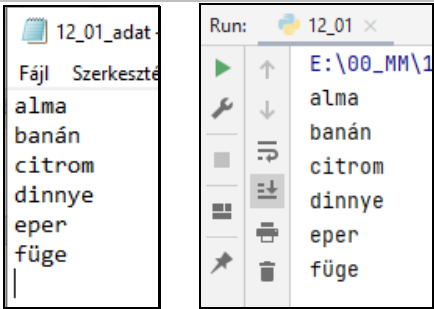
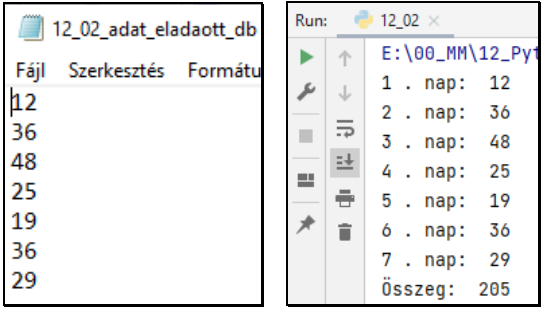
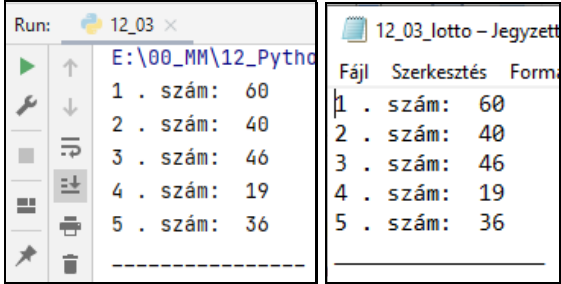
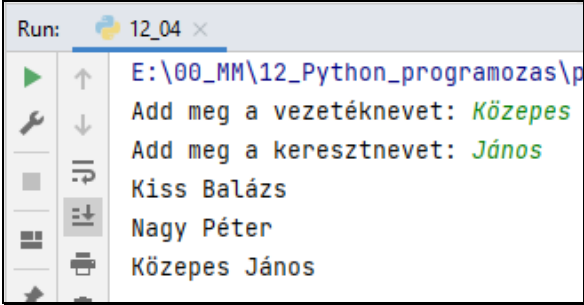


FELADAT LEÍRÁSA	KÉPERNYŐKÉP
<p><b>1. (12_01.py)</b> Készítsd el először a mintán látható txt fájlt és mentsd el 12_01_adat.txt néven a nyersanyag mappába! Majd készíts programot, mellyel beolvasod és kiíratod a képernyőre a minta szerint, külön sorban!</p>	
<p><b>2. (12_02.py)</b> Készítsd el először a mintán látható txt fájlt és mentsd el 12_02_adat_eladott_db.txt néven a nyersanyag mappába! Majd készíts programot, mellyel beolvasod és kiíratod a képernyőre a minta szerint, külön sorban, de közben egy „osszeg” nevű változóban összeadod a beolvasott számokat! Végül kiíratod a képernyőre az eredményt a minta szerint!</p>	
<p><b>3. (12_03.py)</b> Készíts programot, melyben lottószámokat generálsz egy 12_03_lotto.txt nevű fájlba! A fájlba íratás a minta szerint történjen! Ha nincs ilyen fájl, akkor hozzon létre egyet! Közben a képernyőre is írja ki a számokat a minta szerint! Ha többször futtatom a programot, akkor a txt-be kerüljenek be az új számok is!</p>	
<p><b>4. (12_04.py)</b> Készíts programot, melyben létrehozol egy 12_04_nevsor.txt nevű fájlt! Ebbe a fájlba vezetéknéveket és keresztnéveket kérjen be a program! Mindig csak egy személy nevét! Többször futtasd a programot, vigyél be több nevet! Majd mindig írasd ki a bővített listát a képernyőre a minta szerint!</p>	
<p><b>5. (12_05.py)</b> Készíts programot, melyben egy menüből kell kiválasztani a minta alapján, hogy mi történjen! Egy 12_05_adat.txt nevű fájlban tároljon a program számokat! A begépelte betűk alapján tudjon a program új számot bevinni, a tárolt számok összegét kiíratni, illetve az összes eddig tárolt számot kiíratni a képernyőre a fájlból! A program mindaddig fusson, amíg a felhasználó be nem gépeli az „E” betűt, amikor is az exit() parancsot hajtja végre! Ha nem a négy betű közül írsz be egyet, akkor írja ki, hogy „Nem megfelelő betű!” A feladatokat eljárásokkal készítsd el!</p>	