**GB\_IN001\_2: Név: . . . . . . . . . . . . . . . . . . NEPTUN kód: . . . . . . . . . . Gép: . . . . Jegy: . . . Aláírás: . . . . . .**

Írjon C programot az alábbi feladatokra! A program indulásakor jelezze ki, hogy mit csinál! Az input adatok bekérését és az eredmények közlését lássa el tájékoztató szövegekkel! A nem megfelelő input adat helyett mindenképpen és azonnal kérjen újat a program (esetleg hibajelzéssel)!

* Készítsen programot, ami lehetővé teszi két játékos számára, hogy amőba játékot játsszon! Először kérje be a pálya sorainak és oszlopainak számát! Ezek [5, 15] intervallumba eső egész számok. Hibás értékek esetén ismételje a bevitelt! 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, és jelenítse meg újra a táblát, ami már tartalmazza a legutóbbi lépést is! A lépés beolvasása *SSO* (sor, oszlop) formában történjen, pl. 03F.

Hibás lépés (pl. rosszul formázott, a táblán kívülre mutató mező, 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

A palya sorainak szama: 7

A palya oszlopainak szama: 7

ABCDEFG

01.......

02.......

03.......

04.......

05.......

06.......

07.......

Elso jatekos lepese: 03F

ABCDEFG

01.......

02.......

03.....X.

04.......

05.......

06.......

07.......

Masodik jatekos lepese: …

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

**–1:** Ha az inputellenőrzés hibás, vagy nem teljes körű, vagy a hibaüzenetek nem elég részletesek.

**–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**: Egészítse ki azzal a játékot azzal, hogy bármelyik játékos lépésénél megadva a *ment* szót, a program 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.

**+1**: A programból történő kilépés előtt két tizedes jegy pontossággal jelezze ki, hogy az egyes játékosok hány másodpercig gondolkodtak lépéseiken!