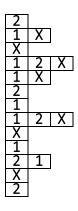
Da un appello di POO

Collocarsi nel package poo.backtracking e sviluppare il codice Java che segue

Scrivere una classe **Totocalcio**, erede di Backtracking, che riceve, a tempo di costruzione, un *sistema* del totocalcio e provvede a svilupparlo in tutte le sue possibili colonne. Più in particolare, un oggetto Totocalcio riceve il *sistema* mediante un *array di array di char*, avente 13 righe. Ogni riga è un array di char che può essere lungo 1, 2 o 3 char che possono valere '1' o '2' o 'X' (diversamente occorre sollevare un'eccezione). Ogni riga esprime una giocata che può essere una "fissa" (lunghezza della riga pari ad 1), una "doppia" (lunghezza 2) o la "tripla" '1"2"X' (lunghezza 3). Segue un esempio di *sistema*:



Scopo della classe **Totocalcio** è enumerare, con la tecnica backtracking, tutte le possibili colonne di 13 giocate generabili dal sistema. Si suggerisce di introdurre, come variabile di istanza, un array colonna[] di 13 char. Ogni posizione del vettore colonna è un punto di scelta. Le possibili scelte a disposizione per il punto di scelta $i, 0 \le i \le 12$, sono le possibili giocate nell'array di array sistema sulla riga i. Le colonne dello sviluppo vanno scritte, una colonna per riga, su standard output. Le prime due colonne di sviluppo del sistema di cui sopra sono le seguenti:

21X11211X12X2 21X11211X11X2

. . .

La classe Totocalcio deve ammettere il metodo toString() che ritorna come stringa il sistema ricevuto, ed un main() dimostrativo che crea un oggetto Totocalcio passandogli un esempio di sistema, ed invoca su di esso il metodo risolvi().