

Az alábbi játékban adott egy 4 sorból és 8 oszlopból álló terület, amelyet 8 darab, különböző alakú elemmel kell kitölteni, az egyes elemeket pontosan egyszer felhasználva. Az itt látható *ábra* egy lehetséges kitöltést ad meg. (A rajzzal az egyes elemek alakját is megadjuk.)

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

Természetesen ezen elemeket többféleképpen is elhelyezhetjük úgy, hogy a rendelkezésre álló területet pontosan kitöltsék. Az elemeket 90°-os fordulatokkal forgathatjuk vagy meg is fordíthatjuk, tehát mindegyik elemnek 8 helyzete lehet.

A játék során nem pusztán az üres területet kell kitöltenünk, hanem megadjuk az egyes elemek színét és a terület néhány helyén megszabjuk, hogy oda milyen színű résznek kell kerülnie.

Írjunk programot, amely megadja a darabok egy lehetséges elhelyezésének módját. A program első parancssori argumentuma az elhelyezendő darabok színét és a terület bizonyos helyeinek színét tartalmazó fájl neve, a második parancssori argumentum pedig a megoldást tartalmazó fájl neve. A programot csak olyan bemenetekkel teszteljük, amelyeknél van megfelelő elhelyezés.

A bemeneti állomány első sorában a nyolc elem (a rajzon megadott számsorrendben) színét adja meg, egymástól szóközzel elválasztva. A szint egyetlen karakter jelöli. A következő 4 sor a területet adja meg, soronként 8–8 karakterrel, amelyeket egymástól egy szóköz választ el. Amennyiben egy hely színe kötött, ott a szint jelölő karakter van, egyébként a * szerepel.

A kimeneti állomány a kitöltött téglalapot írja le. Pontosán 4 sort tartalmaz, soronként 8, egymástól szóközzel határolt számmal. A számok az elem sorszámát adják.

be.txt	ki.txt
K S K S Z Z P P	1 1 1 4 4 7 7 7
K * * * S * * P	1 1 4 4 5 5 8 7
* K * * * * *	2 2 2 4 5 6 8 8
* * S * Z * * *	3 3 3 3 6 6 6 8
K * * * * * P	

Beküldendő egy tömörített i286.zip állományban a program forráskódja (i286.pas, i286.cpp, ...), valamint a program dokumentációja (i286.txt, i286.pdf, ...), amely tartalmazza a megoldás rövid leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztő környezetben fordítható.