
Descrierea soluției piticot

Se simulează jocul până când unul dintre jucători ajunge în cerculețul final.

Descrierea soluției replace

Vom reține cele N reguli într-un tablou de recorduri/struct, fiecare element al tabloului având două campuri: Cine se caută și CuCine se înlocuiește.

Type S = Record

 Cine: String[80];

 CuCine: String[80];

End;

Apoi se procedează normal: pentru fiecare regulă se fac toate înlocuirile posibile, după care se trece la regula următoare. Trebuie avut grijă însă la dimensiunea vectorului de caractere (programatorii Pascal), deoarece acesta poate crește extrem de rapid.

For R := 1 To N Do

 Begin

 Cine := Regula[R].Cine;

 CuCine := Regula[R].CuCine;

 p := Pos(Cine, T);

 While p <> 0 Do

 Begin

 T := Copy(T, 1, p-1) + CuCine + Copy(T, p+Length(Cine), Length(T)-p);

 p := Pos(Cine, T)

 End;

 End;
