

A rómi játék egy változatát két csomag francia kártyával játsszák. A játékot az nyeri, aki elsőként tudja a kezében lévő kártyákat az előírt szabályok szerint az asztalra rakni. A lerakás szabályai a következők:

1. A kártyákat legalább három lapból álló csoportokban lehet az asztalra helyezni úgy, hogy abban a lapok vagy azonos színű sorozatot alkotnak, vagy különböző színűek, de azonos számot vagy figurát tartalmaznak. Az első esetre példa a Kör 3-as, Kör 4-es, Kör 5-ös, Kör 6-os lapokból álló négyes, a másodikra példa a Kör király, Káró király, Pikk király lapokból álló hármas csoport. Nem helyes azonban a Kör 4-es, Kör 5-ös, Káró 6-os, vagy a Pikk ász, Pikk ász, Treff ász csoport.

2. A sorozatok csak azonos színű kártyákból állhatnak, a lapok sorrendje 2-es, 3-as, . . . , 9-es, 10-es, bubí, dáma, király, ász, vagy ász, 2-es, 3-as, . . . , 9-es, 10-es, bubí, dáma, király. Az ász kártya tehát vagy kezdő, vagy záró tagja egy sorozatnak. Helyes sorozat például a Treff 10, Treff bubí, Treff dáma, vagy a Kör ász, Kör 2-es, Kör 3-as, Kör 4-es; nem megfelelő a Pikk király, Pikk ász, Pikk 2-es.

3. A csoportok képzésénél tetszőleges lap helyettesíthető Joker kártyával, de a csoportban a nem Joker lapok száma nagyobb kell, hogy legyen a Joker lapok számánál. Helyes csoport példaként a Kör 9-es, Kör 10-es, Joker, Joker, Kör király sorozat, de nem helyes a Joker, Pikk 4-es, Joker, vagy a Kör 5-ös, Joker, Joker, Kör 8-as.

A játékosok játék közben a kezükben lévő lapokat tehetik le az asztalra, illetve a már az asztalon lévő lapokat rendezhetik át úgy, hogy a lapok az átrendezés után is a leírt szabályoknak megfelelően helyezkedjenek el. Legyen például az asztalon a Kör 5-ös, Káró 5-ös, Treff 5-ös, Pikk 5-ös lapnégyes, a játékos kezében pedig a Treff 4-es és a Treff 6-os. Ekkor a játékos kialakíthat egy Kör 5-ös, Káró 5-ös, Pikk 5-ös, illetve egy Treff 4-es, Treff 5-ös és Treff 6-os csoportot – így a kezében lévő két kártyát az asztalon lévő lapok átrendezésével lerakhatja.

A soron következő játékos az asztalról lapot nem vehet fel, és amennyiben nem tud letenni, úgy a még ki nem osztott lapokból húznia kell. Készítsünk programot `s28` néven, amely az asztalon és a játékos kezében található lapok esetén a lehető legtöbb kártya asztalra helyezését végzi el. A program olvassa be a parancssorban megadott első állományából az asztalon lévő lapokat, a második állományból a játékos kezében lévő lapokat, és írja a standard kimenetre az asztal átrendezés és lerakás utáni helyzetét, valamint a kezében lévő lapokat.

A bemeneti állományokban és a kimeneten a francia kártya Kör, Káró, Treff, Pikk színét a K, R, T, P betű, a lapok értékét a 2, 3, . . . , 9, 0 szám, illetve a J, Q, K, A betű jelölje. A K4 tehát a Kör 4-es, az RA a Káró ász, a T0 a Treff 10-es, a PJ a Pikk bubí, a PQ a Pikk dáma jelölése. A Joker lapoknak nincs színük, jelölésük JJ.

Az első bemeneti állomány az asztalon található lapokat csoportonként egy-egy sorban, laponként egymástól szóközzel elválasztva, a sorozatok tagjait növekvő sorrendben tartalmazza. A bemeneti állomány lehet üres, ekkor az asztalon még nincs lerakva egy kártya sem. A második bemeneti állomány a játékos kezében lévő lapokat tartalmazza egy sorban, egymástól szóközzel elválasztva. Ez az állomány nem lehet üres, legkevesebb egy kártyát tartalmaz. A kimenet először az asztalon lévő kártyákat adja meg csoportonként egy-egy sorban, egymástól szóközzel elválasztva, a sorozatok kártyáit növekvő sorrendben, majd a kézben maradt lapokat egy sorban, szóközzel elválasztva.

*Példa:* Legyen az asztalon található lapokat megadó szöveges fájl (`a.txt`) tartalma:

```
K4 JJ K6 K7
PQ KQ TQ
TA T2 T3 T4 T5
```

A játékos kezében lévő kártyákat leíró (`b.txt`) tartalma:

```
K5 K5 JJ TK T0
```

Ekkor a program az `s28 a.txt b.txt` meghívás eredményeként a kimenetre a következőket írja:

```
K4 K5 K6 K7
TQ TK TA
PQ KQ JJ
T2 T3 T4
K5 T5 JJ
T0
```

Beküldendő a program forráskódja (`s28.pas`, `s28.cpp`, . . . ), valamint a program rövid dokumentációja (`s28.txt`, `s28.pdf`, . . . ), amely tartalmazza a megoldás rövid leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztő környezetben fordítható.