Блок-схема алгоритму обробки натискання клавіши ходу Так Цикл по і Теревірка можливос[.] (строкам/ хода в обраному Стовбцям) напрямку Hi var buf=new Array(); Цикл пој (від 0 до buf1.length-1) Цикл по ј (стовбцям/ buf[i][j]=buf1[j] bm[i][j]!=-1 Кінець цикла Так buf.push(bm[i][j])Кінець цикла по і Кінець цикла по ј var x1=getRandomInt(m); var y1=getRandomInt(n); Buf1=new Array(); bm[x1][y1]!= Цикл пој (Від 0 до buf.length-Так 2) Hi Завершення var x1=getRandomInt(m); var y1=getRandomInt(n); Hi Так buf[j]=buf[j+1] buf1.push(bm[i][j]+1) paxyнок=paxyнок+2^(bm[i][j]+2); Buf1.push(mb[i[j]) bm[x1][y1]==getRandomInt(2); перемалювання блоку з рахунком j++; Цикл по і (по строкам) Кінець цикла по ј (по стровбцям) Цикл пој (стовбцям/ Строкам) Перемалювання клітинки з ld і+"_"+ bm[i][j]=-1 Кінець цикла Кінець цикла Повідомлення про кінець гри Hi Кінець цикла Занулення рахунку Чи е можливі ходи по ј Перемалювання блоку за рахунком Перемалювання поля