

این شهر یک ماتریس دو بعدیه که هر درایه اش یک عدد ذخیره شده که معلوم میکنه اون درایه اش چی باشه و با تغییر این اعداد ماشین ها حرکت میکنن یا با دادن یسری شروط از تقاطع ها رد میشن.

عدد صفر مکان های خالی هست.

عدد یک چهارراه ها هستن .

عدد دو ماشینی هست که افقی حرکت میکنه

عدد سه ماشینی هست که عمودی حرکت میکنه

اعداد ۴ و ۵ و ۶ حرکت ماشین ها اطراف تقاطع هست :

۴ : ماشینی هست که حرکت افقی براش تصمیم گیری شده

۵ : ماشینی که حرکت عمودی براش تصمیم گرفته شده

۶ : ماشینی که معلوم نیست کجا باید بره و توسط تابع رندوم تصمیم میگیریم براش که یا ۶ میشه یا ۵ .

تابع حرکت ماشین که ماشینا رو تکون میده اینکه ماشین عمودی بره یا افقی توش با عددها ذخیره میشه (۲ یا ۳) . اینکه چه سمتی حرکت میکنه کافیه بخش پذیری عدد ۲ بر i یا z رو بگیریم.

اگه ماشین نزدیک دیوار باشه دور میزنه میره لاین بقل اما اگر جلوش باز باشه میره خونه بعدی ولی به صورت ۴ یا ۶ که با ماشین هایی که هنوز حرکت داده نشدن قاطی نشه. اگر بره داخل تقاطع میشه ۵ . اگر هم ماشینی باشه خونه بعدیش ، حرکت نمیکنه ولی یا ۴ یا ۶ سیو میشه که با ماشین هایی که حرکت داده نشدن قاطی نشه.

با تشکر - مهسا حق نویس (Yseeva)