



ما داشتیم یک زمین مینی گلف طراحی می کردیم، زمین ها تعداد برابری ضلع عمودی و افقی دارند و n نقطه شروع و n نقطه پایان دارند. بین نقاط شروع و نقاط پایان یک تناظر یک به یک به این صورت وجود دارد که می توان از نقطه شروع متناظر با یک نقطه پایان توپی را به صورت مستقیم به حفره یا همان نقطه پایان شوت کرد جوری که به کناره ها و گوشه ها برخورد نکند. اما متأسفانه سیستممان دچار مشکل شده و ما تناظرمان را از دست داده ایم. حال الگوریتمی طراحی کنید که نقشه زمین بازی را بگیرد و تناظر یک به یک با شرط ذکر شده را به ما برگرداند و یا بگوید چنین تناظری وجود ندارد.

