* Készítse el a Lights out nevű absztrakt táblás játék C++ nyelvű implementációját! A játékot általában 5x5-ös méretű táblán játsszák, melynek mezői vagy világosak (jelölje ezt a karakteres képernyőn \*), vagy sötétek (jelölje ezt . karakter). A játék kezdetén a mezők 36%-a (azaz jelen esetben 9 mező) világos, véletlenszerű elrendezésben. A játékos feladata az összes mező elsötétítése a lehető legkevesebb mező kiválasztásával. Az átkapcsoláshoz meg kell nevezni egy cellát, azonban ennek átkapcsolásával egyidejűleg a felette, alatta, tőle balra és jobbra lévő mezők állapota is az ellenkezőjére vált (amennyiben a kiválasztott mező nem a tábla szélére esik, és így ezek a szomszédos mezők léteznek).
* Generálja véletlenszerűen a kezdőállapotot, majd kérje be a játékos által választott mező sor- és oszlopát, módosítsa a fényeket a játékszabálynak megfelelően mindaddig, míg az összes fény ki nem alszik! Minden átkapcsolás után jelezze ki a tábla állapotát! Jelezze ki az átkapcsolások számát!
* Példa egy lehetséges futtatásra:

Lights out

12345

1.....

2.\*.\*.

3\*\*.\*\*

4.\*..\*

5..\*..

Mezo sora: 3

Oszlopa: 4

12345

1.....

2.\*...

3\*\*\*..

4.\*.\*\*

5..\*..

Mezo sora: 3

Oszlopa: 2

12345

1.....

2.....

3.....

4...\*\*

5..\*..

Mezo sora: 5

Oszlopa: 4

12345

1.....

2.....

3.....

4....\*

5...\*\*

Mezo sora: 5

Oszlopa: 5

12345

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

Gratulalaok, az osszes lampat lekapcsolta 4 atkapcsolassal!

* 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**: A forrásszöveget készítse el úgy, hogy a NYOMKOVETES szimbolikus állandó definiáltsága esetén a fenti mintában látható kezdőállapottal indul a játék, ennek hiányában pedig véletlenszerűen generált kezdőállapottal!

**+1**: Ha két parancssori paraméterrel megadható a tábla sorainak és oszlopainak száma, de bármilyen adatot is szolgáltasson a felhasználó, a méret nem lehet 3x3-nál kisebb.

**+1**: Ha a sor megadásakor -1-et megadva a program kimenti a tábla állapotát a tabla.txt fájlba, majd kilép. A programot újraindítva a mentett állapotból folytatható a játék.