



Вау! ИИ готовит к ЕГЭ по информатике

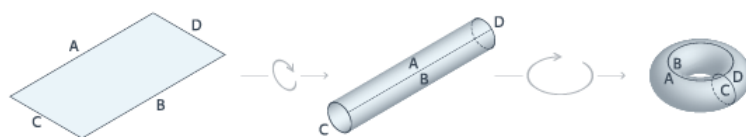
[Попробовать](#)

Урок Спринт 1.8

Подсчёт соседей на торе

Решить макс. 1 балл.

Если у сетки соединить сначала горизонтальные края (А, В), образуя цилиндр, а затем вертикальные (С и D), то получится тор:



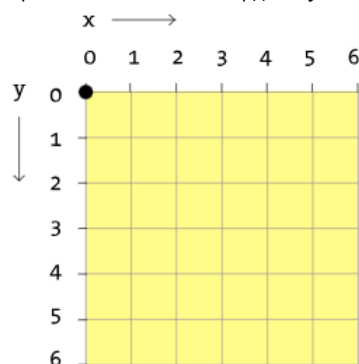
Измените метод для подсчета живых соседних клеток в сетке: `func (w *World) Neighbors(x, y int) int` на подсчет соседей в торе. Таким образом, мы получим игру, в которой у каждой клетки будет 8 соседей.

Примечания

Код программы должен содержать описание структуры World:

```
type World struct {
    Height int
    Width  int
    Cells  [][]bool
}
```

Обратите внимание на координатную сетку:



Computer

[Открыть редактор](#)

История решений

[Добавить комментарий](#)[Справка](#)

Исключительное право на учебную программу и все сопутствующие ей учебные материалы, доступные в рамках сервиса, принадлежат АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса». Воспроизведение, копирование, распространение и иное использование программы и материалов допустимо только с предварительного письменного согласия АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса».

[Пользовательское соглашение.](#)

© 2018 – 2024 ООО «Яндекс»