

Az érintőképernyős mobil számítógépeken az útvonaltervező programok a települések nevének bevitelét azzal segítik elő, hogy a begépelte névrészeknél csak a választható karaktereket jelenítik meg. Választható karakter az, amelyet ha a felhasználó kiválaszt, akkor létezik olyan település a tárolt listában, amely nevének első részlete megegyezik az eddig begépelte karakterekkel.

A betűk beütésével a program számolja, hogy hány név találat létezik az addig beütött szórészletre. Ezt az értéket a beviteli mező után jeleníti meg.

Készítsünk programot, amely a bemeneti adatállományban megadott településnevek alapján egy település nevének kiválasztását a fenti módszerrel támogatja a standard kimenetre írt információkkal. A program parancssori argumentuma legyen a településneveket tartalmazó adatállomány neve (a honlapunkon elérhető **telepules.txt** állomány felhasználható a megoldáshoz). A kimenet minden karakter bevitele után a választható karakterek listája és az egyező városok száma legyen. A bevitel során csak a választható karaktereket lehessen begépelni, illetve a program futását megállítani az **ESC** billentyűvel.

A kis- és nagybetűk legyenek egyenértékűek; az ékezetes betűket a megoldás során ne különböztessük meg. Így például: Ű, ö, ű és o helyett egyaránt o jelenjen meg.

Bevitel: Al	Egyezők száma: 117
Választható: A B C D G I L M O S Szóköz	
Vége: Esc	

Minta:

Beküldendő a program forráskódja (**i195.pas**, **i195.cpp**, ...), valamint a program rövid dokumentációja (**i195.txt**, **i195.pdf**, ...), amely tartalmazza a megoldás lényeges lépéseinek leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztő környezetben fordítható.