

Készítsünk programot a klasszikus *Tili-toli* játék alábbi, módosított változatára.

Olvassunk be egy képfájlt. Bontsuk fel a képet  $N \times M$  ( $3 \leq N \leq 5$ ,  $3 \leq M \leq 5$ ) képkockára (azonos méretű, téglalap alakú részre). Az  $N$  és  $M$  értékét a felhasználó adhatja meg. (A mintán a  $3 \times 4$ -es elrendezést látjuk.)

Keverjük össze a képkockákat, majd az eredetileg jobb alsó sarokban lévő töröljük. A játék során a felhasználó a képkockákat vízszintesen vagy függőlegesen mozdíthatja el az üres helyre. Akkor nyer, ha minden képkocka az eredeti helyére kerül.



Ügyeljünk arra, hogy keverés után a kép a játék szabályainak betartásával kirakható legyen. Megengedett a képkockákon az eredeti sorrend feltüntetése.

A program készítése során feltételezhetjük, hogy a kép jpg formátumú, a képpontok sorainak és oszlopainak száma 300 és 600 között van. (Mintaként használható a cimlap.jpg, ami a KöMaL egy korábbi borítóját tartalmazza.)

Beküldendő egy tömörített i414.zip állományban a program forráskódja és rövid dokumentációja, amely tartalmazza a megoldás rövid leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztői környezetben fordítható.