

A márciusi számban már megismerkedtünk a „MasterMind” játékkal. Barátunk – elmondása szerint – a következő egyszerű algoritmust használva játszik: a lehetséges tippek lexikografikusan rendezett listájából mindig a legelsőt választja. Annak kiderítésére, hogy valóban ezt a módszert követi-e, írjunk egy programot, amely bármely kitalálható sorozatra megadja a szükséges tippek számát és a tippek sorrendjét.

A program a standard bemeneten egyetlen sort várjon, a kigondolt karaktersorozatot (szóközök nélkül); a választ a standard kimenetre írja, n lépésben kitalálható feladvány esetén $n + 1$ sorba.

Például, ha a kigondolt jelsorozat „DADA”, akkor a kimenet:

4

AAAA

AABB

ACAC

DADA

Beküldendő a program forráskódja (`i216.pas`, `i216.cpp`, ...) valamint a program dokumentációja (`i216.txt`, `i216.pdf`, ...), amely megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztőkörnyezetben fordítható.