* Az egyszerű memóriajátékot a következőképpen kell játszani: az asztalon kezdetben három oszlopban és két sorban elhelyeznek lefordítva egy-egy kártyát. Minden kártya hátulján egy \* látható. Az előlapjukon az abc első három betűjének valamelyike található, bár ez kezdetben nem látszik. Minden egyes betű pontosan két kártya előlapjára kerül rá. A játékos megfordít egy kártyát, majd ezután még egyet. Ha a felfordított kártyákon ugyanaz a betű szerepelt, akkor többé nem is kell visszafordítani azokat. Ellenben, ha eltérő betűk szerepelnek a kártyák első oldalán, akkor mindkét kártyát vissza kell fordítani. A játékos célja, hogy minél kevesebb kártyafordítással megtaláljon minden betűpárt.
* Készítse el a játék egyszerű számítógépes megvalósítását! A sorokat és oszlopokat számozza be! A felhasználó ezek megadásával fordíthat meg egy-egy kártyát. Minden futtatásnál véletlenszerűen kell meghatározni a kártyák helyét. Minden egyes fordítás után rajzolja ki újra az összes kártyát! A játék végén írja ki, hány fordításra volt szüksége a játékosnak!
* Példa egy lehetséges futtatásra:

Memoriajatek

123

1\*\*\*

2\*\*\*

Megforditando kartya sora: 1

Oszlopa: 1

123

1a\*\*

2\*\*\*

Megforditando kartya sora: 1

Oszlopa: 2

123

1ac\*

2\*\*\*

Nem egyeznek, visszaforditom a lapokat.

123

1\*\*\*

2\*\*\*

Megforditando kartya sora: 1

Oszlopa: 3

123

1\*\*c

2\*\*\*

Megforditando kartya sora: 1

Oszlopa: 2

123

1\*cc

2\*\*\*

Egyformak, a kartyak igy maradnak.

Megforditando kartya sora:

…

123

1acc

2bba

Egyformak, a kartyak igy maradnak.

Gratulalok, On nyert 8 forditasbol.

* Értékelés: Az alapfeladat megoldása **2** pont(=jegy). Plusz illetve mínusz pont adandó a következőkért:

**–1**: Ha a program fordítása során egyetlen, szabvány fejfájlok be nem kapcsolásából (#**include**) adódó, figyelmeztető üzenet is akad.

**–1:** Ha a program memóriakezelése hibás. Pl. nincs felszabadítva a lefoglalt terület, vagy túlcímzés történik.

**–1, –2:** Ha az alapprogram működése bármiben is eltér a feladatban megfogalmazottól.

**+1**: Ha a program indításakor a torles szót adják meg parancssori paraméterként, akkor a kártyák visszafordítását követően 25 üres sort is megjelenít, ezzel „letörölve” a képernyőt, hogy a felhasználó ne tudjon a képernyőről puskázni.

**+1**: Ha a program induláskor bekéri a kártyasorok és -oszlopok számát. Ezeknek az [1, 7] intervallumba kell esniük, de a kártyák számának párosnak kell lennie. Ha bármelyik kritérium nem teljesül, kérje be ismét az adatokat!

**+1**: Ha a program indítását követően a memoria.txt fájlba írja, hogy melyik kártya hová van elrejtve.