

## Két játékos egy bábuval

Tekintsük azt a kétszemélyes játékot, amelyet egy  $N \times N$ -es négyzethálós táblán lehet játszani! A tábla mezőin természetes számok vannak elhelyezve. A két játékos egyetlen bábut mozgat felváltva lépkedve. Egy lépésben egyet lehet lépni a bábuval szomszédos mezőre vagy lefelé, vagy jobbra. A játék akkor ér véget, amikor a második játékos a tábla jobb alsó mezőjére lép. A bábu a játék kezdetén a tábla  $(0,0)$  koordinátájú, bal felső sarkában van. Az első játékos megszerzi mindazon pontokat, amelyek olyan mezőn vannak, amire lépett. A játék célja az, hogy az első játékos, aki a játékot kezdi, a lehető legtöbb összpontot szerezzék meg. A második játékos arra törekszik, hogy lépéseivel akadályozza az első játékost a legjobb eredmény elérésében.

Írj programot, amely az első játékos játékát valósítja meg!

### Könyvtár

A játék lejátszásához az alábbi műveleteket lehet használni, amelyeket a gép modul valósít meg.

- **Kezd:** Pontosan egyszer kell hívni a program elején, megadja a tábla méretét ( $1 < N \leq 1000$ ).
- **Mezo( $i, j$ ):** A tábla  $i$ . sorának  $j$ . oszlopában lévő számot ( $0 \leq \text{Mezo}(i, j) \leq 1000$ ) adja meg.
- **Lep( $L$ ):** A játékos saját lépése, ahol  $L$  értéke 'L' vagy 'J', attól függően, hogy lefelé vagy jobbra lép.
- **GepLep:** A második játékos válaszlépését adja, értéke szintén 'L' vagy 'J' lehet.

A műveletek Pascal deklarációja:

```
uses gep;  
function Kezd: longint;  
function Mezo(i:longint; j:longint): longint;  
procedure Lep(L: char);  
function GepLep: char;
```

A műveletek C/C++ deklarációja:

```
#include "gep.h"  
int Kezd(void);  
int Mezo(int i, int j);  
void Lep(char L);  
char GepLep(void);
```

### Használat

Az értékelő szerverről letölthető `minta.zip` állomány tartalmaz egy forrásnyelvű (C/C++ és Pascal) ellenfél modult. Ezt kell hozzászerkeszteni a megoldásodhoz! Ez az ellenfél csak egy minta gyakorláshoz, a tényleges értékelés nem ezzel történik.

Saját gépen kipróbáláskor a *standard bemenet* első sorába a tábla méretét és a táblán levő pozitív egészek számát ( $M$ ) kell írni! A következő  $M$  sorban legyen a kezdeti táblaállás, megadva azokat a mezőket, amelyek tartalma nem 0! Ezek három számot tartalmaznak:  $i$   $j$   $k$ , ami azt jelenti, hogy az  $i$ . sor  $j$ . oszlopában a táblán a  $k$  szám van.

### Korlátok

A megoldás program nem olvashat, és nem írhat semmilyen állományt!

Időlimit: 1.0 mp.

Memórialimit: 32 MiB