GKNB INTM021 Név: NEPTUN kód: Gép: Jegy: Aláírás:

Írjon C/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!

• Készítse el az akasztófa játék egy speciális változatát! A kitalálandó, legalább 5 karakter hosszú szavakat fordítási időben tárolja el, legalább 5 darabot, melyek közül minden indításkor véletlenszerűen kiválaszt egyet. Segítségképpen jelezze ki a feladvány témakörét a szabvány kimenetre! Kezdetben a kitalálandó szó minden betűjének helyén egy csillagot jelenítsen meg, majd olvassa be egymás után a játékos tippjeit! A játékosnak maximum 5 lehetősége van eltalálni a szót! Ha a tipp tartalmazott olyan betűt, ami a feladványban is szerepel, akkor minden tipp után jelenítse is meg ezeket az eltalált betűket a megfelelő helyeken! Kis és nagy betűk között ne tegyen különbséget! Példa:

```
Szokitalalalo jatek! Talald ki milyen orszagra gondoltam!
```

```
Segitseg:
*****

Ird be a(z) 1. tipped!
Geza

Nem talalt! A kovetkezo helyen van jo betu:
*a*a*
Ird be a(z) 2. tipped!
Japan

Gratulalunk! Nyertel!
```

- 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, -2: Ha az alapprogram működése bármiben is eltér a feladatban megfogalmazottól.
- +1: Ha lehetőség van csalni a játékban! Ha /cheat parancssori paraméterrel indítják a programot, akkor az első tippet megelőzően 2 helyen megjeleníti a helyes betűt! Utána minden tippnél ad egy plusz helyes belűt!
- +1: Egészítse ki azzal a játékot azzal, hogy a program minden lépés után automatikusan elmenti a játék állását a *hangman.txt* fájlba. Mentendő a játékosok eddigi tippjei, a témakör és a kitalálandó szó!
- +1: Amennyiben a kitalálandó szavakat be lehet tölteni egy szavak.txt fájlból! A fájl minden sora azonos szerkezetű: az első szó a témakör megnevezése, amelybe a második szóként megadott kitalálandó szó kerül. Ezeket fehér karakterek választják el egymástól.