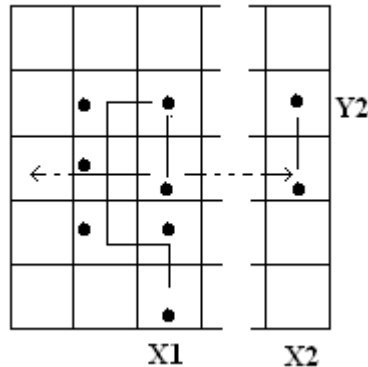


АНАЛИЗ НА РЕШЕНИЕТО НА ЗАДАЧА КУБ

I начин: Задачата се решава чрез разглеждане на отделните случаи, в зависимост от началната посока на екрана и y_2 . Възможно е да се допуснат грешки или да не се хванат всички варианти.

Например при $y_2 > 3$ алгоритъмът е един и същ за отделните начални положения на екрана. Частните случаи за $y_2 = 2$ и $x_1 = x_2$ трябва да се разгледат поотделно. Проверки са необходими също за $x_1 = 1$ или $x_2 = N$.

Нека посоката на екрана в $(X_1, 1)$ е S . На картинката – посоката на екрана е означена с точка.



Алгоритъм за пътя – трябва да се отиде до квадрата (x_1, y_1) , след това един път надолу и се стига до ред $y_2 - 1$. В зависимост от x_2 се тръгва наляво или надясно до стълб x_2 и се прави едно превъртане нагоре.

Единствено се съобразяваме с x_1 : например ако $x_1 = 1$ винаги се тръгва нагоре и надясно, а при $x_1 = N$ – нагоре и наляво и т.н.

Аналогично се разглеждат останалите 4 случая на посоката на екрана.

II начин: За дадена посока се разглеждат случаите, когато няма решение. След това се определя в зависимост от x_1 първата посока/и и последната посока/и на завъртане. Между тях кубът отива $y_2 - 1$ (или 2) завъртания нагоре и $x_2 - x_1 (\mp 1)$ завъртания надясно или наляво.

Автор: Павел Петров