

Ι.Ε.Κ. ΕΛΕΥΣΙΝΑΣ

**ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΔΙΚΤΥΩΝ ΚΑΙ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΡΑΦΕΙΟΥ
ΕΞΑΜΗΝΟ Γ΄
ΤΕΛΙΚΗ ΓΡΑΠΤΗ ΕΞΕΤΑΣΗ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ :
“ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ - PASCAL”
ΤΡΙΤΗ 06/06/2000**

Να γραφεί κώδικας σε γλώσσα Pascal, ο οποίος ζητά από τον χρήστη να ποντάρει ένα ποσό και χρησιμοποιεί μια γεννήτρια ψευδοτυχαίων αριθμών για να δημιουργήσει τριάδες από ακεραίους (στο διάστημα 1-9). Εάν οι τρεις παραγόμενοι αριθμοί είναι ίσοι ο παίκτης κερδίζει το 100% του ποσού που πόνταρε. Εάν οι αριθμοί είναι και οι τρεις 7, ο παίκτης κερδίζει το 500% του ποσού που πόνταρε. Τέλος αν οι αριθμοί είναι στη σειρά (πχ 5-6-7 ή 1-2-3 – και μόνο με αυτή τη διάταξη) ο παίκτης κερδίζει το 50% του ποσού που πόνταρε. Οι υπόλοιποι συνδυασμοί δεν κερδίζουν τίποτα και ο παίκτης χάνει το ποσό του. Το πρόγραμμα εμφανίζει στην οθόνη τους αριθμούς και το ποσό του κέρδους ή το μήνυμα «ΕΧΑΣΕΣ».

**ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΘΟΥΝ ΟΛΑ ΤΑ ΖΗΤΗΜΑΤΑ
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΞΕΤΑΣΗΣ ΔΥΟ (2) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΩΡΕΣ
*** ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ *****

Ο ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

Ο ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

Ε. Π. ΜΑΡΟΥΓΚΑΣ

Ζ. Μ. ΚΟΝΤΟΠΟΔΗΣ