

Gábor Dénes Számítástechnikai Emlékverseny 2004/2005  
Programozói kategória, II. korcsoport  
Első forduló

P	2			
---	---	--	--	--

Kedves Versenyző!

A feladatok megoldását beküldheted:

- e-mailhez csatolva (csomagolva) a [gdversenyp21@gdszeged.hu](mailto:gdversenyp21@gdszeged.hu) e-mail címre, a levél témája a versenykódod legyen!
- **papíron**, olvasható kézírással, vagy nyomtatva, illetve
- **mágneselemezen** vagy **CD-n** az azonosító kódnak megfelelő könyvtárban kell beküldened.

A beküldött lapokon, mágneselemezen és CD-n tüntesd fel a saját neved, a versenykódod, az iskolád nevét és címét! Csak az azonosító kóddal ellátott anyagokat javítjuk!

Kérjük, hogy a verseny kísérlapját is küldd vissza a versenybizottság részére a pontos adatbázis elkészítése miatt.

**Beküldési határidő: 2004. december 17.**

A négy feladat megoldásával maximálisan 100 pontot érhetsz el.

**Jó munkát!**

**KÍSÉRŐLAP**

(Nyomtatott nagybetűvel töltsd ki!)

Versenyző neve: ..... osztálya: .....

Iskola neve: .....

Székhelye: .....

Szaktanára(i): .....

**BIZOTTSÁG**

1. feladat: ..... pont  
2. feladat: ..... pont  
3. feladat: ..... pont  
4. feladat .....pont

---

Összesen: ..... pont

Javította: .....

**1. feladat (30 pont)**

- Készíts programot, amely egy dobókockát szimulál!
- A program „dobás” parancsra írja ki, a dobás eredményét!(10 pont)
- Ábrázold a kockát grafikusan, a dobás utáni állapotában! (20 pont)

**2. feladat (15 pont)**

- Készíts számológépet!
- A programban legyen lehetőség számok bevitelére!
- A szám beírása után a négy alpműveleti jel ('+', '-', '\*', '/') lenyomására végezze el a kijelölt műveletet! (5 pont)
- Újabb szám és műveleti jel bevitele után folytassa a számolást az előző részeredménnyel! Az eredményt „Enter” billentyűre lenyomására írja ki!(10 pont)

**3. feladat (20 pont)**

- Készíts programot, amely kitalálja a játékos által gondolt számot!
- A számítógép kérdezzen, a gép használója válaszoljon!  
Pl.  
Számítógép: „Gondolj egy számra! Szorozd meg kettővel! Adj hozzá tízet! Szorozd meg hárommal! Oszd el hattal! Mennyit kaptál?”  
Játékos: 8  
Számítógép: ”Háromra gondoltál.”

**4. feladat (25 pont)**

- Készíts pénz-számláló programot! (Pl. Kaptál egy kalap pénzt.)
- A különböző bankókat, különböző billentyű leütéssel azonosítsd!  
”t” tízezres, ”ö” ötezres, ”e” ezres, „5” ötszáz (10 pont)
- A program számlálja meg a bankókat, írja ki tételesen melyik pénzből hány darab volt és a végösszeget! (15 pont)

**Külön értékeljük a programok megjelenési formáját, kidolgozottságát, a programozás stílusát!(10 pont)**