

Algorytmy dla Problemów Trudnych
Obliczeniowo
–projekt–

Michał Sokół

lato 2019

Streszczenie

Celem tego projektu jest zaproponowanie najoptymalniejszego algorytmu dla gry "Inertia" autorstwa Simona Tathama. [link do gry](#)

Część I

Wymagania wstępne

1 Języki programowania

Jedyne dwa dopuszczalne języki programowania to C oraz C++/C++11.

2 Współbieżność

Programy nie mogą odwoływać się do systemu plików, nie mogą próbować nawiązywać połączeń sieciowych, być wielowątkowe, wieloprocessorowe, itp. Programy powinny jedynie wczytać ze standardowego wejścia opis zadania, wykonać obliczenia w pamięci i wypisać wynik na standardowe wyjście.

Część II

Implementacja

3 Algorytm #1

1. asdf as
2. one