

Írjunk programot 3×3 -as bűvös négyzet kitöltésére, néhány előre megadott elem alapján. (Az iskolából is jól ismert bűvös négyzetek számokkal kitöltött, négyzet alakú táblázatok, amelyekben az elemek összege minden sorban, oszlopban és átlóban ugyanaz.)

A program a standard bemenetről olvassa be a kiinduló állapotot. A mezők tartalmát három sorban, szóközzel elválasztva fogjuk megadni. Az előre beírt számok legfeljebb háromjegyű egészek lesznek, az üresen hagyott helyeket **X** jelöli. A program ugyanilyen formában írja ki a végeredményt a standard kimenetre. Az eredményben törtek is előfordulhatnak; ezeket kerekítsük két tizedes jegyre.

Lehetséges, hogy a megadott számok ellentmondást okoznak, és a bűvös négyzetet nem lehet kitölteni. Ilyenkor a program írja ki azt, hogy „Nincs megoldás”. Hasonlóan előfordulhat, hogy többféle (végtelen sok) megoldás létezik; ilyenkor a program írjon ki egy megoldást, és a következő sorba írja azt, hogy „A megoldás nem egyértelmű”.

Példák:

Input	Output
3 10 X X X X 2 X	3 10 5 8 6 3 7 2 9
5 5 X X X 5 X X 4	Nincs megoldás
1 2 X X X X X X X	1 2 0 0 1 2 2 0 1 A megoldás nem egyértelmű