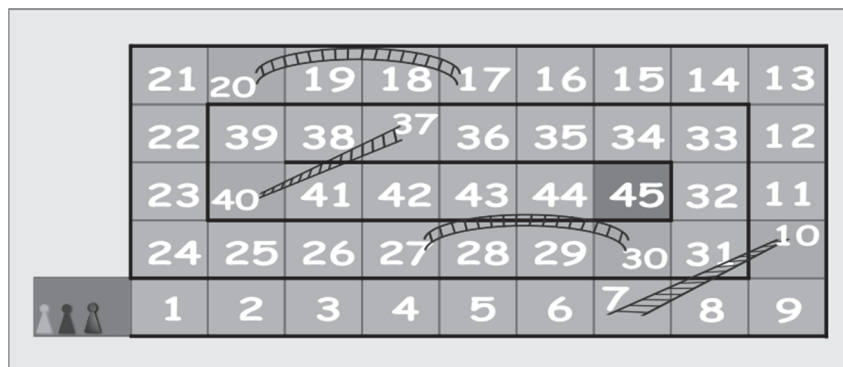


5. Létra

A Létra társasjátékot egy 45 mezőből álló táblán, dobókockával többen játszhatják. A játékos kezdetben az 1-es mező előtt áll, majd a dobókockával dobott értékkel halad előre a spirálisan elhelyezkedő mezőkön. Amennyiben „létramezőre” lép, azaz olyanra, aminek a számértéke 10-zel osztható, akkor 3 mezőt vissza kell lépnie a táblán. A játékot az nyeri, aki először éri el a 45-ös mezőt, vagy halad át rajta.



Készítsen programot, amely egy játékos dobásai alapján megmutatja a játék menetét! A program forráskódját mentse *letra* néven! A program megírásakor a felhasználó által megadott adatok helyességét, érvényességét nem kell ellenőriznie, és feltételezheti, hogy a rendelkezésre álló adatok a leírtaknak megfelelnek.

A képernyőre írást igénylő részfeladatok esetében az ékezetmentes kiírás is elfogadott. A mintához tartalmában hasonlóan – írja ki a képernyőre a feladat sorszámát (például: 2. feladat), valamint utaljon a kiírt tartalomra is!

1. Az alább megadott 18 számot - amely egy játékos dobásait tartalmazza egy konkrét játék során - tárolja el a program forrásában egy megfelelő adatszerkezetben! Ügyeljen arra, hogy a programnak akkor is működnie kell, ha az adatokat kicseréljük! (A számokat megtalálja a *dobasok.txt* állományban, amelyből a program kódjába átmásolhatja őket.)

3, 1, 1, 2, 1, 5, 5, 4, 4, 4, 1, 2, 3, 6, 4, 6, 1, 4

2. Határozza meg a dobások segítségével a játék menetét! Jelenítse meg a képernyőn dobásról dobásra, hogy melyik mezőn tartott a játékos az adott dobás után! Az eredményt szóközzel elválasztva írja ki a képernyőre! Amennyiben létramezőre lépne az illető, akkor csak azt a mezőt jelenítse meg, ahová a létrával jutott a játékos!
3. Határozza meg, hogy hányszor kellett visszalépnie a játék során a játékosnak! Az eredményt a mintának megfelelően jelenítse meg!
4. Állapítsa meg, hogy az illető befejezte-e a játékot, azaz elérte vagy meghaladta-e a 45-ös mezőt! Ha befejezte a játékot, akkor az „A játékot befejezte.” üzenetet jelenítse meg, különben az „A játékot abbahagyta.” üzenetet írja ki!

15 pont

Minta a szöveges kimenet kialakításához:

```
2. feladat
3 4 5 7 8 13 18 22 26 27 28 27 27 33 37 43 44 48
3. feladat
A játék során 3 alkalommal lépett létrára.
4. feladat
A játékot befejezte.
```

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. Biológia

<https://www.zemplen.hu/index.php/allatvilag> Utolsó letöltés: 2023.07.31.

<https://parkerdo.hu/parkerdo/pilisi-parkerdoben-megtalalhato-az-ev-keteltuje-foltos-szalamandra/> Utolsó letöltés: 2023.07.31.

<https://loczygimnazium.hu/content/theme/sites/humanbody/mozgas.html> Utolsó letöltés: 2023.07.31.

Könyv címe: Színes érettségi tételek biológiából középszint - szóbeli

Kiadó: Maxim Kiadó Kft., Szeged

Szerző: Juhász Katalin - Vargáné Lengyel Adrien

Kiadás éve: 2009

3. Triatlon

<http://korido.hu/events/2023KeszthelyTriatlon/results/K%C3%B6z%C3%A9pszint%C3%A9rt%C3%A9kel%C3%A9si%20eredmenyek.pdf> Utolsó letöltés: 2023.10.28

4. Földrendések

<http://www.szeizmologia.hu/index.php/hu/szeizmicitas/a-kozelmult-erezheto-foeldrengesei/29-az-elmult-evek-erezheto-foeldrengeseinek-listaja> Utolsó letöltés: 2023.07.18.

	pontszám	
	maximális	elért
Szövegszerkesztés 1. Biológia	25	
Vizuális elemek 2. Minták	20	
Táblázatkezelés 3. Triatlon	25	
Adatbázis-kezelés 4. Földrengések	15	
Algoritmizálás és programozás 5. Létra	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