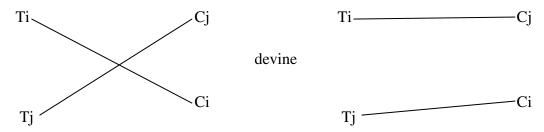
Explicație snipers

La început fiecărui trăgător i îi asociem căpetenia i, după care vom lua în considerare toate perechile trăgător-căpetenie și vom elimina încrucișările razelor, la câte două perechi prin interschimbarea țintelor trăgătorilor.



Se vor face interschimbări între câte două perechi trăgător-țintă până când nu vor mai exista intersecții.

Se observă că la eliminarea unei intersecții suma distanțelor dintre trăgători și ținte scade, ceea ce asigură finitudinea algoritmului.

```
procedure rezolva;
var i,j,aux:word; e_int,ok:boolean;
begin
 for i:=1 to n do t[i].k:=i;{tragatorul i trage in capetenia i, pentru inceput}
 if n>1 then
 repeat
  ok:=true;{presupunem ca am gasit o combinatie valida tragator-capetenie}
  repeat
   j:=i;
   repeat
    i:=i+1;
     {verifica daca traiectoria de la sniper i la tinta sa nu se intersecteaza
     cu traiectoria de la sniper j la tinta sa }
     e_int:=inter(t[i],c[t[i].k],t[j],c[t[j].k]);
     {daca da le interschimbam tintele, si notam ca nu avem o combinatie buna}
     if e_int then
      begin aux:=t[i].k;t[i].k:=t[j].k;t[j].k:=aux;ok:=false; end;
   until (j=n)or e int;
   if not e_int then inc(i);{daca nu jeneaza pe numeni trecem al urmatorul sniper}
  until i=n;{pana terminam lista de tragatori}
 until ok;
end;
```