

A grafikus operációs rendszerek széleskörű elterjedése előtt az ASCII-animációk, azaz karakterekből álló képek vetítése nagyon divatos téma volt a számítástechnikát tanulók körében. A filmek ebben az esetben ASCII-karakterekből felépülő képkockákból állnak. A vetítő-program a film-állományból egy-egy képkockát beolvas, a monitoron megjelenít, adott időt vár, majd a képernyőt törli, és áttér a következő képkocka megjelenítésére. Ezt addig folytatja, amíg az állomány végére nem ér.

Írjunk programot, amely a bemeneti adatállományban megadott karakterekből álló képeket levetíti. Készítsünk saját (!) ASCII-animációt.

A program parancssori argumentuma legyen az animáció képeit tartalmazó adatállomány neve. A fájl első sorában négy, szóközzel elválasztott egész szám áll, amely sorrendben: a képek száma, egy kép oszlopainak, sorainak száma és a képváltások közötti idő ezredmásodpercben. Az ezt követő sorok a képkockák sorait jelenítik meg, amelyek szóközökből és karakterekből épülnek fel.

Példa bemenet részlet
22 6 5 120
-----
o
/ \
/ \
-----
-----
\ o /
/ \
-----
-----
- o
/ \
\
-----

A honlapunkon elérhető `f1.dat` állomány a filmvetítő program kipróbálásához használható. A program kimenete a képernyőn az animáció lejátszása.

Beküldendő a lejátszó program forráskódja (`i206.pas`, `i206.cpp`, ...), és egy saját fejlesztésű animáció (`i206film.dat`, `i206film.txt`, ...) valamint a program rövid dokumentációja (`i206.txt`, `i206.pdf`, ...), amely tartalmazza a film-készítés rövid leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztőkörnyezetben fordítható.

*(Lejátszó program 5 pont és saját film 5 pont)*