Naprogramujte simulátor lodičiek zakotvených v zátoke. V textovom súbore **lodicky.txt** je uložený

popis zátoky – dvojrozmerná mapa znakov **0** a **1** oddelených medzerou. Znak **1** znamená pevninu a **0**

znamená vodu. Na prvom riadku sú rozmery (šírka a výška) tejto mapy – dve celé čísla oddelené medzerou.

Zátoka sa teda môže vykresliť ako dvojrozmerná mapa štvorčekov pevnina / voda. Program po kliknutí na tlačidlo vygeneruje jednu lodičku niekam do vody v zátoke. Ďalším klikaním na tlačidlo generuje ďalšie lodičky, až kým sa zátoka nezaplní.

Pravidlá generovania resp. umiestňovania lodičiek:

* Lodička je trojica susediacich štvorčekov v riadku.
* Lodičky v riadkoch pod sebou sa dotýkať môžu (na vedľajší riadok sa teda neberie ohľad).
* Lodička sa môže dotýkať pevniny.

Vytvorte program, ktorý bude mať tieto vlastnosti:

* vykreslí zátoku zo štvorčekov podľa mapy zo súboru,
* po kliknutí na tlačidlo vykreslí jednu lodičku. Lodička môže byť vygenerovaná na náhodnú pozíciu(generuje sa číslo riadku do ktorého má byť umiestnená loď)
* vypisuje do grafickej plochy či je pristav voľný

Ukážka vstupného súboru:

10 7

0 0 0 1 1 1 1 0 0 0

0 0 1 1 1 1 1 1 0 0

1 0 0 0 0 0 0 0 0 1

0 0 0 0 1 0 0 0 0 0

1 0 0 0 0 0 0 0 0 1

1 1 0 0 0 0 0 0 1 1

1 1 1 0 0 0 0 1 1 1