ХАНОЙ 2020



#### Постановка задачи

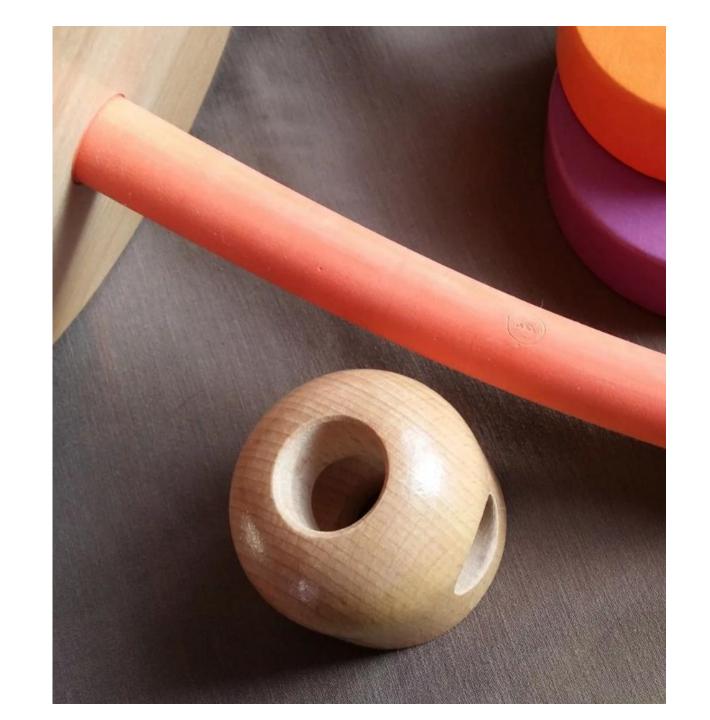
Требуется предложить оптимальную по стоимости последовательность перемещений для смены положения башни



#### Исходные данные

- Правильно собранная башня (меньший по номеру диск лежит на большем)
- Количество возможных положений дисков (штыри)
- Стоимости перемещения диска на каждый штырь

- Максимальное количество штырей не более 10
- Максимальное количество дисков не более 20



## Формат исходных данных

- Текстовый файл
- Ключевые слова
- Данные для расчета
- Комментарии

- Ключевые слова
- **INIT** блок данных начального состояния
- **COST** стоимости размещения диска на штыре
- **ORDER** начало блока перестановки элементов
- -- комментарий может быть либо в новой либо в конце текущей строки
- / окончание блока данных
- Данные в блоке пишутся с новой строки

• Ключевые слова. **INIT** – указывается общее количество дисков

NPARTS 20 / -- количество дисков нумерация дисков с 0.

```
Пример

INIT

NPARTS 20 -- 20 дисков
```

• Ключевые слова. **COST** - указывается количество штырей и стоимости перестановки диска на штырь

COST 1 2 3 2 1 / количество штырей - 5, стоимости 1 2 3 2 1.

Нумерация штырей с нуля, изначально все диски всегда расположены **на нулевом** штыре в правильном порядке

Пример

**COST** 

COST 1 1 1 / - три штыря одинаковой стоимости

 Ключевые слова. ORDER – указывается номер диска и последовательность перемещения со штыря на штырь

0 0 1 / – нулевой диск переносится с нулевого штыря на первый штырь

1 0 2 / - первый диск переносится с нулевого штыря на второй штырь

#### Пример

#### **ORDER**

0 0 1

102

0 1 2

# Формат файла исходных данных. Пример результатов расчета (три диска, три штыря)

```
NPARTS 3 /

COST 1 1 1 /

ORDER 0 0 1 1 0 2 0 1 2 2 0 1 0 2 0 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 1 1 1 / 

ORDER 0 0 1 1 1 0 2 0 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 / 
/ COST 1 2 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0
```

### Метод решения

- На используемый метод решения ограничений нет
- В случае отсутствия решения требуется об этом сообщить
- Итоговая целевая функция рассчитывается по формуле:

$$F = \sum_{t=0}^{T} C_t N_t$$



#### Команда и отчетность

- До 7 человек в группе
- Руководитель группы
- Trello
- Промежуточные тесты
- Отчет и прочие материалы
  - Постановка задачи
  - Метод решения
  - Результаты тестирования алгоритмов
  - Краткая презентация
  - Исходные коды

