GTA використовує формулу перестановок та розташування. До цього я мав справу з комбінаціями. Тому я зміг зробити алгоритм для розташувань, але ще не придумав свій алгоритм для комбінацій.

Я створив алгоритм для розрахунку перестановок (коли A з n по m, а n = m) та розташувань (A з n по m). Він не використовує рекурсії!

Чи можна перетворити цей алгоритм (тільки для розташування) на алгоритм для знаходження комбінацій. Ідея: зупинити алгоритм розташування на коли кількість елементів буде рівна кількості порахованій за формулою комбінацій.