

Készítsünk offline játszható egyszemélyes játékot az alábbiaknak megfelelően:

A játék egy $n \times n$ egységnégyzetből álló ($n = 7 \dots 10$) zárt területen zajlik. A játék indításakor a program vízszintesen és függőlegesen is k ($n < k < 2n$) helyen megrajzolja a területet alkotó négyzetek egy-egy oldalát úgy, hogy a terület összefüggő maradjon. Összefüggőnek tekintjük a területet, ha bármely négyzetről bármely négyzetbe el lehet jutni. A játékos feladata megrajzolni (kattintással) úgy további falakból minél többet, hogy az összefüggőség megmaradjon.

A játéknak vége, ha az összefüggőség nem teljesül vagy a játékos nem tud lépni 5 másodpercen belül.

A felületen megkülönböztethetők legyenek a gép és a játékos által húzott falak. A végén a program jelenítse meg a behúzott falak számát és a felhasznált összes időt.

Beküldendő(k) a program forráskódját alkotó fájl(ok) egy fájlba tömörítve (i348.zip) és rövid dokumentációja (i348.pdf), amely tartalmazza a megoldás rövid leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztői környezetben fordítható.