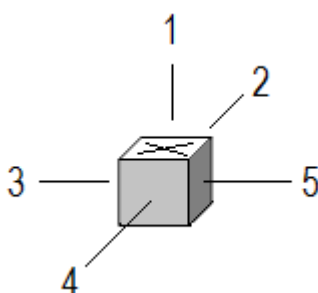


## АНАЛИЗ НА РЕШЕНИЕТО НА ЗАДАЧА ПРОВЕРКА

Трябва да се направи двумерен масив, в който са означени за всяка от петте възможни посоки на екрана /без тази, когато е отдолу/ в коя посока ще е той след поредното преместване в някоя от четирите посоки U, D, L или R.

Например, ако посоките на екрана са 1-нагоре, 2-север, 3- запад, 4- юг и 5-изток, и ако екранът в момента е в посока 1, то при преместване в някоя от четирите посоки R, L, U или D, новата посока на екранът ще е следния:

	R	L	U	D
1 – екранът в момента сочи нагоре	след превъртане надясно ще е в посока 5	след превъртане наляво ще е в посока 3	след превъртане нагоре ще е в посока 2	след превъртане надолу ще е в посока 4



Аналогично се правят още 4 реда ако екранът в момента е в посоки 2, 3, 4 и 5. Получава се двумерен масив с 5 реда и 4 стълба. Една функция с два параметъра – текуща посока на екрана и посока на превъртане, ще върне новата посока на екрана 0,1,2,3,4 или 5, като нулата означава, че екранът е отдолу /т.е. ще се счупи/.

Отделно две променливи за реда и стълба „следят” за излизане на сандъка извън границите на склада.

По време на четене на стринга с преместванията, се проверява дали екранът е отдолу /стойност 0 на функцията/, или излиза извън рамките на склада. Тогава се извежда веднага номера на преместването и програмата спира.

Ако няма такива случаи, се проверява дали след последното преместване:

- (1) сандъкът е в срещуположния ъгъл и екранът е нагоре – извежда се YES
- не е изпълнено (1) – извежда се -1.

### Тестове:

4 теста с YES за всеки един от ъглите.

16 теста с NO, като за всеки от четирите ъгъла имаме:

- излизане извън склада;
- счупване на екран;
- сандъкът не е в срещуположния ъгъл, но екранът е нагоре;
- сандъкът е в срещуположния ъгъл, но екранът не е нагоре.

*Автор: Павел Петров*