

## Ismerősök

Embereket ismeretségeik alapján csoportokba rendezhetjük. Egy csoportba azok tartoznak, akik közvetlenül vagy közvetve (másokon keresztül) ismerik egymást. Az ismeretség többszörös is lehet! Egy ismeretség törlése csak egy kapcsolatot töröl két ember között.

Készíts programot, amely minden kapcsolatfelvétel vagy törlés után megmondja, hogy a nyilvántartott emberek hány csoportba sorolhatók!

## Könyvtár

A program megvalósításához az `ismer` könyvtár műveleteit kell használni.

- `kezdet`: a programod elején egyszer kell meghívni, megadja az emberek számát ( $1 \leq N \leq 1000$ ).
- `muvelet(a, b, c)`: megadja a következő kapcsolatfelvételt vagy törlést. a értéke az `f` (felvétel) vagy a `t` (törlés) betű lehet, `b` és `c` pedig két ember sorszáma (1 és `N` közötti számok), akik között a kapcsolat felvétel vagy törlés történt. Automatikusan befejezi a programot, ha nincs több művelet.
- `csoport(db)`: ezzel kell minden `muvelet` után megadni, hogy a nyilvántartott emberek hány csoportba sorolhatók.

A műveletek Pascal deklarációja:

```
uses ismer;  
function kezdet: integer;  
procedure muvelet(var a: char; var b,c: integer);  
procedure csoport(db: integer);
```

A műveletek C/C++ deklarációja:

```
#include "ismer.h"  
int kezdet();  
void muvelet(char &a, int &b, int &c);  
void csoport(int db);
```

## Használat

Letölthető egy minta `ismer` modul C++ és Pascal programja. A `kezdet` a standard bemenetről egy egész számot olvas be, az emberek számát. A `muvelet` egy `a, b, c` hármast olvas be és ad vissza a paramétereiben. Leáll, ha `a=v`.

## Korlátok

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

Időlimit: 1.0 mp.

Memórialimit: 32 MiB