

A grafilogika rejtvény egy téglalap alakú négyzetrácsos hálóból áll, amelynek az egyik vízszintes, és az egyik függőleges oldala mellett számok állnak, amelyek azt jelzik, hogy az adott sorban, vagy oszlopban mekkora méretű sötét blokkok követik egymást. Minden beszínezett blokkot tetszőleges számú (legalább egy) üres hely választ el egymástól. A játék célja, hogy eldöntsük minden négyzetrácsról, hogy be van-e színezve, vagy nem.

Forrás: <http://hu.wikipedia.org/wiki/Grafilogika>

Az alábbi példában a 8-as számjegy kitalálása a cél.

Feladat						Megoldás						Bemenet	
		1	1	1				1	1	1		11	5
	4	1	1	1	4		4	1	1	1	4	3	
	4	1	1	1	4		4	1	1	1	4	1	1
3						3						1	1
1	1					1	1					1	1
1	1					1	1					1	1
1	1					1	1					3	
1	1					1	1					1	1
3						3						1	1
1	1					1	1					1	1
1	1					1	1					1	1
1	1					1	1					3	
1	1					1	1					4	4
3						3						1	1
												1	1
												1	1
												4	4
												1	1
												1	1
												1	1
												4	4

A bemenet szerkezete a következő: az első sorban két szám, a kép sorainak ($s \leq 25$) és oszlopainak ($o \leq 25$) száma található. A következő s sor mindegyike egy-egy sort ír le, amelyben a sor sötét blokkjainak hossza szerepel, az azt követő o sorban pedig az adott oszlop sötét blokkjainak hossza olvasható. A bemeneti fájl soraiban az adatokat pontosan egy szóköz választja el egymástól.

Készítsünk programot, amely a standard bemenetről beolvassa a rejtvény leírását, majd a standard kimenetre írja a képet s sorban és o oszlopban. A sötét elem helyére az „X” karaktert, a többi helyre pedig a „.” (pont) karaktert írjuk.

Beküldendő a program (s54.pas, s54.cpp, ...), egy teszteset (s54.be), amelyet a többi versenyző értékelésekor is használunk, valamint a dokumentáció (s54.txt, s54.pdf, ...).

Értékelés:

Maximum 6 pontot szerezhető az általunk adott teszteseteket időlimiten belül helyesen megoldó programmal. (Időlimit tesztesetenként 1 perc, a gép processzora Core2Duo, 2 GHz, 2 GB memóriával.)

A dokumentáció és a beküldött teszteset 2 pontot ér.

Még 2 pontot szerez az, akinek a programja időlimiten belül a legtöbb – többi versenyző által beküldött – tesztesetet megold. Egyezés esetén a megoldott tesztesetek időigényének összege rangsorol. A győztesen kívül 1 plusz pontot szerez, aki a fenti rangsorban a mezőny első felében végez.