5. Kitaláló

Egy betűkitaláló játékban egy rejtett szót kell meghatározni a tippekre adott válaszokból. A játék során szavakat adunk meg tippként, és erre válaszként azt kapjuk meg, hogy a rejtett szóban hol és mely betűket találtuk el. A megtalált betűket megjelenítjük, a tévesek helyén pontot („`.`”) írunk ki.

Ebben a feladatban csak olyan szavakkal foglalkozunk, melyek az angol ábécé betűivel leírhatók, és pontosan hatbetűsek. A könnyebb feldolgozhatóság érdekében minden szó csupa kisbetűvel szerepel. A rejtett szót 15 tároltból véletlenszerűen kell kiválasztani. A szavak rendelkezésre állnak a *`szavak.txt`* állományban is és onnan a program forráskódjába bemásolhatók. A szavak a következők:

```
fuvola, csirke, adatok, asztal, fogoly, bicska,
farkas, almafa, babona, gerinc, dervis, bagoly,
ecetes, angyal, boglya
```

Például:

rejtett szó: `bicska`
tipp: `babona`
válasz: `b....a`

Készítsen programot, amely a megadott szavak közül véletlenszerűen választ egy rejtett szót, és a felhasználó tippjeire választ ad addig, amíg az ki nem találja a szó összes betűjét, vagy amíg a `stop` szóval a futást le nem állítja!

A program forráskódját mentse *`kitalalo`* néven! A program megírásakor a felhasználó által megadott karakterek helyességét nem kell ellenőriznie. Feltételezheti, hogy nem tartalmaznak speciális jeleket, szóközt, ékezetes karaktereket, nagybetűket, és minden tipp hatbetűs.

A képernyőre írást igénylő részfeladatok esetén az ékezetmentes kiírás is elfogadott.

1. A megadott 15 szót rögzítse a program forrásában egy megfelelő adatszerkezetben!
2. A rejtett szót válassza ki a rögzített szavak közül véletlenszerűen úgy, hogy azonos esélye legyen mindegyiknek!
3. Addig kérje a program a hatbetűs tippeket, amíg a rejtett szónak mind a hat betűje ismertté nem válik! Az utóbbi szabály alól kivétel, ha a `stop` szóval a játékot megállítja a felhasználó.
4. A játék végén, ha nem a `stop` szó miatt fejeződik be, írassa ki a mintának megfelelően a megfejtéshez használt tippek számát, különben ne írjon ki semmit!

15 pont

Minta a szöveges kimenet kialakításához

Példa 1:

```
Kérem a tippet: bicska
Az eredmény: b....a

Kérem a tippet: boglya
Az eredmény: b....a

Kérem a tippet: babona
Az eredmény: babona

3 tippeléssel sikerült kitalálni.
```

Példa 2:

```
Kérem a tippet: bicska
Az eredmény: b....a
Kérem a tippet: stop
```