

Kártyázó katonák

- Mindkét katona kártyáit egy-egy sor adatstruktúrában tároljuk a hatékony kezelés érdekében (pl. **deque** - C++ STL). Jelöljük ezeket a sorokat **Q1** és **Q2**-vel.
- A játék akkor nem ér véget, ha valamely állapot ismétlődik. Ennek érdekében el kell tárolnunk a játék állapotát. A játék állapota a két sor elemeinek összefűzésével kapott számsorozat lesz (**Q1 + Q2**). Az állapotok tárolására egy gyors keresést biztosító tárolót ajánlott használni (pl. **unordered_set** vagy **set** - C++ STL).
- A játékot addig kell játszani, amíg valamely sor elfogy vagy állapot-ismétlődés következik be.