

Készítsünk programot a klasszikus *Tili-toli* játék alábbi, módosított változatára.

Olvassunk be egy képfájlt. Bontsuk fel a képet $N \times M$ ($3 \leq N \leq 5$, $3 \leq M \leq 5$) képkockára (azonos méretű, téglalap alakú részre). Az N és M értékét a felhasználó adhatja meg. (A mintán a 3×4 -es elrendezést látjuk.)

Keverjük össze a képkockákat, majd az eredetileg jobb alsó sarokban lévő töröljük. A játék során a felhasználó a képkockákat vízszintesen vagy függőlegesen mozdíthatja el az üres helyre. Akkor nyer, ha minden képkocka az eredeti helyére kerül.



Ügyeljünk arra, hogy keverés után a kép a játék szabályainak betartásával kirakható legyen. Megengedett a képkockákon az eredeti sorrend feltüntetése.

A program készítése során feltételezhetjük, hogy a kép jpg formátumú, a képpontok sorainak és oszlopainak száma 300 és 600 között van. (Mintaként használható a `cimlap.jpg`, ami a KöMaL egy korábbi borítóját tartalmazza.)

Beküldendő egy tömörített `i414.zip` állományban a program forráskódja és rövid dokumentációja, amely tartalmazza a megoldás rövid leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztői környezetben fordítható.