópontja (-200,-200), mérete legyen (400*400)! A csillag vonalai legyenek 40 kp-ok! 10 db csillagot rajzoljon ki! Alkalmazz függvényeket!</p>	

FELADAT LEÍRÁSA	KÉPERNYŐKÉP
<p>6. (09_06.py) Írj programot, melyben létrehozol egy függvényt, ami visszaadja egy vektor hosszát!</p> $a^2+b^2=c^2$ 	
<p>7. (09_07.py) Készíts programot, melyben véletlenszerűen 1 és 10 darabszám között generál kockadobásokat! Majd egymás mellé kiírja a generált számokat. Programot úgy készítsd el, hogy külön függvényben generálsz 1-6-ig véletlen számokat [kockadobas()], majd eszt egy másik függvényben felhasználod a kiíráshoz, ahol a kiírás számát 1-10-ig szintén véletlenszerűen generálsz [darab()].</p>	
<p>8. (09_08.py) Készíts programot, függvények létrehozásával, melyben bekér egy számot, majd megszámlolja, hogy hány darab prímszám van addig a számig!</p>	
<p>9. (09_09.py) Készíts programot függvények létrehozásával, melyben bekérsz egy számot 1 és 12 között, majd kiszámolja a program a szám faktoriálisát!</p>	
<p>10. (09_10.py) Készíts programot, függvények létrehozásával, melyben kiszámolod egy henger felszínét és térfogatát!</p> 