



Bevezetés a Python nyelvű programozásba

9. évfolyam 7. óra

1. feladat

Készíts programot a „Félkarú Rabló” játékgép működésére!

(Egyszerűsített változat: csak két szerencsekerékkel és háromféle figurával.)

A program sorsoljon és írjon ki két figurát az alábbiak közül: alma, körte, barack.

Például: Ezeket sorsolta a gép: körte alma

Ha legalább egyszer kijött az „alma” figura, akkor írja ki a „Nyertél.” szöveget!

Ha mindkét alkalommal az „alma” jött ki, akkor írja ki a „Főnyeremény!” szöveget is!

Ha egyszer sem jött ki az „alma”, akkor írja ki a „Nem nyertél.” szöveget!

A megoldáshoz szükséged lesz ezekre az angol kötőszavakra: and, or. (és, vagy)



2. feladat

Végül tegye fel a gép a „Szeretnél még játszani?” kérdést! Ha a válasz „igen”, akkor induljon újra a játék!

3. feladat

Egészítsd ki a programot úgy, hogy a játékosnak kezdetben legyen 5 zsetonja!

Mindegyik menet 1 zsetonba kerüljön! (Tehát menetenként csökkenjen 1-gyel a zsetonok száma!)

Ezt a következő utasítással tudod elérni:

```
zseton=zseton-1
```

Nyeremény esetén a játékos kapjon 2 zsetont! Főnyeremény esetén kapjon további 3 zsetont!

Minden menet végén a gép írja ki a játékos zsetonjainak számát!

4. feladat

Egészítsd ki a programot úgy, hogy ha a játékosnak elfogytak a zsetonjai, akkor ne tudjon új játékot kezdeni!



Bevezetés a Python nyelvű programozásba

9. évfolyam 7. óra

1. feladat

Készíts programot a „Félkarú Rabló” játékgép működésére!

(Egyszerűsített változat: csak két szerencsekerékkel és háromféle figurával.)

A program sorsoljon és írjon ki két figurát az alábbiak közül: alma, körte, barack.

Például: Ezeket sorsolta a gép: körte alma

Ha legalább egyszer kijött az „alma” figura, akkor írja ki a „Nyertél.” szöveget!

Ha mindkét alkalommal az „alma” jött ki, akkor írja ki a „Főnyeremény!” szöveget is!

Ha egyszer sem jött ki az „alma”, akkor írja ki a „Nem nyertél.” szöveget!

A megoldáshoz szükséged lesz ezekre az angol kötőszavakra: and, or. (és, vagy)



2. feladat

Végül tegye fel a gép a „Szeretnél még játszani?” kérdést! Ha a válasz „igen”, akkor induljon újra a játék!

3. feladat

Egészítsd ki a programot úgy, hogy a játékosnak kezdetben legyen 5 zsetonja!

Mindegyik menet 1 zsetonba kerüljön! (Tehát menetenként csökkenjen 1-gyel a zsetonok száma!)

Ezt a következő utasítással tudod elérni:

```
zseton=zseton-1
```

Nyeremény esetén a játékos kapjon 2 zsetont! Főnyeremény esetén kapjon további 3 zsetont!

Minden menet végén a gép írja ki a játékos zsetonjainak számát!

4. feladat

Egészítsd ki a programot úgy, hogy ha a játékosnak elfogytak a zsetonjai, akkor ne tudjon új játékot kezdeni!