

Térkép kezelő objektum írása. Az objektum a térképet `vector<vector<int>>` formában tárolja, valamint tárolja el a képernyő méretét is.

Az objektum tagfüggvényei a következők legyenek:

- Konstruktor: meghívja a `beolvas()` függvényt, megnyitja a képernyőt a beolvasott méretekkel, majd meghívja a `kirajzol()` vagy a `magassagot_kirajzol()` függvényt
- `beolvas()`: bekéri a beolvasandó fájlnevet a felhasználótól, majd beolvassa a térképet. Feltételezhetjük azt, hogy az x és y méretek biztosan jól a fájl elején, így for ciklus segítségével nagyon könnyű a beolvasás
- `kirajzol()`: kirajzolja a térképet, a szárazföld (>0) zöld, a víz (<0) kék
- `magassagot_kirajzol()`: hasonló mint a `kirajzol`, csak magasság függvényében a szárazföld világosabb, a víz sötétebb

---

További tagfüggvények:

- `milyen_terulet(int posx, int posy)`: megmondja, hogy a kért pozíción víz vagy szárazföld van, a mainben hívjuk meg balegérgomb lenyomásra
- `koriv_rajzol(float posx, float posy, float r)`: Ez a házihoz fog kelleni (térképhez nincs sok köze) a feladat egy r sugarú körív kirajzolása.