1. feladat

Készíts kocka-lottó játékprogramot!

Először a játékos tippelhet 3 *egész* számra 1 és 6 között.
A számok beolvasásakor a `float()` függvény helyett az `int()` függvényt használd!

A program ellenőrizze, hogy a felhasználó által beírt számok valóban 1 és 6 közöttiek-e!

Ha nem, akkor kérdezze újra a nem megfelelő számot! Addig kérdezze, amíg végre 1 és 6 közötti számot kap!
(Azt nem kell ellenőrizni, hogy a felhasználó különböző számokat írt-e be.)

A program ezután sorsoljon ki három egész számot 1 és 6 között és írja ki a „dobásokat”!

A sorsolt számok legyenek különbözőek, azaz ha olyat dob, ami már szerepelt, akkor dobjon újra!

Végül írja ki a program, hogy hány találata van a játékosnak!

<u>Gyakorló (házi) feladatok</u>

A „Python nyelvű programozás alapjai” című jegyzetből olvasd el az 5. oldalt!

1. feladat

Készíts számkitaláló játékot! A program „gondol egy számra” 1 és 10 között, amit a játékosnak ki kell találnia.

A gép véletlen-szerűen válassza ki a „gondolt” számot, a játékos pedig addig tippelhessen, amíg ki nem találja!

2. feladat

Egészítsd ki a programot úgy, hogy amikor a játékos hibásan tippel, akkor a program adjon neki segítséget a következő formában:

```
Gondoltam egy egész számra 1 és 10 között. Találd ki!
5
Nem talált, kisebb számra gondoltam.
Próbáld meg újra!
3
Nem talált, kisebb számra gondoltam.
Próbáld meg újra!
2
Sikerült eltalálnod, erre a számra gondoltam.
```

3. feladat

Készíts fej-vagy-írás játékprogramot! A program első két utasítása a következő:

```
import random
erme=random.choice(["fej","írás"])
```

A második utasítás hatására az `erme` nevű változóba a „fej”, vagy az „írás” szó kerül, véletlen-szerűen.

Ezután a program írja ki ezt: „Feldobtam egy érmét. Szerinted fej, vagy írás?”

A felhasználó ezután tippelhet, azaz beírhatja a „fej” vagy az „írás” szót.

A felhasználó tippjének beolvasása után írja ki a gép a helyes választ,
illetve azt is, hogy a felhasználó tippje helyes volt-e!

4. feladat

Egészítsd ki úgy a programot, hogy kérdezze meg a játékost, hogy akar-e még egy menetet játszani!

„igen” válasz esetén következzen még egy menet! (Harmadik menet – egyelőre – nem kell.)

5. feladat

Alakítsd át úgy a programot, hogy harmadik, negyedik, sőt akár századik menet is legyen,
ha a felhasználó úgy akarja!