

سوال ۸

برای حل این سوال فرض کردیم که هر کانفیگ متفاوت از صفحه‌ی بازی یک نود در گراف ماست. هر کانفیگ مشخص می‌کند که در آن کانفیگ اسب کجاست، چه مسیری طی شده است و چه خانه‌هایی ملاقات شده‌اند. با اجرای الگوریتم `bfs` روی این گراف و پیدا کردن کانفیگی که بیشترین تعداد سرباز خورده شده را دارد مسئله حل می‌شود. هر کانفیگ را در برنامه با شی از نوع `Configuration` و صفحه‌ی بازی نیز یک شی از نوع `Board` است.

سوال ۹

- الف) به وسیله‌ی یک استک الگوریتم `dfs` را پیاده‌سازی و سپس گراف را به وسیله آن پیمایش می‌کنیم.
- ب) به وسیله‌ی یک صف اولویت تابع `aStarSearch` را پیاده‌سازی و سپس گراف را به وسیله آن پیمایش می‌کنیم.