

Készítsünk „villám szimulátort” az alábbi leírás alapján. A program paraméterként kapja a felhasználható képernyő-terület nagyságát (pl.: `I161.exe 30 20` esetén 30 karakter széles, 20 karakter magas területet használjunk). Töltsük fel a rendelkezésünkre álló képernyőt véletlenszerűen 0...9 közötti számjegyekkel. Ezután a képernyő felső három sorában keressük ki, melyik oszlopban vagy oszlopokban maximális a számjegyek összege; ezekből a pontokból indul ki a villám. A villám mindig a legmagasabb szám irányában terjed, de csak vízszintesen, vagy lefelé: vagy vízszintesen halad, vagy függőlegesen lefelé, vagy átlósan lefelé. Ha azonos számot talál, mindkét irányban tovább terjed. Ha eléri a képernyő szélét (oldalt vagy alul), akkor kisül. A villám útját az általa érintett számok sárga színűre cserélésével jelezzük.

2	2	5	7	6	0	5	7	4	6
8	8	4	1	2	4	0	1	1	5
1	7	6	1	1	5	1	9	2	3
2	6	4	4	6	3	7	3	6	4
3	8	5	5	0	1	0	9	5	2
6	4	2	3	1	7	3	6	1	1
4	8	7	7	4	4	2	8	4	7
0	3	3	2	9	7	9	9	2	9
6	6	6	3	8	8	5	2	9	2
7	8	0	7	5	8	5	9	0	6

	V							V		
	V							V		
	V	V						V		
	V						V			
	V							V		
V								V		
								V		
								V	V	
						V	V			V
						V	V			

Az *ábrán* egy 10 × 10-es képernyőn a villám lefutása látható (a sárga számok helyét „V” betűvel jeleztük). Beküldendő a program forráskódja (`i161.pas`, `i161.cpp`, ...).