

0. Egy ötös-lottó sorsoláson N ember vett részt, ismerjük mindenkiről, hogy hányas találatot ért el. Írj programot (`lotto.cpp`), amely

- A. megadja, hogy hányan szereztek nyereményt (érték el legalább 2-es találatot);
- B. megad egy embert, aki 5-ös találatot ért el;
- C. megadja azokat, akiknek egy találatuk sem volt!

A `lotto.be` állomány első sorában az emberek N száma van ($1 \leq N \leq 100$). A következő N sor mindegyike egy-egy egész számot tartalmaz, az egyes emberek találatai számát.

A `lotto.ki` állományba 3 sort kell írni, az első sorba az A, a másodikba a B, a harmadikba pedig a C részfeladat eredményét! Ha egy részfeladatot nem tudsz megoldani, akkor az eredménye helyett egy üres sort kell kiírni!

Az első sorban egyetlen egész szám legyen, a nyereményt szerzők száma!

A második sorban egy 5-ös találatot elért ember sorszáma legyen! -1-et kell kiírni, ha nem volt ilyen ember!

A harmadik sor első száma a 0 találatos emberek DB darabszáma legyen, ezt az ilyen emberek DB darab sorszáma kövesse növekvő sorrendben, a számok közé egy-egy szóközt kell kiírni!

Példa:

<code>lotto.be</code>	<code>lotto.ki</code>
6	3
0	4
2	3 1 3 6
0	
5	
2	
0	

Tesztelés:

A TESZT könyvtárt a T: egység főkönyvtárába kell tenni, a saját könyvtárakat akárhová.

A saját könyvtárba állva el kell indítani a T:\TESZT\T parancsfájlt, ami leteszteli a LOTTO.EXE nevű programunkat 5 tesztfájllal, az eredményeket az EREDMENY.TXT fájlba írja (az egyik csatolt fájlban egy tökéletes, a másikban egy hibás megoldás tesztelését látjátok).

Csak azt a tesztet futtatja újra, amit még nem próbáltunk. Ha az x. tesztet meg kell ismételni, akkor le kell törölni a LOTTO.STx fájlt! Ha a programnak bármi futási üzenete van - ilyen pl. Pascalban a futási hibakód is - akkor azt a LOTTO.SOX fájlba írja. A saját program tesztkimeneteit a LOTTO.KIX fájlokba írja, a bemenet a LOTTO.BEX fájlokban látható.

Feltöltés:

Beadás: START+FUTTATÁS: [\\inf.elte.hu\dfs\zh\progalap](http://inf.elte.hu/dfs/zh/progalap) csoport sorsszám mappába bemásolandó tömörítve a saját mappa.