

Popis myšlienky: Myšlienkou algoritmu je s každým ťahom posunúť korytnačku číslo **k** (a všetky nad ňou) na políčku **p** o **t** políček dopredu (alebo vôbec).

Popis dátových štruktúr: Ako reprezentáciu hracej plochy používame dvoj dimenzionálny vektor **pole**. Okrem pozícií korytnačiek po každom ťahu, si taktiež musíme pametať inštrukcie každého ťahu počas výpočtu konkrétneho ťahu.

Popis algoritmu: Korytnačky zapíšeme do `pole[0]` zaradom, tak ako boli na vstupe. S každým ťahom všetky korytnačky na políčku **pi**, počnúc korytnačkou **ki** končiac poslednou v danom políčku (najvyššiou), skopírujeme do políčka `pole[piti]` (to je `pi+ti`) a v zápetí ich z `pole[pi]` vymažeme. Na to používame funkcie `insert` a `erase`.

Časová zložitosť: $O(n)$ v závislosti od počtu prvkov na vstupe.

Pamet'ová zložitosť: $O(n)$ v závislosti od počtu prvkov na vstupe.