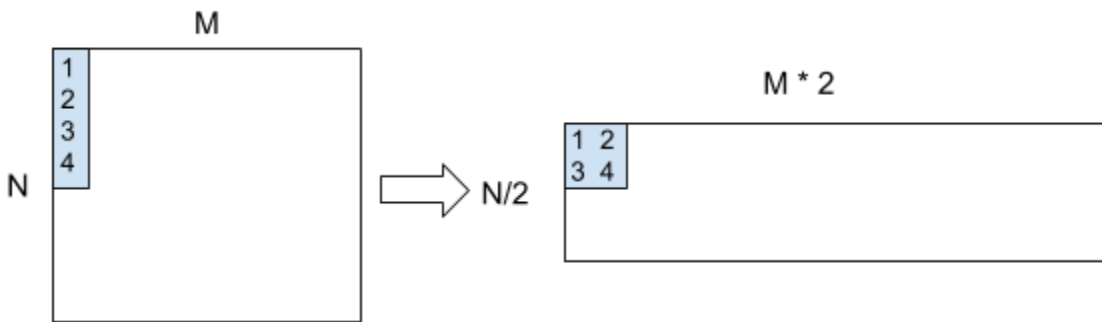
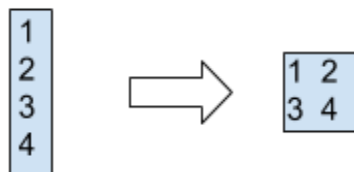


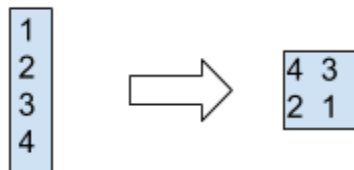
Вариант 1:



1. Входное окно 4x1. Выходное окно 2x2. Порядок значений прямой



2. Входное окно 4x1. Выходное окно 2x2. Порядок значений обратный



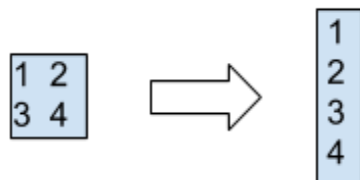
3. Входное окно 1x4. Выходное окно 2x2. Порядок значений прямой



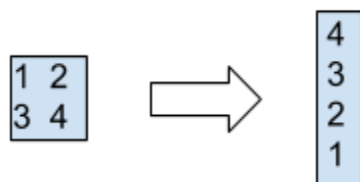
4. Входное окно 1x4. Выходное окно 2x2. Порядок значений обратный



5. Входное окно 2x2. Выходное окно 4x1. Порядок значений прямой



6. Входное окно 2x2. Выходное окно 4x1. Порядок значений обратный



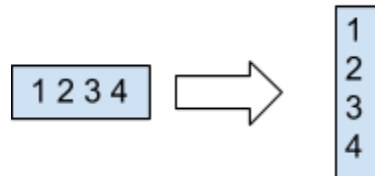
7. Входное окно 2x2. Выходное окно 1x4. Порядок значений прямой



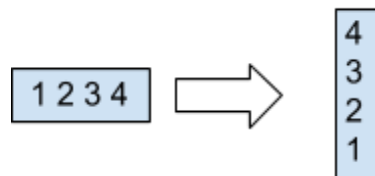
8. Входное окно 2x2. Выходное окно 1x4. Порядок значений обратный



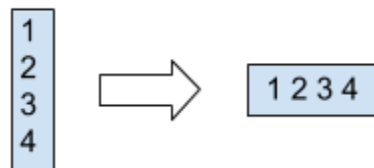
9. Входное окно 1x4. Выходное окно 4x1. Порядок значений прямой



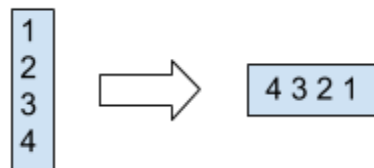
10. Входное окно 1x4. Выходное окно 4x1. Порядок значений обратный



11. Входное окно 4x1. Выходное окно 1x4. Порядок значений прямой

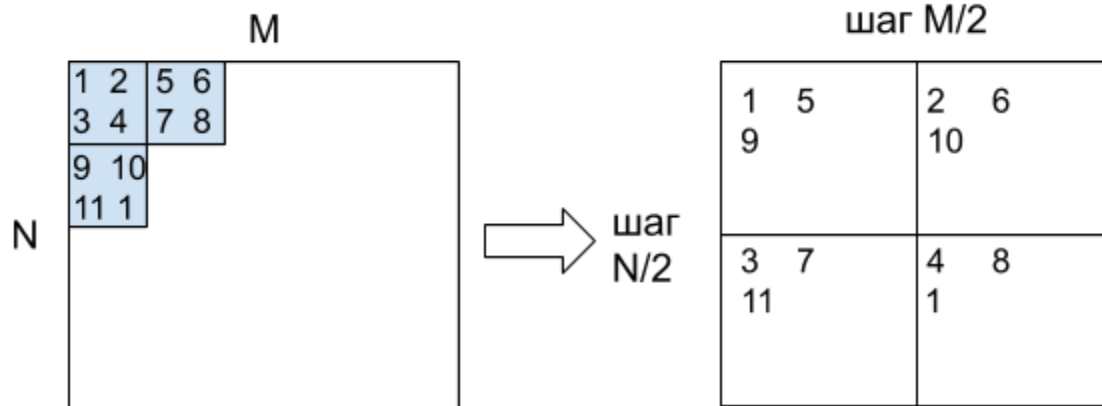


12. Входное окно 4x1. Выходное окно 1x4. Порядок значений обратный



Вариант 2:

В исходной матрице NxM, используя окно, переставить элементы с шагом N/2 и M/2. Размер выходной матрицы меняется пропорционально в зависимости от заданного окна.



1. входное окно 2x2

1	2
3	4

2. входное окно 1x4

1	2	3	4
---	---	---	---

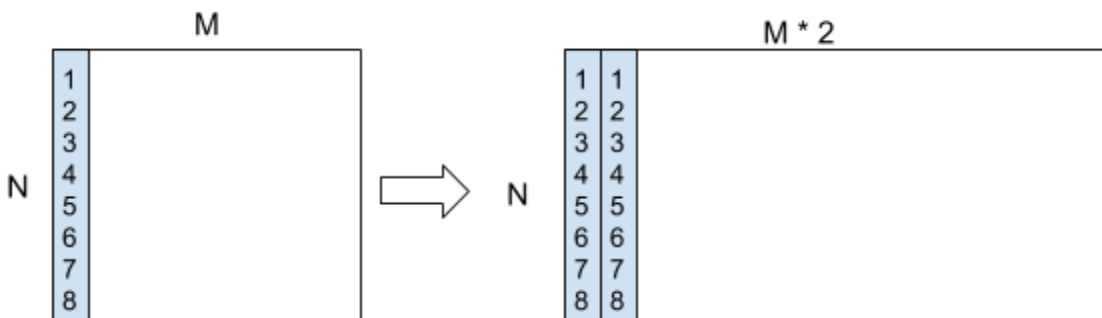
3. входное окно 4x1

1
2
3
4

4. Другие значения шага

Вариант 3:

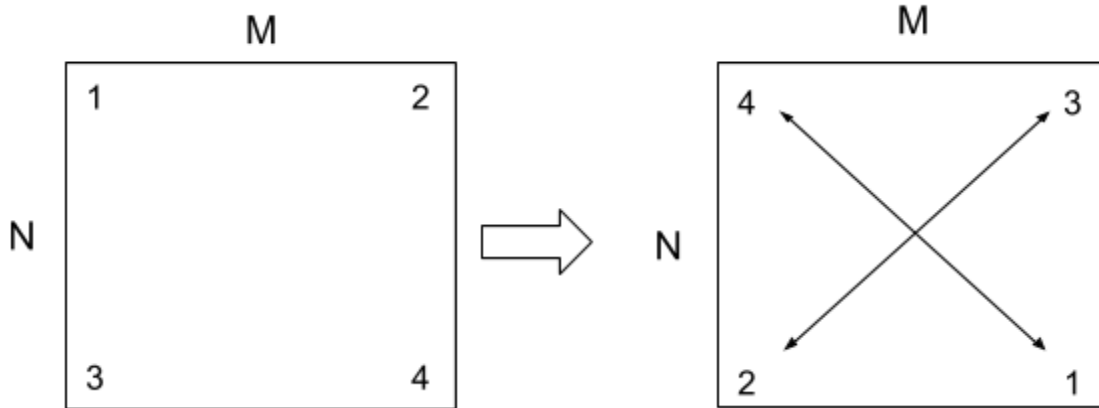
Из исходной матрицы $N \times M$ получить матрицу $N \times M \cdot 2$, продублировав столбцы



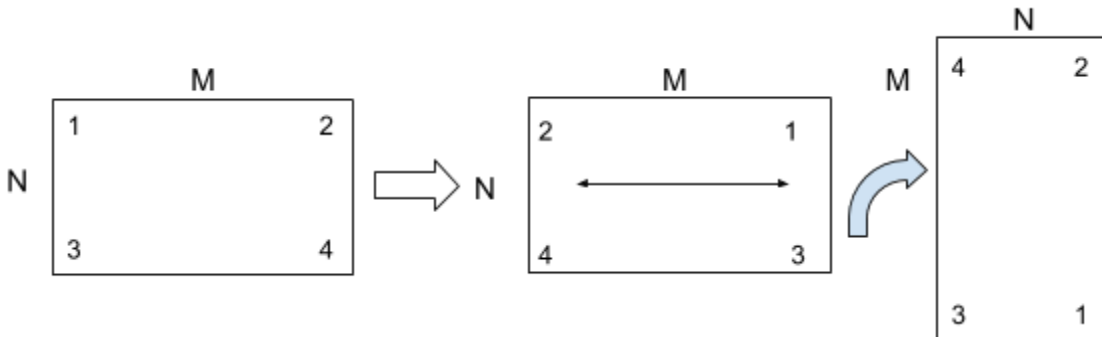
Вариант 4:

Отразить или повернуть матрицу

1. Отразить матрицу следующим способом



2. Отразить справа налево и повернуть по часовой стрелке на 90 гр.

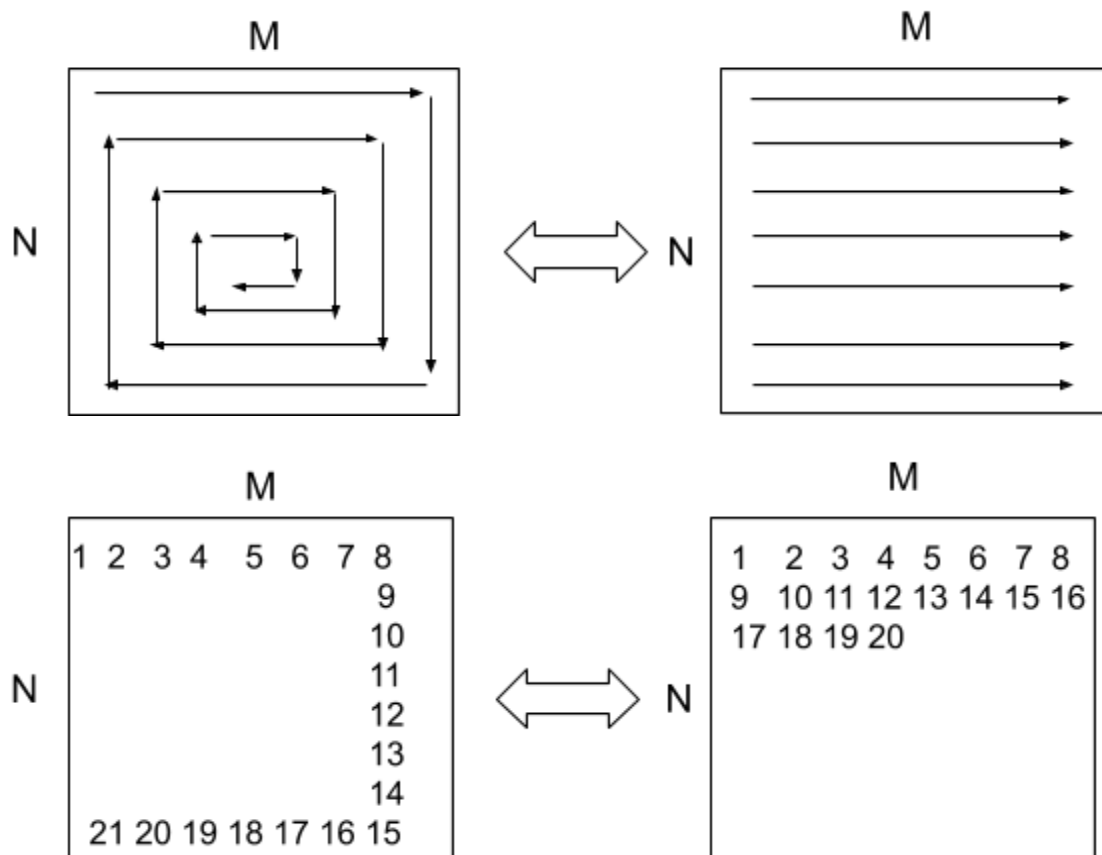


3. Другие варианты комбинаций

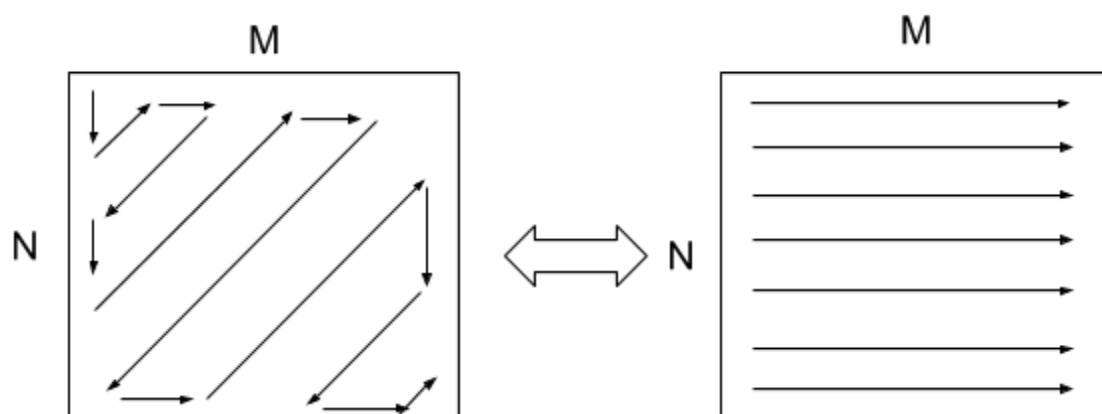
Вариант 5:

Из исходной матрицы получить выходную матрицу или массив, переставив элементы следующий образом. Возможно обратное преобразование. Элементы проинициализированы случайным образом.

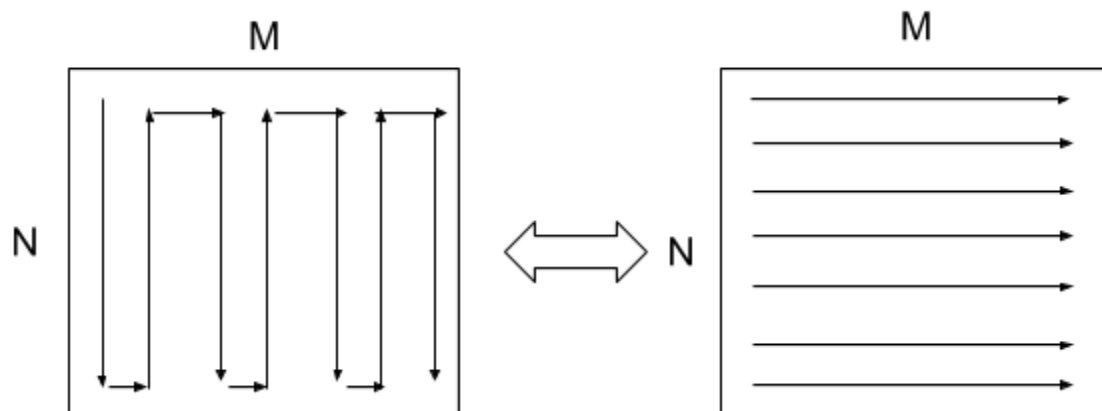
1. Порядок обхода исходной матрицы по спирали (по часовой или против часовой стрелки)



2. Порядок обхода исходной матрицы по диагонали



3. Порядок обхода исходной матрицы змейкой сверху вниз (справа налево)



4. Другие варианты обхода