

Az előző órai kódot folytatjuk, a lentebb leírtak a TerkepKezelo objektumra vonatkoznak

Flood Fill („zombi”) eljárás megvalósítása szigetekre.

- Kattintásra rajzolja ki a program a kattintás helyéhez tartozó szigetet
- A szigethez az tartozik, ami megközelíthető (most éppen átlósan is) csak szárazföldön
- Új `vector<vector<int>>` sziget tagváltozóban legyen eltárolva az eredmény
- Két külön függvény megvalósítása
 - A `SzigetKeres(int posx, int posy)` tagfüggvény számolja ki a sziget „maszkot”, azaz hol van az adott sziget (1) és hol nincs (0)
 - A `SzigetRajzol()` tagfüggvény rajzolja ki pirossal a szigetet (amit korábban a `SzigetKeres` meghatározott a sziget vektorba)

Connected Componnets eljárás megvalósítása szigetekre

- A `MindenSzigetKeres()` tagfüggvény rajzoljon ki minden szigetet eltérő színnel
 - Lehet pl úgy csinálni, hogy `vector<vector<int>>` szigetek vektorban minden szigetet külön szám jelölje, a víz pedig legyen 0
- A `MindenSzigetRajzol()` tagfüggvény pedig rajzolja ki minden szigetet különböző színnel
 - pl.: `color((13*ID)%255,(17*ID)%255,0)`