Bârlog – descrierea soluției

prof. Emanuela Cerchez, Colegiul Național "Emil Racoviță" Iași

Problema are două cerințe:

- prima cerință este un *fill* din poziția inițială a lui Făt-Frumos;
- a doua cerință presupune determinarea unui drum de lungime minimă din poziția inițială a lui Făt-Frumos în exteriorul matricei care reprezintă bârlogul și, evident, se poate rezolva cu algoritmul lui Lee.

Cele două cerințe pot fi abordate separat (caz în care cerința 1 poate fi abordată folosind o coadă, o stivă sau chiar recursiv, având în vedere dimensiunile mici ale matricei) sau simultan.

Vom prezenta o variantă în care rezolvăm simultan cele două cerințe, deci vom utiliza o coadă C, în care reținem pozițiile camerelor accesibile lui Făt-Frumos.

Inițial în C plasăm poziția de start (cea în care se află Făt-Frumos inițial).

Vom utiliza și o matrice d cu n linii și m coloane, unde în d[i][j] vom calcula lungimea drumului minim de la poziția de start la camera de pe linia i și coloana j.

Inițial matricea d va fi 0, exceptând bordura pe care o vom marca cu -1 (pentru a putea identifica ușor dacă Făt-Frumos a ajuns în exteriorul bârlogului) și poziția de start care va fi marcată cu 1.

Cât timp coada c nu este vidă:

- extragem o poziție p din coadă
- verificăm dacă Făt-Frumos poate deschide uşile din camera având poziția p cu cartela pe care o are (adică dacă codul camerei este un *subşir* al cuvântului memorat pe cartela magnetică); dacă da, toate cele 4 uși se vor deschide, deci Făt-Frumos poate accesa cele 4 camere vecine (sus, jos, stânga, dreapta); pentru fiecare cameră dintre cele 4 verificăm dacă în matricea d pe poziția camerei apare valoarea 0 (în acest caz camera este nevizitată, o numărăm ca accesibilă și o marcăm în d cu 1 + distanța până la p și inserăm în coada c poziția acesteia). Dacă pe poziția camerei apare valoarea -1 înseamnă că este o cameră din exteriorul bârlogului și rețin distanța până la aceasta (dacă este prima oară când întâlnesc o astfel de cameră).