* Készítsen programot, ami lehetővé teszi két játékos számára, hogy amőba játékot játsszon! A pálya 10 sorból és 10 oszlopból áll. Jelenítse meg a pályát úgy, hogy a sorokat 1-től kezdve számozza, az oszlopokat betűkkel jelöli (lásd a példát)! Az első játékos lépéseit *X*, a másodikét *O* jelöli a pályán, az üres mezőket jelölje . karakterrel!

Ezután felváltva olvassa be a játékosok lépéseit (először a sort, aztán az oszlopot külön), és jelenítse meg újra a táblát, ami tartalmazza a játékosok eddigi lépéseit, beleértve az imént megadottat is!

Hibás lépés (a táblán kívülre mutató, vagy már foglalt mező) esetén ismételtesse az adatbevitelt! A játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékos függőlegesen, vízszintesen vagy átlós irányban képes volt pontosan 5 mezőt elfoglalni, vagy betelt a tábla (ebben az esetben a játék döntetlennel végződik). Példa:

Amoba jatek

ABCDEFGHIJ

01..........

02..........

03..........

04..........

05..........

06..........

07..........

08..........

09..........

10..........

Elso jatekos lepese, sor: 3

Oszlop: F

ABCDEFGHIJ

01..........

02..........

03.....X....

04..........

05..........

06..........

07..........

08..........

09..........

10..........

Masodik jatekos lepese, sor: …

* Értékelés: Az alapfeladat megoldása **2** pont. Plusz illetve mínusz pont adandó a következőkért:

**–1:** Ha a hibás lépéseket nem kezeli a program az előírtnak megfelelően.

**–1**: Ha a program fordítása során egyetlen, szabvány fejfájlok be nem kapcsolásából (#**include**) adódó, figyelmeztető üzenet is akad.

**–1:** Ha az alapprogram működése bármiben is eltér a feladatban megfogalmazottól.

**+1**: Ha a pálya mérete is megadható, mielőtt a tényleges játék elkezdődne. A sorok és oszlopok számának a [7, 20] intervallumba kell esnie.

**+1**: Egészítse ki azzal a játékot azzal, hogy a program minden lépés után automatikusan elmenti a játék állását az *amoba.txt* fájlba. Mentendő a pálya mérete és a játékosok eddigi lépései.

**+1**: Amennyiben a programot a *betolt* parancssori paraméterrel indítják, töltse be a korábban kimentett játékállást, és folytassa onnan a játékot a program! Ellenőrizendő a fájl megléte, de feltételezheti, hogy a fájl szerkezete helyes.