

Készítsünk programot, amellyel lények túlélési versenyét modellezhetjük. A lények három faj (zöldike, buckabogár, tocsogó) valamelyikéhez tartoznak. Minden lénynek van neve (sztring), ismert a faja, és az aktuális életereje (egész szám). A versenyen induló lények sorban egymás után egy olyan pályán haladnak végig, ahol három féle terep váltakozik, ezeket most az egyszerűség kedvéért 0, 1, 2-es sorszámokkal különböztetjük meg (pl. 0 = sáros, 1 = füves, 2 = vizes).

A zöldikék 10 életerővel kezdenek és ha:

- sáros területen haladnak át 2 életerőt veszítenek
- ha füvesen haladnak át, akkor 1 életerőt kapnak
- ha vizesen haladnak át, akkor 1 életerőt vesztenek és a vizes terepen fűvet növesztenek (a terep típusa füvessé változik)

A buckabogarak 15 életerővel kezdenek és ha:

- sáros területen haladnak át 3 életerőt kapnak
- ha füves területen haladnak át, akkor 2 életerőt vesztenek, de letarolják a fűvet (a terep típusa sárossá változik)
- ha vizes területen haladnak át, akkor 4 életerőt vesztenek, de a hátrahagyott földön fű nő (a terep típusa füves lesz)

A tocsogók 20 életerővel kezdenek és ha:

- sáros területen haladnak át akkor 5 életerőt vesztenek
- ha füves területen haladnak át akkor 2 életerőt vesztenek, de eláztatják a fűvet (a terep típusa vizes lesz)
- ha vizes területen haladnak át, akkor 6 életerőt szereznek

A lényeket a típusukkal, nevükkel és a terep méretét, kezdőmezőit egy inputfájlban kapjuk meg, majd a lények sorban mind végigmennek a terepen. A lények ha elpusztulnak menet közben, akkor kiesnek a versenyből és nem haladnak tovább. A feladat megadni azokat a lényeket, akik a pályán végigérték.

