Snake: algoritmo autoplay Le seguenti operounion' vonno sipetate a ogn' "passo" dello Si diterminar il numero di carelle libere outra centi alla testa dello Smorte (\varnothing , 1, 2 e 3) Ø CASELLE Gome Over! 1 CASELLA <u>//////</u> La testa ollo Snorke si sporte sull'unica carella chypomble. 2 CASELLE Possono presentars 2 casi: 1) le The carelle sous "connesse"; 2) le due carelle mon sous "connesse" Due carelle della grighia rous "commerse" quando esiste un persono de uni se la prima alla suonda. 1) * Se le stre carelle a com'fili stelle test or sulls Snake sous connerse, occarre verificare se c'è una connemione tror los teste dello Suatte e la mela. A) Se la connersione c'è fisogna verificare se il percerso che porta alla mela ha restrirmiani 0 Mens. RESIRIZIONE unor "restrumione" nel percorso tros la testa sello Snorte e la melor è una carella della tronettorior che se bemine ostruita testa e mela n'entroverebles a enere Lissonners. (da maifier) I) Se non a sono restrirnom, la testa della mela si sposter relle prima careller della troniettoria che parta alla mela nel minore numero familie de pani (ATTENZIONE -D) shortest Path III) Se a sous restrirmon, la testa della mela si sposta rella prima carella della trone Moria pun lenga de partor alla mela longust Path B) Se la teste vullo Snorte mon é commisse con la mela, ociorre trovare, nell'over in cui si trova la testa dello Snake, la couriller outre entre et prin "vecchio" persons de coda, si pare tale careller come obiettivo, e si sportar la testa sello Snake sello prima casello della travettoria più lunga de porta a tale objettivo. Leter Th' um perviso Th' cotton è Horton dal numero da un'esso è definito nella gréglia. Più è borso tale numero, più il purono di Codor è "ononiano", e viaversa. La juntos della codor è il perono più secchio Jellor codor emudo inshiriduato sella grigher dalle cossiller che contiene il numero 1

2) Fe le due courselle a curribilié double testor delle Smarte

connersa alla junta orella coda.

mon sono connerse, occarre verificare se una delle due i

A) Se ma o'elle due courble à commens able codor, le tester dello Smatte va in quelle coulbr (~ATTENZIONE)

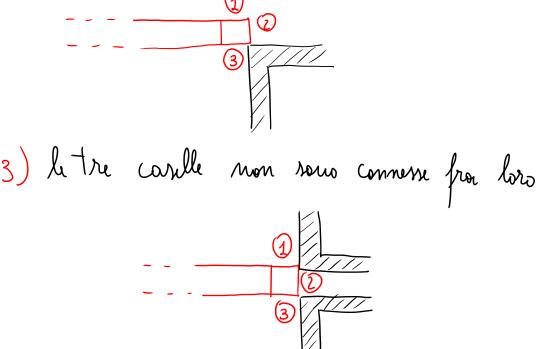
B) Se nersuma stille être carelle à connersa con la coîta, si sposta la testa della Snate sella cosella da

an si accette all'area col maggior sparno dispossibile. 3 CASELLE

Si obstinguono 3 cousi:

1) le tre carelle libere ouslie cent : le teste sulle Snorte sous comment from lors (3) (3)

2) due carelle sous connesse fra lors, ma la terna è isolata



testa della Suate sono connem tra loro ma disconnesse dalle terror, si suglie "opportunamente" une telle due e, insieme con la carilla "isolata", si richiama le procedura & oblimiter in precedentes quando la testa della Suarte poteva a cadere a due sole caselle. 3) Mel caso in un le tre couselle outra centi la testa stello

1) Quando le tre carelle libere adio unti alla testa della Snate

precedentemente quando la testa della Suake potevor a cudure a due sale caselle.

2) Mel caso in cui due delle tre carelle estionanti la

sous connerse, si rivironnos la procedura definita

Snorte sono reciprocomente disconnesse, si minora lo spornio accessibile da ognuna di esse, si sulgono le due corde che homno ocano allo sparn'o maggiore e si richiama la procedura & definita in precedenta quonolo la testa dello Snorte poteva occidere a due sole cosille Fine dull'algoritmo