

Zar – Descrierea soluției

Prof. Marius Nicoli, CN “Frații Buzești” – Craiova

Se simulează mutările conform regulilor din enunț. Probabilitatea de a greși tratând multitudinea de cazuri ce pot apărea poate fi scăzută printr-o codificare eficientă a datelor. Astfel, se pot pastra structuri de date care să permită determinarea poziției pe tabla de joc pentru un cod dat (un vector de structuri, $V[k].i$ și $V[k].j$ sunt pozițiile pe tabla de joc ale pătrățelului cu codul k), respectiv pentru determinarea codului pătrățelului aflat pe poziția i,j pe tabla de joc (o matrice, $M[i][j]$ = codul pătrățelului de pe poziția i,j). Aceste structuri se construiesc la citirea datelor. Se poate renunța la utilizarea structurilor scriind funcții care să facă trecerea de la cod la coordonate și invers. Se pot utiliza 2 vectori de direcții, di și dj , deplasarea cu x pași din poziția i,j pe direcția k putându-se face prin construcții de forma $i+x*di[k]$, $j+x*dj[k]$.