

A következő játékot ketten játszhatják. Egy sorba felállítanak páros sok bábut, amelyek mindegyikének ismert a tömege. A játékosok felváltva vesznek el a sor valamelyik végéről egy-egy bábut. Amikor a bábuk elfogynak, a levett bábuk tömegét összeadják és az nyert, akinél az összeg nagyobb.

Készítsük el a játék weblapon játszható változatát. Jelenítsük meg egy lapon a bábuk képét és rajtuk vagy alattuk a bábu tömegét. Ha a felhasználó a kívánt báburra kattint, és az a sor végén található, akkor a program tüntesse el a bábut, tömegét pedig adja hozzá a játékos eredményéhez. Amikor az összes bábu elfogyott, a program nevezze meg a győztest. Az egyik játékos legyen a gép, aki a játékot kezdi.

A játékot 16 báburra kell elkészíteni. A gép stratégiája, amely egyben a nyerés algoritmus a következő: a kezdő játékos összeadja a páros és a páratlan sorszámú bábuk tömegét és azokból veszi le a sor végén állót, amelyik tömege nagyobb. Egyenlőség esetén mindegy, hogy a páros vagy páratlan sorszámúakat szemeli ki.

A feladat megoldásánál a HTML és a JavaScript elemei használhatók.

Beküldendő az `i228.html` dokumentum és az esetlegesen szükséges GIF, JPEG vagy PNG formátumú képfájlok, valamint a megoldás rövid dokumentációja (`i228.txt` vagy `i228.pdf`) egy `i228.zip` fájlba tömörítve.

(A feladat alapjául az 1996-os Nemzetközi Informatikai Diákolimpia egyik feladata szolgált.)