



1. feladat

Készíts toronyház építő programot! A program először kérdezze meg a felhasználótól, hogy hány szintes házat szeretne építeni!

Ha a felhasználó 1-nél kisebb, vagy 9-nél nagyobb számot ad meg, akkor a program írja ki az „Ilyen méretű toronyházat nem tudok építeni.” szöveget!

Ha a felhasználó 1 és 9 közötti számot ad meg, akkor a program „rajzoljon” ki a képernyőre egy megfelelő magasságú toronyházat az A, I és O karakterek felhasználásával!

Egy három szintes toronyház például így nézzen ki (3 lakószint + padlás):

```
AAAAA
I 0 I
I 0 I
I 0 I
```

2. feladat

Alakítsd át az előző programot úgy, hogy a szintek közepén a szint sorszáma legyen kiírva!

```
AAAAAAA
I 3.0 I
I 2.0 I
I 1.0 I
```

3. feladat

Alakítsd át az előző programot úgy, hogy a szintek közepén a szint sorszáma mellett a lakosok száma is ki legyen írva!

A lakosok száma egy olyan véletlen-szám, ami legalább 0 és legfeljebb 3.

```
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
I 3.0 szint 2 lakos I
I 2.0 szint 0 lakos I
I 1.0 szint 1 lakos I
```

4. feladat

Alakítsd át az előző programot úgy, hogy a végén írja ki a lakatlan (0 lakosú) szintek számát!



1. feladat

Készíts toronyház építő programot! A program először kérdezze meg a felhasználótól, hogy hány szintes házat szeretne építeni!

Ha a felhasználó 1-nél kisebb, vagy 9-nél nagyobb számot ad meg, akkor a program írja ki az „Ilyen méretű toronyházat nem tudok építeni.” szöveget!

Ha a felhasználó 1 és 9 közötti számot ad meg, akkor a program „rajzoljon” ki a képernyőre egy megfelelő magasságú toronyházat az A, I és O karakterek felhasználásával!

Egy három szintes toronyház például így nézzen ki (3 lakószint + padlás):

```
AAAAA
I 0 I
I 0 I
I 0 I
```

2. feladat

Alakítsd át az előző programot úgy, hogy a szintek közepén a szint sorszáma legyen kiírva!

```
AAAAAAA
I 3.0 I
I 2.0 I
I 1.0 I
```

3. feladat

Alakítsd át az előző programot úgy, hogy a szintek közepén a szint sorszáma mellett a lakosok száma is ki legyen írva!

A lakosok száma egy olyan véletlen-szám, ami legalább 0 és legfeljebb 3.

```
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
I 3.0 szint 2 lakos I
I 2.0 szint 0 lakos I
I 1.0 szint 1 lakos I
```

4. feladat

Alakítsd át az előző programot úgy, hogy a végén írja ki a lakatlan (0 lakosú) szintek számát!

