

**Gábor Dénes Számítástechnikai Emlékverseny 2006/2007**  
**Programozói kategória, III. korcsoport**  
**Első forduló**

<b>P</b>	<b>3</b>			
----------	----------	--	--	--

**Kedves Versenyző!**

A feladatok megoldását beküldheted:

- **CD-n** az azonosító kódnak megfelelő könyvtárban.

A **CD-n** tüntesd fel a saját neved, a versenykódod, az iskolád nevét és címét! Csak az azonosító kóddal ellátott anyagokat javítjuk!

Kérjük, hogy a verseny kísérőlapját küldd vissza a versenybizottság részére a pontos adatbázis elkészítése érdekében!

**Beküldési határidő: 2006. december 22.**

A két feladat megoldásával maximálisan 100 pontot érhetsz el.

**Jó munkát!**

**KÍSÉRŐLAP**

(Nyomtatott nagybetűvel töltsd ki!)

<b>P</b>	<b>3</b>			
----------	----------	--	--	--

Versenyző neve: ..... osztálya: .....

Iskola neve: .....

Székhelye: .....

Szaktanára(i): .....

**BIZOTTSÁG**

1. feladat: 50 ..... pont

2. feladat: 50 ..... pont

---

Összesen: 100 ..... pont

Javította: .....

**1. feladat (50 pont)**

				1			
		2					
				5			
	3		9				
			4		6		
		8		10	11		13
				7			
						12	

A táblázat egy sakkjáratot ábrázol, amelyben a huszár lépéseit mutatjuk be. A huszár onnan indul ahol az '1'-es szám van, majd innen lép a kettesre és így tovább. Azonban lehet, hogy a lépések hibásan vannak megadva. Ennél a példánál a 10. lépés után a 11. lépés nem helyes. A program adja meg az utolsó helyes lépés számát. Ez most ebben az esetben a 10. A program inputja a 'be.txt' állomány legyen. A 'be.txt' állomány elérési útját ne kérje be a program, hanem mindig ott keresse, ahol az 'exe' file található. A kezdőlépés helyét se kérje be a program, hanem keresse meg.

A 'be.txt' állomány formátuma: 8 sor mindegyik sorban 8 szám vesszővel elválasztva, az üres mezőket '0'-val jelöljük.

```
0,0,0,0,1,0,0,0
0,0,2,0,0,0,0,0
0,0,0,0,5,0,0,0
0,3,0,9,0,0,0,0
0,0,0,4,0,6,0,0
0,0,8,0,10,11,0,13
0,0,0,0,7,0,0,0
0,0,0,0,0,0,12,0
```

A program az utolsó helyes lépés utáni lépéseket törölje, majd folytassa a lépkedést helyesen. Oda ahova már léptünk nem léphetünk még egyszer. Ha a huszár nem tud már lépni, akkor érjen véget a program és a sakkjárat tartalmát mentse el a 'ki.txt' fájlba a 'be.txt'-vel megegyező formátumban. A 'ki.txt' fájl ugyanoda tegye, ahol a 'be.txt' is található.

A beküldött feladat ne csak a forráskódot, hanem a futtatható 'exe' állományt is tartalmazza.

**2. feladat (50 pont)****A rész**

A program kérje be egy táblázat méreteit: 'C': oszlopok száma, 'R': sorok száma. 'R' legfeljebb csak akkora lehet mint 'C' fele. A feladat az egész táblázat kitöltése véletlen számokkal a megadott szabályok szerint. Az N. oszlopba el kell helyezni R db különböző egész számot 1-től C-ig úgy, hogy N nem szerepelhet benne. Ha az N. oszlopban szerepel egy szám hívjuk 'S'-nek, akkor az S. oszlopban nem szerepelhet az 'N'.

Az eredményt a 'ki.txt' fájlba tegye az előző feladat formátumában.

**B rész**

A program inputja a 'be.txt' fájl legyen, melynek formátuma megegyezik az előző feladat formátumával. A program ellenőrizze, hogy a megadott fájl teljesíti-e az 'A'-részben megadott feltételeket. Ha igen, akkor írja ki hogy hibátlan, ellenkező esetben pedig adja meg, hogy mi a hiba.

A beküldött feladat ne csak a forráskódot, hanem a futtatható 'exe' állományt is tartalmazza.