

## Számok elvétele

Tekintsük a következő kétszemélyes játékot! A játék elején az asztalra egy sorban leraknak  $N$  darab pozitív egész számot. A két játékos felváltva lép, az első játékos kezd. Minden lépésben az aktuális játékos a számsor bal végéről elvehet 1, 2 vagy 3 számot. Az elvett számok saját pontszámát gyarapítják. A játék akkor ér véget, ha elfogyott az összes szám. Az a játékos nyer, akinek több pontja van.

Írj programot, amely az első játékos játékát valósítja meg és nyer.

### Könyvtár

A játék lejátszásához az alábbi műveleteket lehet használni, amelyeket az `ellenfel` modul valósít meg.

- `Meret`: egyszer kell hívni a program elején, az asztalra lerakott számok számát adja ( $2 \leq N \leq 1000$ ).
- `Tabla(i)`: egy szám sorszámát kell argumentumként megadni, a visszaadott érték az adott sorszámú szám értéke (legfeljebb 100).
- `EnLep(i)`: Ezzel a művelettel kell közölni az első játékos lépését. Egy argumentuma van, amelynek értéke 1, 2 vagy 3 lehet.
- `TeLep`: A második játékos lépését adja, értéke 1, 2 vagy 3 lehet.

Ha az aktuális játékos nem tud lépni, akkor a program automatikusan befejeződik.

A műveletek Pascal deklarációja:

```
uses ellenfel;  
function Meret: integer;  
function Tabla(i: integer): integer;  
procedure EnLep(i: integer);  
function TeLep: integer;
```

A műveletek C/C++ deklarációja:

```
#include "ellenfel.h"  
int Meret(void);  
int Tabla(int i);  
void EnLep(int i);  
int TeLep(void);
```

### Használat

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

Saját gépen próbáláskor a *standard bemenet* első sorában a számok  $N$  száma, a második sorában pedig a kezdeti játékállásban szereplő  $N$  szám legyen!

### Korlátok

A megoldás program nem olvashat és nem írhat semmilyen állományt!

Időlimit: 1.0 mp.

Memórialimit: 32 MiB

A bemenetekre teljesül, hogy az első játékosnak van nyerő stratégiája, azaz meg tudja verni a második játékost.