

1.samostatná průběžná práce

Ve vámi zvoleném programovacím jazyce vytvořte funkci, která vygeneruje kompletní přechodový systém níže popsaného hlavolamu a uloží jej ve formě grafu. K jednotlivým hranám přiřadte jméno akce, která vedla ke vzniku stavu (tj. hranám grafu přiřadte jmenovky).

Hlavolam tvoří 8 různě očíslovaných kostek uspořádaných na hracím poli o rozměrech 3x3. Hrací pole je zvenku omezeno, takže kostky nelze přesouvat mimo něj. Kostky však lze přesouvat na prázdné pole. Jeden ze stavů, ve kterém se může hlavolam nacházet je zachycen na následujícím obrázku.

7	2	4
5		6
8	3	1