

Kötelező:

Szigetről szökés (feltéve, hogy a térkép széle az már szárazföld).

Bal egérgomb lenyomásával a program írja ki a konzolra (vagy a képernyőre), hogy

- „Nem is sziget”, ha vízre kattintott a felhasználó
- „Nem lehet megszökni” ha nem lehet víz érintése nélkül kijutni a térkép szélére
- „Meg lehet szökni” ha ki lehet jutni víz érintése nélkül a térkép szélére

Szorglami (nagyon könnyű):

Kipróbálni az eljárást labirintusokra (amikből nem lehet feltétlenül kijutni)

Igazából csak a beolvasó függvényt kell ehhez minimálisan módosítani

Szorgalmi (nehéz):

Kirajzolni a szökés útvonalát.

Tipp: A „skeletonization” eljárás (iteratíván eltüntet a képet, csak azokat a pixeleket tarja meg, amiknek pontosan 2 szomszédja van, az eljárás addig tart amíg több pixel nem tűnhet el) megfelelő alkalmazásával nem olyan vészes megoldani feladatot, de léteznek más, okosabb (optimálisabb) megoldások is.