

Cvičení – Pexeso

Procvičovaná témata

1. Deklarace, alokace a použití dvourozměrného pole.

Úlohy

1. Připomeňte si program pro generování náhodné permutace čísel $1 \dots n$.
2. Zapište program, který bude generovat matici pro rozložení karet pro hru „Pexeso“.
3. Zapište program, který bude testovat, zda zadaná matice je maticí pro rozložení karet pro hru „Pexeso“. Matice splňuje požadovanou podmínku, právě když obsahuje sudý počet prvků, a zároveň každá z hodnot $1, 2, \dots, N/2$, kde N je celkový počet prvků v matici, se v ní vyskytuje právě dvakrát.