

# Eseményvezérelt alkalmazások: 1. gyakorlat

Adott a munkafüzethez mellékelt konzolos tombola sorsoló konzolos alkalmazás, amely azonban több futtatási idejű hibát is tartalmaz. A feladat ezen hibák megtalálása és kijavítása.

## Program működése

Az alkalmazás elindítása után a következő parancsok valamelyikével végezhetünk tevékenységet:

- **new:** Új játék indítása a kihúzható tombola szelvények számának megadásával.
- **reset:** Az utolsó játék újraindítása (szelvények visszahelyezése).
- **draw:** Következő szelvény kihúzása az aktuális játékban, amíg van elérhető szelvény.
- **check:** A szelvény számának megadásával annak ellenőrzése, hogy az adott szelvény kihúzásra került-e már az aktuális játékban.
- **quit:** Kilépés az alkalmazásból.

Az alkalmazás helyes formájában hibatűrő (hiba esetén ne omoljon össze), valamint bolondbiztos (kezelje a hibás bevitt adatokat), és kezelni a feladatnak megfelelő bemeneteket.

## Hibakeresés

Teszteljük az alkalmazást manuálisan és keressünk futási idejű hibákat, rendellenességeket!

Először próbáld önállóan megtalálni a program hibáit, ha nem sikerülne, a következő oldalon találsz tippeket!

- Mi történik, ha új játék indítása nélkül próbálunk más műveletet végrehajtani? Van olyan fordítási figyelmeztetés (*warning*), amely ráutal erre a hibára?
- Mi történik, ha egy játékban az összes szelvényt kihúztuk és egy további is húznánk?
- Mi történik, ha egy megkezdett játékot újraindítunk, majd elkezdjük az szelvényeket kihúzni, amíg az összes el nem fogy?
- Mi történik, ha az alkalmazás elindítása után egyből megpróbálunk kilépni a programból?
- Mi történik, ha nem létező szelvényt (túl kicsit vagy túl nagyot) próbálunk kihúzni?