



Problema 1 - joc - descrierea soluției

Se citesc din fișier numerele n (numărul de jucători) și m (numărul de încăperi pentru fiecare concurent).

Pentru fiecare jucător i ($1 \leq i \leq n$) se execută următoarea secvență de pași:

- se citește în vectorul a șirul său de încăperi.
- se începe de la încăperea 1 ($a[1]$) și etapa 1
- pentru fiecare încăpere la care a ajuns, se marchează încăperea ca fiind vizitată, iar valoarea din încăpere poate fi:
 - o 0 – jucătorul este eliminat – se reține într-un vector, pe poziția i numărul etapei în care a fost eliminat; se încheie analiza șirului său de încăperi
 - o 9999 – jucătorul a câștigat; se compară numărul etapei cu un minim și se reține valoarea minimă, indicele jucătorului și numărul încăperii în care a ajuns; se încheie analiza șirului sau de încăperi
 - o o valoare nenulă și $\neq 9999$; se calculează indicele j al încăperii în care urmează să se catapulteze; sunt posibile două cazuri:
 - dacă acest indice este egal cu încăperea în care a ajuns sau încăperea în care urmează să ajungă a mai fost vizitată, se încheie analiza șirului de încăperi, deoarece jucătorul intră într-un ciclu infinit de mutări.
 - indicele reprezintă o încăpere nevizitată, se mărește numărul etapei cu ultima cifră a valorii codului și se reia vizitarea cu încăperea j .

După executarea secvenței descrise pentru toți jucătorii, se numără câți jucători au fost până în etapa în care a fost stabilit câștigătorul (minimul calculat), inclusiv acea etapă și se scriu în fișier numerele cerute.