

# ПРИВЕТ!

**МЫ РАДЫ, ЧТО ВЫ СКАЧАЛИ НАШЕ ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ!  
ПЕРВАЯ СТУПЕНЬ НА ПУТИ К СТАЖИРОВКЕ ПРЕОДОЛЕНА.**





# СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ ПРОСТЫ:

1

Выполни задание  
и помести его в репозиторий GitHub.

2

Ссылку на репозиторий с выполненным заданием  
отправь ответным письмом на почту  
[internship@deeplay.io](mailto:internship@deeplay.io)  
В письме укажи направление стажировки и ФИО.

3

В течение недели после отправки тестовго задания  
жди письмо на электронную почту  
с дальнейшими инструкциями от deeplay.





# ВЫПОЛНИ ЗАДАНИЕ:

1

Вам нужно написать метод.

На вход приходят следующие параметры:

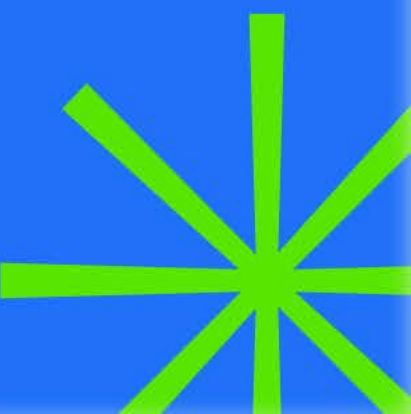
- строка, длиной 16 символов, описывающая клетки игрового поля 4\*4.
- строка, содержащая расу существа.



Ваш метод должен возвращать минимальные затраты существа на перемещения из стартовой позиции (левый верхний угол) в конечную (правый нижний угол).

Перемещение происходит по следующим правилам:

- существо может перемещаться только вверх/вниз и влево/вправо;
- стоимость перемещения по клеткам зависит от типа клетки и от расы существа в соответствии с таблицей ниже.





# УТОЧНЯЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ К ЗАДАНИЮ:

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ  
СУЩЕСТВ ПО РАЗЛИЧНЫМ ТИПАМ КЛЕТОК:

	БОЛОТО	ВОДА	КУСТЫ	РАВНИНА
ЧЕЛОВЕК	5	2	3	1
БОЛОТНИК	2	2	5	2
ЛЕШИЙ	3	3	2	2



# УТОЧНЯЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ К ЗАДАНИЮ:

## Кодирование типа игровых клеток:

- Болото - "S"
- Вода - "W"
- Кусты - "T"
- Равнина - "P"

## Кодирование существ:

- Человек - "Human"
- Болотник - "Swamper"
- Леший - "Woodman"



Важно отметить, что стоимость перемещения по стартовой клетке не входит в затраты, а вот по конечной - входит.



# ПРИМЕР ВХОДНЫХ И ВЫХОДНЫХ ДАННЫХ:

“STWSWTPRPTRTTPWPP”

“Human”

Выходные данные - 10

S	T	W	S
W	T	P	P
T	P	T	T
P	W	P	P

В таблице приведена  
возможная интерпретация  
входных данных.  
Синие клетки – это  
стартовая и конечная позиции.  
Зеленым обозначен один из  
оптимальных маршрутов.

## СИГНАТУРА МЕТОДА:

Предполагается, что будет существовать класс Solution  
с единственным публичным, статическим методом с именем getResult.





# **ОСНОВНЫЕ КРИТЕРИИ, ПО КОТОРЫМ БУДЕТ ОЦЕНИВАТЬСЯ ТВОЯ РАБОТА:**

**КОРРЕКТНОСТЬ  
ВЫПОЛНЕНИЯ**

**АЛГОРИТМИЧЕСКАЯ  
ОПТИМАЛЬНОСТЬ**

**ПОНЯТНОСТЬ КОДА**

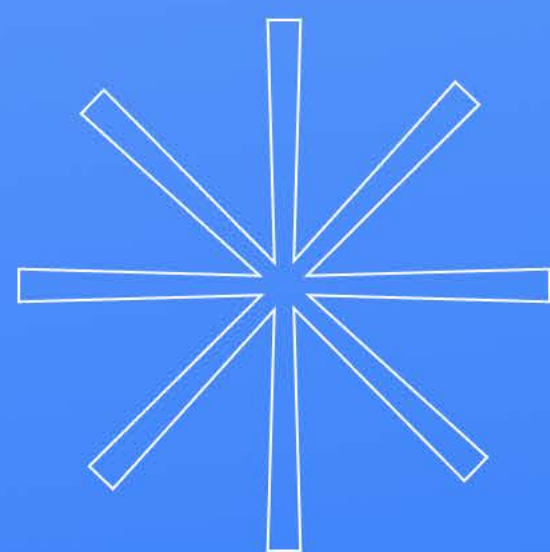
**НАЛИЧИЕ UNIT-ТЕСТОВ**





# ПУНКТ СО ЗВЁЗДОЧКОЙ:

(К ВЫПОЛНЕНИЮ НЕ ОБЯЗАТЕЛЕН)



Программа не должна  
содержать никакой информации  
о названиях существ, названиях  
препятствий и стоимости перемещений.  
Все эти данные должны считываться из файла.



**УДАЧИ!**