

5. Kitaláló

Egy betűkitaláló játékban egy rejtett szót kell meghatározni a tippekre adott válaszokból. A játék során szavakat adunk meg tippként, és erre válaszként azt kapjuk meg, hogy a rejtett szóban hol és mely betűket találtuk el. A megtalált betűket megjelenítjük, a tévesek helyén pontot („.”) írunk ki.

Ebben a feladatban csak olyan szavakkal foglalkozunk, melyek az angol ábécé betűivel leírhatók, és pontosan hatbetűsek. A könnyebb feldolgozhatóság érdekében minden szó csupa kisbetűvel szerepel. A rejtett szót 15 tároltból véletlenszerűen kell kiválasztani. A szavak rendelkezésre állnak a *szavak.txt* állományban is és onnan a program forráskódjába bemásolhatók. A szavak a következők:

```
fuvola, csirke, adatok, asztal, fogoly, bicska,  
farkas, almafa, babona, gerinc, dervis, bagoly,  
ecetes, angyal, boglya
```

Például:

```
rejtett szó: bicska  
tipp:       babona  
válasz:     b....a
```

Készítsen programot, amely a megadott szavak közül véletlenszerűen választ egy rejtett szót, és a felhasználó tippjeire választ ad addig, amíg az ki nem találja a szó összes betűjét, vagy amíg a **stop** szóval a futást le nem állítja!

A program forráskódját mentse *kitalalo* néven! A program megírásakor a felhasználó által megadott karakterek helyességét nem kell ellenőriznie. Feltételezheti, hogy nem tartalmaznak speciális jeleket, szóközt, ékezetes karaktereket, nagybetűket, és minden tipp hatbetűs.

A képernyőre írást igénylő részfeladatok esetén az ékezetmentes kiírás is elfogadott.

1. A megadott 15 szót rögzítse a program forrásában egy megfelelő adatszerkezetben!
2. A rejtett szót válassza ki a rögzített szavak közül véletlenszerűen úgy, hogy azonos esélye legyen mindegyiknek!
3. Addig kérje a program a hatbetűs tippeket, amíg a rejtett szónak mind a hat betűje ismertté nem válik! Az utóbbi szabály alól kivétel, ha a **stop** szóval a játékot megállítja a felhasználó.
4. A játék végén, ha nem a **stop** szó miatt fejeződik be, írassa ki a mintának megfelelően a megfejtéshez használt tippek számát, különben ne írjon ki semmit!

15 pont

Minta a szöveges kimenet kialakításához

Példa 1:

Kérem a tippet: bicska

Az eredmény: b....a

Kérem a tippet: boglya

Az eredmény: b....a

Kérem a tippet: babona

Az eredmény: babona

3 tippeléssel sikerült kitalálni.

Példa 2:

Kérem a tippet: bicska

Az eredmény: b....a

Kérem a tippet: stop

Források

A feladatlap bázisszövegei az eredeti forrásszövegek módosításával (rövidítésével, nyelvtani egyszerűsítésével), adatainak felhasználásával, de az eredeti szöveg, adatok integritásának megtartása mellett jöttek létre. Az eredeti szövegek, adatok, képek forrása:

1. Ikarus

<https://cdn.nwmgroups.hu/s/img/i/1903/20190301ikarus-66-veteran-busz.jpg> Utolsó letöltés 2022. szeptember 26.
<https://cdn.nwmgroups.hu/s/img/i/1903/20190301ikarus-66-veteran-busz1.jpg> Utolsó letöltés 2022. szeptember 26.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5a/Ikarus_260_%28BPO-051%29.jpg Utolsó letöltés 2022. szeptember 26.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/122-es_busz_%28BPI-189%29.jpg Utolsó letöltés 2022. szeptember 26.
<https://hirado.hu/wp-content/uploads/sites/7/2018/07/FBISZ19761007022.jpg> Utolsó letöltés 2022. szeptember 26.
https://gondola.hu/cikkek/110420-Tortenelmet_irt_a_formatervezo.html Utolsó letöltés 2022. szeptember 26.
https://index.hu/belfold/budapest/2010/05/26/a_magyar_buszgyartas_fenykora/ Utolsó letöltés 2022. szeptember 26.

	pontszám	
	maximális	elért
Szövegszerkesztés 1. Ikarus	25	
Vizuális elemek 2. Viharjelzés	20	
Táblázatkezelés 3. Pénzfeldobás	25	
Adatbázis-kezelés 4. Kutyaaktivitás	15	
Algoritmizálás és programozás 5. Kitaláló	15	
A gyakorlati vizsgarész pontszáma	100	

dátum

javító tanár

	pontszáma egész sámra kerekítve	
	elért	programba beírt
Szövegszerkesztés		
Vizuális elemek		
Táblázatkezelés		
Adatbázis-kezelés		
Algoritmizálás és programozás		

dátum

dátum

javító tanár

jegyző