
2. HÁZI FELADAT – BOSSZÚÁLLÓK ÖSSZEHASONLÍTÓ

- 1.) Készítsen olyan programot, amely elsőnek bekéri egy szuperhős nevét, majd azt követően még egyet.

Vasember beírása esetén, a program kérdezze meg:

- a civil nevét
- a vagyona összegét
- a megsemmisített idegen támadók darabszámát
- a vaspáncélok számát
- a birtokolt vibránium mennyiségét (tizedes pontossággal, pl. 4,6667)

Hulk beírása esetén, a program kérdezze meg:

- a civil nevét
- a megsemmisített idegen támadók darabszámát
- egy szuperképesség megnevezését
- gammasugárzás mértéke (tizedes pontossággal, pl. 0,0000125)

- 2.) Ha a felhasználó nem Hulk-ot és nem Vasember-t írt be, akkor tudassa a felhasználóval, hogy a program itt véget ért, és a program várjon, amíg a felhasználó egy 'x' karaktert nem ír a konzolra, majd enter követően álljon is le a program. Amennyiben nem 'x'-et ír, úgy törölje a konzol tartalmát és ismételje meg a folyamatot, amíg szükséges.

Az egyes szuperhősökhöz (Hulk, Vasember) tartozó bekért adatokat az adatokhoz megfelelő(!) típusú változóban tárolja el.

- 3.) Ezt követően, vizsgálja meg, hogy Vasember vagy Hulk rendelkezik több megsemmisített idegen támadóval! Ha Vasember rendelkezik többel, akkor írja ki a konzolra, hogy "Vasember > Hulk". Ellenkező esetben folytassa tovább az összehasonlítást, a birtokolt vibránium mennyiség (Vasember esetén), valamint a gammasugárzás mértéke (Hulk esetén) alapján! Ha Vasember rendelkezik magasabb/nagyobb értékkel, akkor egy logikai változót amely "vasemberAJobb" nevet viseli, állítson igaz értékre. Ellenkező esetben hamis értéket kapjon a változó.

- 4.) A program a vizsgálatok után írja ki a konzolra a "vasemberAJobb" logikai változó értékét, magyarul (igaz vagy hamis).

Megjegyzés: konzolról bekérve lebegőpontos számot, tizedesvesszővel kell megadni, kódba beleégetve pedig tizedespontot használunk.

- konzolról: 3,1415
- kódból: double x = 3.1415;