 Adott egy szavak.txt nevű állomány, amely második sortól kezdődően szavakat tartalmaz sortöréssel elválasztva egymástól. Az állomány első sora egy pozitív egész szám, amely a szavak számát mutatja. A második sortól tehát, minden sorban pontosan egy szónak kell lenni, melyek ékezet nélküli betűkből állnak és feltételezheti, hogy az állomány formailag helyes! Olvassa be az állomány első sorát (a szavak számát), ezt követően pedig készítsen egy akasztófa játékot az alábbi szabályoknak megfelelően:

* a program [1, n] zárt intervallumban (ahol „1” az első szó, „n” pedig az utolsó szó sorszámát jelöli) generáljon egy véletlen számot, amellyel kiválaszt egy sort a fájlból (ez lesz a feladvány szó)
* A játékos a program indulásakor megadhat két betűt a megfejtendő szóból, melyek előfordulásait a programnak jeleznie kell.
* Ezt követően a program addig kéri a következő betűt és jelzi ki az eddig eltalált betűket, amíg össze nem a játékos sikertelen próbálkozásainak száma el nem éri a 3-at, amikor is akasztófára kerül.
* A helyes/helytelen találatok, jó megfejtés vagy vereség esetén is feliratozza a játék állását!

Pl.:

Akasztofa program

Adjon meg ket betut! ae

\*\*\*a\*\*

Eddig megadott betuk: ae, eddig 0 hibas probalkozas. Adjon meg egy betut! h

h\*\*a\*\*

1 talalat. Eddig megadott betuk: aeh, eddig 0 hibas probalkozas. Adjon meg egy betut! k

h\*\*a\*\*

0 talalat. Eddig megadott betuk: aehk, eddig 1 hibas probalkozas. Adjon meg egy betut! i

hi\*a\*\*

1 talalat. Eddig megadott betuk: aehik, eddig 1 hibas probalkozas. Adjon meg egy betut! g

higa\*\*

1 talalat. Eddig megadott betuk: aeghik, eddig 1 hibas probalkozas. Adjon meg egy betut! n

higan\*

1 talalat. Eddig megadott betuk: aeghikn, eddig 1 hibas probalkozas. Adjon meg egy betut! y

higany

Gratulalok, On nyert!

 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 a programból történő kilépés előtt a megnyitott fájlt nem zárja le, vagy a lefoglalt memóriaterületeket nem szabadítja fel.

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

**+1:** Amennyiben a feladványokat tartalmazó fájl parancssori paraméterként adható meg a programnak. A fájlkezelés során esetleg fellépő hibákra fel kell készülni, de a fájl tartalmát nem kell ellenőrizni. A fájl beolvasását követően a játékot kell futtatni az alapfeladatnak megfelelően.

**+1:** Ha a program képes a nyerést vagy a vereséget követően kiírni a játékra fordított időt másodpercekben megadva.

**+1:** Ha képes két parancssori paramétert használni, oly módon, hogy az első paraméter a feladványokat tároló fájl neve, a második paraméter pedig egy új szó, melyet hozzáfűz a fájl végére. Új szó bevitelekor az állomány első sorában lévő értéket is növelni kell. A játékot két paraméter esetén nem kell futtatni, csak hozzáfűzés történik!