**Зад.**Дадена е матрица с големина 5х5, някои от елементите на която са предварително запълнени със стойности (в интервала от 1 до 9). Играта “Скука” има следните правила – дадената матрица се дозапълва (с въвеждане от клавиатура) с цели числа от интервала [1, 9], като играта се счита за спечелена, ако след запълване на матрицата, сумата на елементите в i-ти диагонал (за всяко i, i = 1, … ,9) е кратна (дели се без остатък) на номера на диагонала. Диагоналите са номерирани както е показано в таблицата по-долу.  
Да се реализират следните аспекти от играта:  
 а) подходящо извеждане на текущата матрица на екрана (включително след прочитане на стойност за дадено поле); (0,25т)  
 б) четене от клавиатура на координати на поле и стойност на поле, като ако полето не е от предварително зададените, стойността му се променя на текущата;(0,5т)  
 в) автоматична проверка за спечелване на играта, след запълване на всички полета на матрицата и извеждане на подходящо съобщение; (1,25 т)  
 \*бонус за ефективна реализация – 0.25 т

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Номера на диагоналите | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Начална матрица | | | | |
| 8 |  | 1 |  |  |
| 3 |  |  | 2 |  |
|  | 6 |  |  | 4 |
|  |  | 7 |  |  |
|  |  |  | 5 | 9 |