



Bevezetés a Python nyelvű programozásba

9. évfolyam 9. óra

1. feladat

Készíts többmenetes kő-papír-olló játékot!

A program először kérdezze meg, hogy hány menetet szeretne játszani a felhasználó!

Minden menet elején írja ki a program, hogy hányadik menet következik!

Utána kérdezze meg a felhasználót, hogy mit mutat! (kő, papír, vagy olló)

A gép véletlenszerűen mutasson követ, papírt, vagy ollót, *miután* a felhasználó beírta, hogy mit mutat!

A menet végén írja ki a program, hogy ki nyert ebben a menetben!

2. feladat

Minden menet végén írja ki a program, hogy hány alkalommal nyert a felhasználó és hány alkalommal a gép!

A játék végén azt is írja ki a program, hogy az egész játékot ki nyerte! (Aki több alkalommal nyert.)



Bevezetés a Python nyelvű programozásba

9. évfolyam 9. óra

1. feladat

Készíts többmenetes kő-papír-olló játékot!

A program először kérdezze meg, hogy hány menetet szeretne játszani a felhasználó!

Minden menet elején írja ki a program, hogy hányadik menet következik!

Utána kérdezze meg a felhasználót, hogy mit mutat! (kő, papír, vagy olló)

A gép véletlenszerűen mutasson követ, papírt, vagy ollót, *miután* a felhasználó beírta, hogy mit mutat!

A menet végén írja ki a program, hogy ki nyert ebben a menetben!

2. feladat

Minden menet végén írja ki a program, hogy hány alkalommal nyert a felhasználó és hány alkalommal a gép!

A játék végén azt is írja ki a program, hogy az egész játékot ki nyerte! (Aki több alkalommal nyert.)



Bevezetés a Python nyelvű programozásba

9. évfolyam 9. óra

1. feladat

Készíts többmenetes kő-papír-olló játékot!

A program először kérdezze meg, hogy hány menetet szeretne játszani a felhasználó!

Minden menet elején írja ki a program, hogy hányadik menet következik!

Utána kérdezze meg a felhasználót, hogy mit mutat! (kő, papír, vagy olló)

A gép véletlenszerűen mutasson követ, papírt, vagy ollót, *miután* a felhasználó beírta, hogy mit mutat!

A menet végén írja ki a program, hogy ki nyert ebben a menetben!

2. feladat

Minden menet végén írja ki a program, hogy hány alkalommal nyert a felhasználó és hány alkalommal a gép!

A játék végén azt is írja ki a program, hogy az egész játékot ki nyerte! (Aki több alkalommal nyert.)

