

АНАЛИЗ НА РЕШЕНИЕТО НА ЗАДАЧА КВАДРАТИ

1. Четене на входните данни и определяне на размера на задачата – **n**.
2. Кодирание на обектите с цели числа от 1 до n^2 . Функция – **encode**.
3. Генериране на тримерна мрежа **bool eligible[][][]**, като за всяка клетка **(i, j)** се генерира вектор, който съдържа допустимите обекти (тези, които не се срещат в **i**-тия ред, **j**-тата колона и бокса с горен, ляв ъгъл **(n*(i/n), n*(j/n))**). Функция – **init**.
4. Търсене на следваща празна клетка. Функция – **goahead**.
5. Проверка дали подходящия обект не конфликтна по ред, колона или бокс? Функция – **isOk**.
6. Ако обектът е подходящ се отива на т.4, ако не е подходящ се опитва със следващия.
7. Ако се свършат подходящите обекти, се прави стъпка назад (до предходно празно) и се изпълнява т.5. Функция – **goback**.
8. Ако връщането назад доведе до началото на мрежата **(i=0, j=0)** –задачата няма решение.
9. Ако, вървейки напред, достигнем и попълним успешно клетка **(n², n²)** сме решили задачата.
10. Декодирание на числата в обекти и печат на резултата. Функция – **print**.
11. Итеративният цикъл (от т.4. до т.10.) е реализиран във функция – **calculate**.

Автор: Пано Панов