**A végső képek**

A föld pusztulásának közeledtével a túlélők egyike, John, arra a felismerésre jutott, hogy a képek az emlékek fontos hordozói, és meg kell őrizniük azokat az adatokat, amelyeket szeretnének továbbörökíteni. Azonban a tárhely korlátozottá vált, és így új megoldásokat kellett találniuk a kép tömörítésére. John eldöntötte, hogy egy disztópikus jövőben a quadtree algoritmust használja az image compression elkészítéséhez.

**Követelmény**

Johnnak szüksége van egy programra, amely konzolban futtatható és a következő paramétereket fogadja: a képfájl nevét, a küszöbértéket, amely meghatározza, hogy hány százaléknak kell hasonlónak lennie a pixeleknek ahhoz, hogy ne oszoljanak tovább a quadtree-reprezentációban, valamint a maximális mélységet, amelyre a quadtree ágai szétágazhatnak és a hibahatár nagyságát.

**Bemenet**

A programot konzolban kell futtatni a következő paraméterekkel:

* Az eredeti kép fájlnevét.
* A küszöbértéket, százalékban kifejezve.
* A maximális quadtree mélységet.
* A hibahatár

**Kimenet**

A képjálj neve egy \_compressed suffixel kompresszálva.

**Maximális végrehajtási idő/tesztállomány: 1 másodperc**

**Memória: 64** **Mb**