

#### Παράρτημα, Άσκηση 4.6.17, Σελ. 96

Σε πίνακα ακεραίων ΛΟΤΤΟ[1000000,6] βρίσκονται οι 6 αριθμοί του ΛΟΤΤΟ που έχουν παίξει 1.000.000 παίκτες για το παιχνίδι του ΛΟΤΤΟ και στον πίνακα ΠΑΙΧΤΗΣ[1000000] είναι τα ονόματα των παικτών. Στον πίνακα ΚΕΡΔΙΣΕ[6] είναι οι 6 τυχεροί αριθμοί του ΛΟΤΤΟ που κληρώθηκαν.

Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο :

1. Να γεμίζει τους παραπάνω πίνακες με τιμές από το πληκτρολόγιο.
2. Να κάνει την τελική διαλογή -πόσοι παίκτες είχαν 6 επιτυχίες, πόσοι είχαν 5 επιτυχίες, πόσοι είχαν 4 επιτυχίες, πόσοι είχαν 3 επιτυχίες, πόσοι είχαν 2 επιτυχίες και πόσοι είχαν 1 επιτυχία- και να τις αποθηκεύει στον πίνακα ΔΙΑΛΟΓΗ[6].
3. Να εμφανίζει τα ονόματα των παικτών που είχαν 6 επιτυχίες.

#### Ενδεικτική Λύση

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡ_ΑΣΚ_4_6_17
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ: i,j,k, ΛΟΤΤΟ[1000000,6], ΚΕΡΔΙΣΕ[6], ΔΙΑΛΟΓΗ[6], met
    ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: ΠΑΙΧΤΗΣ[1000000]
ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 1000000
        ΓΡΑΨΕ 'Δώσε το Όνομα του παίχτη:'
        ΔΙΑΒΑΣΕ ΠΑΙΧΤΗΣ[i]
        ΓΙΑ j ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 6
            ΓΡΑΨΕ 'Δώσε αριθμό:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ ΛΟΤΤΟ[i,j]
        ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 6
        ΓΡΑΨΕ 'Δώσε τυχερό αριθμό:'
        ΔΙΑΒΑΣΕ ΚΕΡΔΙΣΕ[i]
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 1000000
        met <-- 0
        ΓΙΑ j ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 6
            ΓΙΑ k ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 6
                ΑΝ ΛΟΤΤΟ[i,j] = ΚΕΡΔΙΣΕ[k] ΤΟΤΕ
                    met <-- met + 1
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΑΝ met <> 0 ΤΟΤΕ
        ΔΙΑΛΟΓΗ[met] <-- ΔΙΑΛΟΓΗ[met] + 1
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΑΝ met = 6 ΤΟΤΕ
        ΓΡΑΨΕ 'Ο παίχτης ', ΠΑΙΧΤΗΣ[i], ' είχε 6 επιτυχίες!'
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```