# Технология программирования.

## Практическое задание № 4. Трассировщик.

Соколов Николай, ФПКиФ 2-2.

#### 1. Общие сведения.

Пройти по заданному на листе лабиринту, изменив на пройденном пути значения с 0 на 8, изменив при этом цвет клетки на красный.

Для выполнения программы требуется Microsoft Excel 2003. Программа написана на языке VBA, интегрированном с MS Office.

### 2. Функциональное назначение программы.

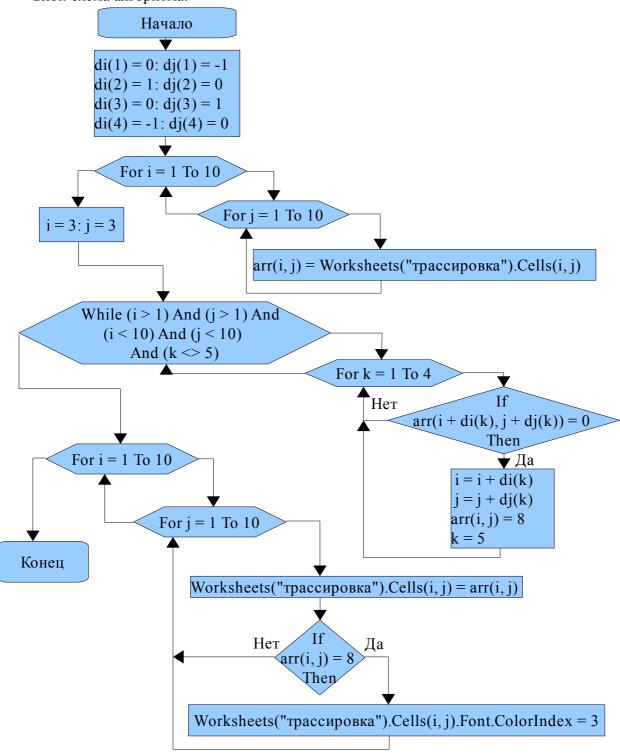
Нахождение пути в лабиринте.

### 3. Описание логической структуры.

Код представляет собой видоизмененный код из методического пособия, с некоторыми изменениями. В данном варианте поиск следующего шага осуществляется путем циклического просмотра соседних клеток, таким образом уменьшен размер кода, улучшена понятность алгоритма.

```
Option Explicit
Sub Trassing()
    Dim i, j, k As Integer
    Dim di(4), dj(4) As Integer
    Dim arr(10, 10)
    di(1) = 0: dj(1) = -1 ' влево
    di(2) = 1: dj(2) = 0 ' вниз
    di(3) = 0: dj(3) = 1 ' вправо
    di(4) = -1: dj(4) = 0 ' BBepx
    For i = 1 To 10
        For j = 1 To 10
            arr(i, j) = Worksheets("трассировка").Cells(i, j)
        Next j
    Next i
    i = 3: j = 3
   While (i > 1) And (j > 1) And (i < 10) And (j < 10) And (k <> 5)
        For k = 1 To 4
            If arr(i + di(k), j + dj(k)) = 0 Then
                i = i + di(k)
                j = j + dj(k)
                arr(i, j) = 8
                k = 5
            End If
        Next k
    Wend
    For i = 1 To 10
        For j = 1 To 10
            Worksheets("трассировка").Cells(i, j) = arr(i, j)
            If arr(i, j) = 8 Then
                Worksheets("трассировка").Cells(i, j).Font.ColorIndex = 3
            End If
        Next j
    Next i
End Sub
```

#### Блок-схема алгоритма:



#### 4. Используемые технические средства.

Процессор: Intel DualCore CPU 1.86 Ггц ОЗУ: 4 Gb DDR2

#### 5. Вызов и загрузка.

Открыть в Microsoft Exel. Все данные на листе будут автоматически посчитаны.

#### 6. Входные данные.

Лабиринт, в котором разрешенные для хода клетки заполнены нулями, а запрещенные

— единицами или другими числами, отличными от нуля.

## 7. Выходные данные.

Лабиринт, в котором путь помечен красными восьмерками.

8. Примеры работы программы.

	Α	В	С	D	Е	F	G	Н		J	
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	1	0	1	1	- 8	8	- 8	8	1	1	
3	1	8	1	1	- 8	1	1	8	1	1	
4	1	8	1	1	- 8	8	1	8	-8	1	
5	1	8	1	1	1	8	1	1	-8	1	
6	1	8	1	8	- 8	8	1	1	-8	1	
7	1	8	1	8	1	1	1	1	-8	1	
8	1	8	1	8	1	1	1	1	-8	1	
9	1	8	8	8	1	1	1	1	-8	1	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	-8	1	
11											