

.Net Challenge

■ Involved

■ Hack The Future

■ Online

HARD CHALLENGE

SIGNPOST

Nu we op de juiste verdieping zijn terechtgekomen kunnen we Pieter zijn woning betreden. Eens binnen worden we geconfronteerd door een verrassing van formaat.

OPDRACHT

We betreden de woning en komen in een kamer terecht waar elke tegel een pijl heeft. Om aan de andere kant van de kamer te geraken, moet je een pad over de tegels vinden aan de hand van de pijlen.

De bedoeling is om een pad te vinden dat over elke tegel gaat voordat je op het eindpunt komt. We mogen over tegels heen stappen (dus je moet niet de eerstvolgende tegel bewandelen).

In de verte zien we aan de andere kant van de kamer een bebloed object liggen.

Kan jij aan de overkant geraken en het object onderzoeken?

TECHNISCH

Via een API call krijg je een raster waarop het start- (linksboven) en eindpunt (rechtsonder) is aangeduid. Elk vakje (exclusief het eindpunt) heeft een pijl in een bepaalde richting. De richting zijn: horizontaal, verticaal en diagonaal.

Elk vakje heeft een ID. De ID's verlopen van linksboven tot rechtsonder. Je houdt een lijst bij van elk vakje zijn ID, in volgorde van bewandeling. Deze lijst stuur je door als antwoord.

Je krijgt een Sample API endpoint (/api/path/2/hard/Sample) om je algoritme op toe te passen.

Als je algoritme werkt, kan je overgaan naar de Puzzle API endpoint (/api/path/2/hard/Puzzle) om het antwoord door te sturen.

Let op! Bij het indienen van je antwoord bij de Puzzle API endpoint wordt je aantal pogingen opgeteld. De opdracht wordt niet gereset na een foutieve poging.

Vragen over de opdracht of zit je vast? Aarzel niet om de begeleiders te contacteren.

Succes!

1 →	• ↓	• ←
• ↘	• →	• ←
• →	• ←	9 • ★