

Kötelező:

Interaktív szótár elkészítése

Legyen egy Szotar típusú objektum, benne `map<string, string>` formában tárolva a szavak (mondjuk a kulcs a magyar, az érték az angol)

A Szotar típus tagfüggvényei legyenek a következők:

- `uj_elem()`: új elem párt kér be a felhasználótól (egy szót, majd a fordított megfelelőjét), és eltárolja a mapben
- `kiir_elem()`: bekéri a felhasználótól a szót, és ha benne van a szótárban, akkor kiírja a fordítását (Figyelem! Ha nincs benne a szótárban, nehogy belekerüljön!!!)
- `kiir_szotar()`: kilistázza a szótár összes elemét egymás alá (könnyű megcsinálni `for(valami: szotar)` ciklussal ahol a szotar a `map<string, string>`, de igazi iterátort is lehet használni)

A program legyen interaktív, azaz a felhasználótól érkező parancsokkal lehessen meghívni a függvényeket (könnyű úgy megvalósítani, mintha egy event lenne, azaz egy while ciklusban, ami minden körben kér egy parancsot a felhasználótól, és ha értelmes a parancs, akkor megcsinálja az adott feladatot).

A parancsok a következők legyenek:

- `vege`: kilép a programból
- `uj`: meghívja az `uj_elem()` függvényt
- `fordit`: meghívja a `kiir_elem()` függvényt
- `listaz`: meghívja a `kiir_szotar()` függvényt

Valahogy így kéne kinéznie a megoldásnak:

<http://users.itk.ppke.hu/~szage11/Programoz%c3%a1s%201/7.%20%c3%b3ra/H%c3%a1zi%207.%20%c3%b3ra.mp4>

Szorgalmi (könnyű):

Megcsinálni úgy a programot, hogy lehessen váltani magyar-angol és angol-magyar között.

(Tipp: Érdeemes mindkét irányban eltárolni a fordítást egy új mapben, noha ez eléggé memóriaigényes, jelentősen gyorsítja a futást. Ennél lényegesen optimálisabb lehet memória szempontjából, ha valaki pointereket használ, már ha éppen ismeri őket.)