



Bevezetés a Python nyelvű programozásba

9. évfolyam 5. óra

1. feladat

Készíts poén-vírus programot! A program indulás után írja ki a következő szöveget: Egy vírust indítottál el, ami mindent töröl a gépedről. Az egyetlen esélyed, ha beírod a deaktiváló kódot, ami egy 1 és 5 közötti egész szám. Csak két esélyed van, úgyhogy jól gondold meg!

A program ezután véletlen-szerűen sorsolja ki a deaktiváló kódot (1 és 5 közötti egész szám), majd adjon lehetőséget a felhasználónak a tippelésre!

Ha a játékos sikeresen tippel, akkor a program írja ki a következő szöveget: A kód helyes, megmenekült a géped.

Sikertelen tipp esetén a gép mondja meg, hogy a kód nagyobb, vagy kisebb a tippeltnél és adjon újabb lehetőséget a tippelésre!

Ha a második próbálkozásra sem sikerül helyesen tippelni, akkor a program írja ki a következő szöveget: Lúzer vagy! A merevlemez törlése elkezdődött...

A programot **NeKattintsRá** néven mentsd el a saját mappádba!

2. feladat

Alakítsd át úgy a programot, hogy 1 és 7 közötti számot sorsoljon és három lehetőséget adjon a tippelésre!



Bevezetés a Python nyelvű programozásba

9. évfolyam 5. óra

1. feladat

Készíts poén-vírus programot! A program indulás után írja ki a következő szöveget: Egy vírust indítottál el, ami mindent töröl a gépedről. Az egyetlen esélyed, ha beírod a deaktiváló kódot, ami egy 1 és 5 közötti egész szám. Csak két esélyed van, úgyhogy jól gondold meg!

A program ezután véletlen-szerűen sorsolja ki a deaktiváló kódot (1 és 5 közötti egész szám), majd adjon lehetőséget a felhasználónak a tippelésre!

Ha a játékos sikeresen tippel, akkor a program írja ki a következő szöveget: A kód helyes, megmenekült a géped.

Sikertelen tipp esetén a gép mondja meg, hogy a kód nagyobb, vagy kisebb a tippeltnél és adjon újabb lehetőséget a tippelésre!

Ha a második próbálkozásra sem sikerül helyesen tippelni, akkor a program írja ki a következő szöveget: Lúzer vagy! A merevlemez törlése elkezdődött...

A programot **NeKattintsRá** néven mentsd el a saját mappádba!

2. feladat

Alakítsd át úgy a programot, hogy 1 és 7 közötti számot sorsoljon és három lehetőséget adjon a tippelésre!

