

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3. feladat**15 pont**

*"Egy anlgaii etegyem ktuasátaí szenirt nem szimát melyin serenrodbn
vnanak a bteűk egy szbóan, az etegyeln fionos dloog, hogy az eslő és
az ultosó bteűk a hölyeükn lneegyek. A tbőbi bteű lheet tljees
össze-vabisszásagn, mgiés porbléma nlkéül oalvsaható a szveög. Eennk
oka, hogy nem ovalusnk el mniedn bteűt mgaát, hneam a szót eszgébéen."*

Készítsen programot, amely a billentyűzetről egy változóba beolvas egy legfeljebb 250 karakter hosszú szöveget, majd a szövegben szereplő szavak belsejében megkeveri a betűket és az így kapott szöveget a képernyőre írja!

Feltehetjük, hogy a szöveg csak betűket és szóközöket tartalmaz. Szónak nevezzük a szóközt nem tartalmazó egybefüggő karaktersorozatokat. A szó belsejének nevezzük a szó első és utolsó betűje közötti karaktersorozatot. Például a "kalapács" szó belseje az "alapác" betűsor.

Például:

Bemenet: Készítsen programot amely a billentyűzetről egy változóba beolvas egy

Kimenet: Kszeísten pmogroart aemly a bőzeűrtyeltinll egy vtblózoáa baleovs egy

A feladat megoldásaként teljes, fordítható és futtatható kódot kérünk, mely az adatokat billentyűzetről (standard input) olvassa, és a képernyőre (standard output) írja ki. Vizuális fejlesztőeszköz használata esetén az algoritmust konzol alkalmazásként (szöveges ablakban futó) kérjük elkészíteni! Beadandó a feladatot megoldó program forráskódja!