

Gábor Dénes Számítástechnikai Emlékverseny 2008/2009
Programozói kategória, II. korcsoport
Első forduló

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

Kedves **Versenyző!**

A feladatok megoldását beküldheted:

- **CD-n** az azonosító kódnak megfelelő könyvtárban.

A **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 kísérőlapját küldd vissza a versenybizottság részére a pontos adatbázis elkészítése érdekében!

Beküldési határidő: 2008. december 09.

A három feladat megoldásával maximálisan 100 pontot érhetsz el.

Jó munkát!

KÍSÉRŐLAP

(Nyomtatott nagybetűvel töltsd ki!)

Versenyző neve: osztálya:

Iskola neve és OM azonosítója:

Székhelye:

Szaktanára(i):

BIZOTTSÁG

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

1. feladat: 25 pont

2. feladat: 35 pont

3. feladat: 40 pont

Összesen: pont

Javította:

P

2

1. feladat (25 pont)

Készíts egy programot, amellyel kitalálósat játszhatunk!

A program „gondol” egy számra (véletlen szám).

A játékosnak kell kitalálnia, hogy mi volt az.

A program kezelője tippeljen egy számra!

Ha ez megegyezik program által generált számra, akkor vége a játéknak. Gratuláljon!

Amennyiben kisebb, a gép írja ki, hogy „kisebb”!

Ha nagyobb, akkor írja ki, hogy nagyobb!

Továbbá írja ki a tipp pontossága alapján, hogy „hideg”, „meleg” vagy „forró”!

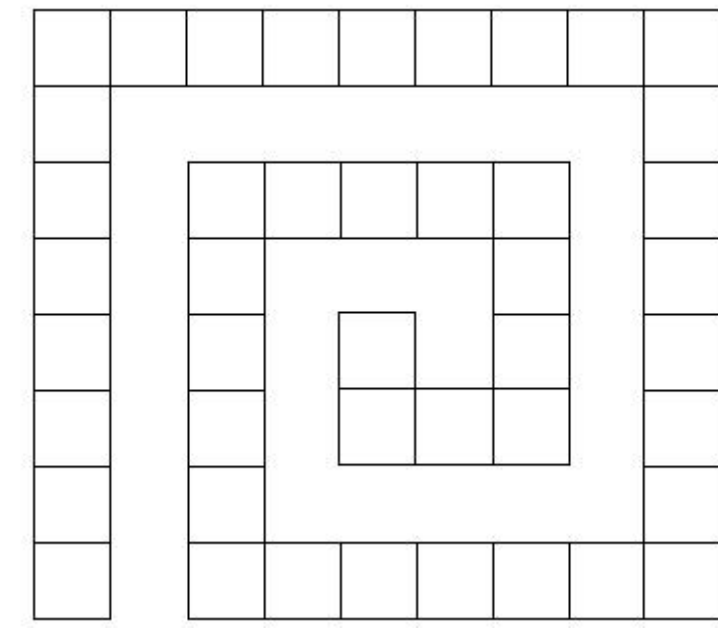
Ezt ismételve addig, amíg eredmény nem születik!

2. feladat (35 pont)

Készíts egy programot, amely megrajzolja az alábbi ábrán látható alakzatot!

A négyzetek spirális pályán követik egymást. (Társas játék pálya.)

Program elején legyen lehetőség a négyzetek oldalhosszúságának, és darabszámának a megadására!

**3. feladat (40 pont)**

Készíts egy programot, amellyel táblás társasjátékot játszhatunk!

Több játékos tudjon, egyszerre játszani! A program kérje be a játékosok számát!

Minden játékoshoz rendeljen egy szint!

Jelenítsen meg egy tetszőleges pályát! A pálya start mezőjében jelenítse meg a játékosokat, azonosító köröket, a hozzárendelt színnel!

Legyen lehetőség a játékos kiválasztására!

Legyen egy „dobás” parancs”, amely egy 1-6 közötti véletlen számot jelenít meg!

A dobásnak megfelelő számú négyzettel lépjen előre a kiválasztott játékos!