**Лабораторная работа №1**

**Цель:** При работе над данной лабораторной работой будут затронуты следующие вопросы:

1. Работа с текстовыми файлами,
2. Работа с локальными и глобальными переменными,
3. Работа с несколькими функциями, а не только с main,
4. Нисходящий метод разработки программ,
5. Анализ ходов.

**Ход работы:**

**Задача**: Дана квадратная шахматная доска размером N x N. На доске уже размещено K фигур. Фигуры размещены так, что находятся не под боем друг друга.

Необходимо расставить на доске еще L фигур так, чтобы никакая из фигур на доске не находилась под боем любой другой фигуры. **Необходимо найти все возможные решения.**

Вы работаете с фигурой: *index 4 (BishopTwoCellsFigure)*

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 \* 0 0 0 \* 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 \* 0 \* 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 # 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 \* 0 \* 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 \* 0 0 0 \* 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Входные данные в файле input.txt. На первой строке файла записаны три числа: N L K (через пробел). Далее следует K строк, содержащих числа x и y (через пробел) - координаты уже стоящей на доске фигуры (фигуры стоят правильно). Координаты отсчитываются от 0 до N-1. 1 <= N <= 20.

**Ваш алгоритм должен быть оптимизирован, для работы с доской 20!!**

Выходные данные в файл output.txt. **На каждое найденное решение необходимо записать в файл одну строку**. Строка состоит из пар (x,y) - координаты фигур на доске. **В решение следует вывести координаты всех фигур, находящихся на доске.** Каждую фигуру необходимо записать в виде пары координат, разделенных запятой и обрамленных скобками. Координаты отсчитываются от 0 до N-1. Порядок, в котором фигуры перечислены в решении, не имеет значения. Если не было найдено ни одного решения, в файл необходимо записать «*no solutions*».

Выходные данные на консоль — это доска N\*N, где фигура обозначается #, ее ходы обозначаются \*, а пустые клетки обозначаются 0.

*Фигура BishopTwoCellsFigure. input:*

20 0 1

8 8

**Решение**:

**Пример:**

**Вывод:** В ходе работы научились реализовать рекурсивные функции, работать с файлами, а также работать с несколькими функциями.