

Az érintőképernyős mobil számítógépeken az útvonaltervező programok a települések nevének bevitelét azzal segítik elő, hogy a begépelte névrészleteknél csak a választható karaktereket jelenítik meg. Választható karakter az, amelyet ha a felhasználó kiválaszt, akkor létezik olyan település a tárolt listában, amely nevének első részlete megegyezik az eddig begépelte karakterekkel.

A betűk beütésével a program számolja, hogy hány név találat létezik az addig beütött szórészletre. Ezt az értéket a beviteli mező után jeleníti meg.

Készítsünk programot, amely a bemeneti adatállományban megadott településnevek alapján egy település nevének kiválasztását a fenti módszerrel támogatja a standard kimenetre írt információkkal. A program parancssori argumentuma legyen a településneveket tartalmazó adatállomány neve (a honlapunkon elérhető `telepules.txt` állomány felhasználható a megoldáshoz). A kimenet minden karakter bevitele után a választható karakterek listája és az egyező városok száma legyen. A bevitel során csak a választható karaktereket lehessen begépelni, illetve a program futását megállítani az `ESC` billentyűvel.

A kis- és nagybetűk legyenek egyenértékűek; az ékezetes betűket a megoldás során ne különböztessük meg. Így például: `ű`, `ö`, `ő` és `o` helyett egyaránt `o` jelenjen meg.

Bevitel: <b>Al</b>	Egyezők száma: <b>117</b>
Választható: <b>A B C D G I L M O S Szóköz</b>	
Vége: <b>Esc</b>	

Minta:

Beküldendő a program forráskódja (`i195.pas`, `i195.cpp`, ...), valamint a program rövid dokumentációja (`i195.txt`, `i195.pdf`, ...), amely tartalmazza a megoldás lényeges lépéseinek leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztő környezetben fordítható.