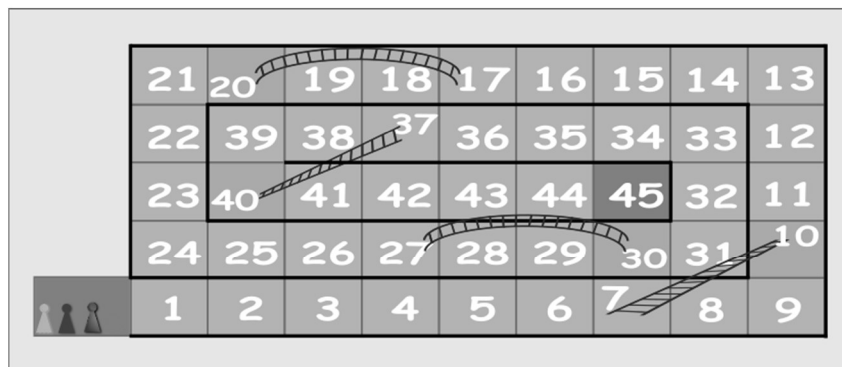


## 5. Létra

A Létra társasjátékot egy 45 mezőből álló táblán, dobókockával többen játszhatják. A játékos kezdetben az 1-es mező előtt áll, majd a dobókockával dobott értékkel halad előre a spirálisan elhelyezkedő mezőkön. Amennyiben „létramezőre” lép, azaz olyanra, aminek a számértéke 10-zel osztható, akkor 3 mezőt vissza kell lépnie a táblán. A játékot az nyeri, aki először éri el a 45-ös mezőt, vagy halad át rajta.



Készítsen programot, amely egy játékos dobásai alapján megmutatja a játék menetét! A program forráskódját mentse *letra* néven! A program megírásakor a felhasználó által megadott adatok helyességét, érvényességét nem kell ellenőriznie, és feltételezheti, hogy a rendelkezésre álló adatok a leírtaknak megfelelnek.

A képernyőre írást igénylő részfeladatok esetében az ékezetmentes kiírás is elfogadott. A mintához tartalmában hasonlóan – írja ki a képernyőre a feladat sorszámát (például: 2. feladat), valamint utaljon a kiírt tartalomra is!

1. Az alább megadott 18 számot - amely egy játékos dobásait tartalmazza egy konkrét játék során - tárolja el a program forrásában egy megfelelő adatszerkezetben! Ügyeljen arra, hogy a programnak akkor is működni kell, ha az adatokat kicseréljük! (A számokat megtalálja a *dobasok.txt* állományban, amelyből a program kódjába átmásolhatja őket.)

3, 1, 1, 2, 1, 5, 5, 4, 4, 4, 1, 2, 3, 6, 4, 6, 1, 4

2. Határozza meg a dobások segítségével a játék menetét! Jelenítse meg a képernyőn dobásról dobásra, hogy melyik mezőn tartott a játékos az adott dobás után! Az eredményt szóközzel elválasztva írja ki a képernyőre! Amennyiben létramezőre lépne az illető, akkor csak azt a mezőt jelenítse meg, ahová a létrával jutott a játékos!
3. Határozza meg, hogy hányszor kellett visszalépnie a játék során a játékosnak! Az eredményt a mintának megfelelően jelenítse meg!
4. Állapítsa meg, hogy az illető befejezte-e a játékot, azaz elérte vagy meghaladta-e a 45-ös mezőt! Ha befejezte a játékot, akkor az „A játékot befejezte.” üzenetet jelenítse meg, különben az „A játékot abbahagyta.” üzenetet írja ki!

15 pont

Minta a szöveges kimenet kialakításához:

```
2. feladat
3 4 5 7 8 13 18 22 26 27 28 27 27 33 37 43 44 48
3. feladat
A játék során 3 alkalommal lépett létrára.
4. feladat
A játékot befejezte.
```