Készítsen BINGO-asszisztens programot C nyelven.

A program a parancssori paraméterben megadott fájlból olvassa be a szelvényt. Ez egy 5x5 mátrix, ahol az első oszlopban 1-15 közötti számok, a másodikban 16-30, …, az utolsóban 61-75 közötti számok szerepelnek. Egy szám sem szerepelhet többször (ezt nem kell ellenőrizni).

A program a következő formátumban jelenítse meg a szelvényt:

B I N G O

--------------

4 25 37 49 69

7 20 35 58 72

15 16 33 55 71

6 29 42 46 67

11 30 44 52 70

A program ezután 1-75 közötti számokat kérjen be a felhasználótól. Adjon hibaüzenetet, ha a szám már korábban szerepelt. Minden érvényes szám után írja ki, hogy volt-e találat, és jelenítse meg a szelvényt, a már kihúzott számok helyére az oszlop betűjét írva.

Ha egy sor vagy átló minden száma kihúzásra került, írja ki, hogy hány szám kihúzása után nyert a játékos, majd lépjen ki a program.

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

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

**–1:** Ha az input ellenőrzés hibás, vagy nem teljes körű.

**–1, –2:** Ha a program működése bármiben is eltér a feladatban megfogalmazottól.

**+1:** Bővítse a programot többsoros (max 15) szelvények kezelésére. A fájl első sora tartalmazza a szelvény sorainak számát, a következő sorok pedig a szelvény tartalmát. A szelvény tárolásához annyi számnak foglaljon dinamikusan memóriát, amennyire szükség van. Több sornál átlós találatnak számít bármely 5 hosszú átlós irányú találat.

**+1:** Bővítse a programot úgy, hogy ha a felhasználó 0-at ad meg, akkor a program véletlenszerűen generáljon egy érvényes számot, írja ki, és úgy folytatódjon, mintha ezt adta volna meg a felhasználó.

**+1:** Ha az OFFICIALBINGO környezeti változó definiálva van, akkor a játék végén írja ki a pontos időt is a program.