

A bingo igen egyszerű társasjáték. A feladat az USA-ban és Ausztráliában népszerű 90-es bingón alapul. Ebben változatban a játékosok háromszor 5 számot kapnak. Ezen számötösök alapján határozható meg a három nyertes:

- az egyik, akinek valamely számötöséből először húztak ki minden számot (A);
- a második, akinek két számötöséből először húztak ki minden számot (B);
- a harmadik, akinek először húzták ki minden számát (C).

A `bingo.txt` fájl első sorában a számok (1–90-ig) kihúzásuk sorrendjében szerepelnek. Az azt követő sorokban egy-egy játékos számötöse (összesen 15 szám) vannak egy-egy szóközzel elválasztva. A számötösök: 1–5, 6–10, 11–15. számok a sorban. A fájl legfeljebb 100 játékos számait tartalmazza. A bemenet és a képernyőkép mintája letölthető honlapunkról.

Írjunk programot `i334` néven, amely megoldja az alábbi feladatokat. Az egyes feladatok megoldása előtt jelenítsünk meg a képernyőn a feladat sorszámát tartalmazó szöveget (például: 5. feladat), a beolvasás előtt pedig a beolvasás tartalmára vonatkozó üzenetet (például: Add meg a versenyző számát!) Az ékezet nélküli kiírás is megengedett.

1. Olvassuk be a fájlban tárolt adatokat és őrizzük meg személyenként három számötöst tárolni képes adatszerkezetben.
2. Írjuk a képernyőre, hogy hány játékos volt.
3. Olvassunk be egy számot és jelenítsük meg a képernyőn, hogy hányadik húzásra választották.
4. Határozzuk meg azokat a számokat, amelyek egyetlen játékos lapján sem szerepeltek és jelenítsük meg a képernyőn egymástól szóközzel elválasztva.
5. Olvassunk be egy versenyző sorszámát és egy húzás sorszámát. Írjuk a képernyőre az adott versenyző minden számát úgy, hogy a már kihúzott számok mögött egy felkiáltójel jelenjen meg.
6. Készítsünk függvényt melyikutan névvel, amely egy számötös kapcsán meghatározza, hogy hányadik húzást követően húzták ki annak minden elemét. A húzott számokkal kapcsolatos változókat globális változóként is használhatjuk.
7. Határozzuk meg a nyerteseket. Egy személy többször is nyerhet. Egy-egy esetben több nyertes is lehet, de elegendő csak az egyiküket meghatározni. Soronként tüntessük fel a nyertes típusát (A/B/C), mellette a nyertes játékos(ok) sorszámát.
8. Állítsunk elő egy húzási sorrendet. A sorrend véletlenszerű legyen. A számokat a `huzas.txt` fájl első sorába írjuk, vesszővel tagoltan.

Beküldendő a program forráskódja (`i334.pas`, `i334.cpp`, ...), valamint a program rövid dokumentációja (`i334.txt`, `i334.pdf`, ...), amely megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztő környezetben fordítható.