

Feladatok:

1. Készíts programot, melyben ötöslottó-sorsolást generálsz! A program írásakor a generálást és a kiíratást alprogrammal old meg! Tíz heti lottószámot generáld! (a számok az ötöslottóban 1-90-ig vannak) **(proc01)**

```
1. het: 7; 35;62;44;81;
2. het: 56;34;87;23;55;
...
9. het: 68;90;24;51;11;
10. het: 4;55;28;56;14;
```

2. Készíts programot, melyben generálsz egy 5*5 –ös kétdimenziós mátrixot, véletlen számokkal feltöltve. Az eredeti számok 1 és 10 közöttiek legyenek! Majd mátrix elemeit, megszorozzuk mindig 2-vel, tehát az a[1,1]=3, majd 6, aztán 12, majd 24, végül 48. A számok 5 szököz távolságra legyenek! A mátrixokat vonalakkal válasszuk el, melyet alprogrammal oldj meg. A generálás és a kiíratás legyen külön procedura-ban! **(proc02)**

```
3 5 2 9 4
10 6 3 5 3
1 2 2 8 9
6 5 3 4 2
8 7 4 1 10
-----
6 10 4 18 8
20 12 6 10 6
...
```

3. Írd programot, benne egy olyan eljárással, amely kicserél két paraméter értékét (csere(a,b)) **(proc03)**

```
Add meg az „x”-et: 9
Add meg az „y”-t: 2

Cserelve: x=2 y=9
```

4. Írd programot, melyben létrehozol egy függvényt amiben a^b-t számolja! **(func01)**

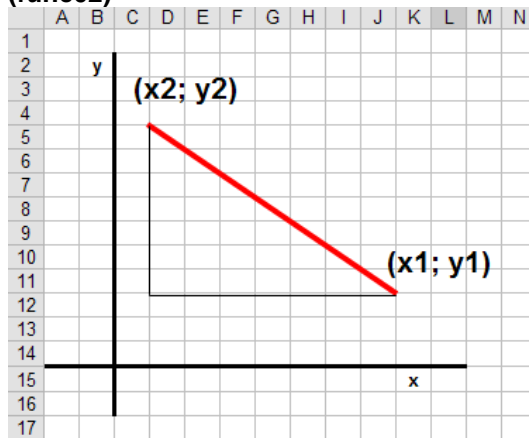
```
Add meg az alapszámot: 3
Add meg a hatványt: 2

Eredmeny: 9
```

5. Írd programot, melyben létrehozol egy függvényt, ami visszaadja egy vektor hosszát! - haszd az sqr (négyzetreemelés) és sqrt (gyökvonás) beépített függvényeket

$$a^2+b^2=c^2$$

(func02)



```
Add meg a koordinatakat:
X1: 1
Y1: 5
X2: 3
Y2: 9

A vektor hossza: 4,47
```