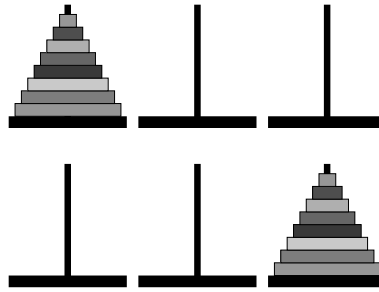


A *Hanoi tornyai* gyakran használt mintapélda a rekurzió bemutatására. A feladat röviden összefoglalva a következő: adott három rúd. Az első rúdon N korong helyezkedik el, alul a legnagyobb, majd fölötte rendre a kisebbek. A másik két rúd kezdetben üres. A játék szabályai szerint az első rúdról az utolsóra kell átrakni a korongokat úgy, hogy minden lépésben egy korongot lehet áttenni, de nagyobb korong nem tehető kisebb korongra.



A játékot 1883-ban Édouard Lucas francia matematikus találta ki. Az ötletet egy legendából kapta, ami szerint a világ megteremtésekor egy 64 korongból álló Hanoi torony feladványt kezdtek el „játszani” Brahma szerzetesei. A szabályok azonosak voltak a ma ismert Hanoi tornyai feladat szabályaival. A legenda szerint, amikor a szerzetesek végeznek majd a korongok átrakásával a harmadik rúdra, a kolostor összeomlik, és világunk megszűnik létezni¹.

Készítsünk *grafikus felületű* programot, amely animációval szemlélteti a feladat megoldását. A program indulásakor a felhasználó kapjon lehetőséget a korongok számának megadására ($1 \leq N \leq 10$).

Beküldendő egy `i432.zip` tömörített állományban a program forráskódja és dokumentációja, amely tartalmazza a megoldás rövid leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztői környezetben fordítható.

¹Forrás: https://hu.wikipedia.org/wiki/Hanoi_tornyai.