

Παράρτημα, Άσκηση 4.6.7, Σελ. 93

Σε μία πολιτιστική λέσχη τα μέλη της μπορούν να επιλέξουν για να παίξουν Σκάκι (Σ), Μπριτζ (Μ) ή Τάβλι (Τ). Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο να διαβάζει τις προτιμήσεις 100 μελών του και στη συνέχεια να υπολογίζει και να τυπώνει το παιχνίδι που είναι η προτίμηση των περισσοτέρων.

Να γίνεται έλεγχος εγκυρότητας των τιμών που δίνονται από το πληκτρολόγιο.

Ενδεικτική Λύση

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡ_ΑΣΚ_4_16_7
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ: i, MetΣκάκι, MetΜπριτζ, MetΤάβλι
    ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: Προτίμηση
ΑΡΧΗ
    MetΣκάκι <-- 0
    MetΜπριτζ <-- 0
    MetΤάβλι <-- 0
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 100
        ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
            ΓΡΑΨΕ 'Δώσε την προτίμηση σου:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ Προτίμηση
            ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ (Προτίμηση='Σ' Η Προτίμηση='Μ' Η Προτίμηση='Τ')
            ΕΠΙΛΕΞΕ Προτίμηση
            ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 'Σ'
                MetΣκάκι <-- MetΣκάκι + 1
            ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 'Μ'
                MetΜπριτζ <-- MetΜπριτζ + 1
            ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 'Τ'
                MetΤάβλι <-- MetΤάβλι + 1
        ΤΕΛΟΣ_ΕΠΙΛΟΓΩΝ
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΑΝ (MetΣκάκι>MetΜπριτζ ΚΑΙ MetΣκάκι>MetΤάβλι) ΤΟΤΕ
        ΓΡΑΨΕ 'Τα περισσότερα μέλη προτιμούν να παίξουν σκάκι!'
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ (MetΜπριτζ>MetΣκάκι ΚΑΙ MetΜπριτζ>MetΤάβλι) ΤΟΤΕ
        ΓΡΑΨΕ 'Τα περισσότερα μέλη προτιμούν να παίξουν Μπριτζ!'
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ (MetΤάβλι>MetΣκάκι ΚΑΙ MetΤάβλι>MetΜπριτζ) ΤΟΤΕ
        ΓΡΑΨΕ 'Τα περισσότερα μέλη προτιμούν να παίξουν τάβλι!'
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```