

XVIII НАЦИОНАЛНА ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАТИКА

София, 27 – 28 април 2002 г.

Втори ден

Задача 1. ИГРА

Върху равномерна квадратна решетка, съставена от всички точки с целочислени координати x, y , пробягващи стойностите от -10^6 до 10^6 , двама играчи A и B играят чрез последователно редуващи се ходове игра, при която всеки ход се състои в прекарване на хоризонтална или вертикална отсечка между две съседни точки, които дотогава не са били съединени. Всеки от играчите използва свой цвят. При зададен максимален брой ходове, играчът A започва първи и печели, когато получи затворена начупена линия от отсечки с неговия цвят. Играчът B печели, когато успее да попречи на A да получи такава затворена линия, т.е. когато след максимално разрешения брой ходове, A не е спечелил.

Напишете програма **GAME . EXE**, която играе на мястото на играча B . На мястото на играча A ще играе програма на журито. При всяко извикване, Вашата програма трябва да прочете от стандартния си вход данни за предишния ход на програмата на журито и да изведе на стандартния си изход данни за своя пореден ход. Данните за всеки ход представляват четири цели числа, разделени с по един интервал – две двойки координати x и y на съседни точки, които се свързват с отсечка.

Разрешава се Вашата програма да използва работен файл, в който да записва и да чете данни, които са й необходими. Файлът трябва да има име **TEMP**, да се намира на текущата директория и във всеки момент обемът му да не е по-голям от 200 KB.

Програмата на журито играе винаги коректно по правилата на играта. При некоректен ход от Ваша страна, Вие губите играта.