

5. Operátorok és kifejezések

1. Írjunk függvényt, amely az időt másodpercben olvassa be és átszámítja óra, perc és másodpercbé! (*oravaltas*)
2. Írjunk programot, amely beolvassa a derékszögű háromszög két befogóját és kiszámítja a derékszögű háromszög kerületét és területét! (*dszh*)
3. Írjunk programot, amely beolvas egy pozitív, valós számot és számítsuk ki a szám négyzetét és a négyzetgyökét, az eredményt lebegőpontos és fixpontos alakban is jelenítsük meg! (*szamol*)
4. Értékeljük ki az alábbi programot az *inc()*, *dec()*, *pred()* és a *succ()* gyakorlására! (*fg1*)

```
program fg1;
var
  a,b:integer;
begin
  a:= 2; b:= 4;
  writeln('a: ',a,' b: ',b);
  Dec(a); Inc(b);
  writeln('Dec csökkent a: ',a);
  writeln('Inc növel b: ',b);
  writeln('Pred előző b: ',Pred(b));
  writeln('Succ következő a: ',Succ(a));
  readln;
end.
```

5. Értékeljük ki az alábbi programot az *abs()*, *exp()*, *ln()*, *random()* függvények és a *randomize* eljárás használatára! (*fg2*)

```
program fg2;
var
  a,b,c:real;
begin
  a:= -2.13; b:= 4.56;
  writeln('a: ',a,' b: ',b);
  writeln('abs(a) : ',abs(a));
  writeln('Harmadik hatvány b: ',exp(ln(b)*3):6:2);
  writeln('Harmadik gyöke b: ',exp(ln(b)/3):6:2);
  randomize;
  write('Véletlenszám határral ');
  writeln('megadva 0-89 között: ',random(90));
  writeln('Véletlenszám: ',random);
  readln;
end.
```

6. Értékeljük ki az alábbi programot, mi jelenik meg a képernyőn! (*kiertekel*)

```
program kiertekel;  
{ kifejezések típusa }  
begin  
  writeln('egész: 7-4      = ', 7-4);  
  writeln('valós: 3.0*9    = ', 3.0*9: 6:2);  
  writeln('egész: 17 mod 7 = ', 17 mod 7);  
  writeln('valós: 9/3      = ', 9/3:4:1);  
  writeln('egész: 29 div 5 = ', 29 div 5);  
  writeln('valós: 12.4/2   = ', 12.4/2:6:2);  
  writeln('hibás: 5.2 div 5');  
  writeln('hibás: 6 mod 3.0');  
  readln;  
end.
```