Supuestos hasta acá:

* Cuando se crea un Algoformer se crea en forma Humanoide
* Se carga el mapa ya creado en JSON. Con esto nos ahorramos la problemática de generar automáticamente un mapa.
* Se considera que hay dos jugadores y ninguno más.
* La velocidad de los algoformers indica la cantidad máxima de casilleros que se puede desplazar en un turno. En el enunciado solo muestra el caso en que se mueve la misma cantidad de casilleros pero no dice si se puede mover menos.
* Los movimientos que se pueden realizar son horizontales, verticales y diagonales, análogo a la “dama” o “reina” en ajedrez. No se permiten mezclas de ambos.
* Cuando las espinas reducen la vida de una unidad que lo atraviesa, definimos que el 5 por ciento se multiplique por cantidad de casilleros atravesados. O sea si por ejemplo una unidad con 100 de vida avanza desde (0, 0) hasta (3, 0) siendo los casilleros (1,0), (2,0) y (3,0) de superficie espinosa terrestre, la unidad termina el recorrido con 85 de vida.
* Al pasar por un pantano, se pierde el doble de tiempo, incluso si se termina el mismo, por ejemplo, si se realiza un movimiento de 4 casilleros en el que el primero es pantano y los otros no, igualmente se moverá dos casilleros.
* Al pasar por un pantano con una cantidad de casilleros es impar (por ejemplo 5), la cantidad de veces que se moverá (por la condición de que cueste el doble atravesarlo) se redondea para abajo (se mueve 2 casilleros).
* Para combinarse, los algoformers deben estar alineados verticalmente y sin espacio entre ellos, o sea, uno al lado de otro de forma consecutiva.
* Los algoformers combinados no podrán descombinarse.