

## Maze\_solver

Переменные:

- Start – точка старта в лабиринте
- Finish – точка финиша в лабиринте
- Width – ширина картинки
- Height – высота картинки
- Padding – отступ между байтами пикселей
- Header – байты шапки файла
- DIB – байты DIB
- Maze\_map – карта для волнового алгоритма
- Logic\_map – карта стен и пространств
- Marked – карта помеченных алгоритмом клеток
- File\_path – путь к файлу
- Image – информация о пикселях изображения

Методы:

- Read – считать файл
- Solve – решить лабиринт
- Find\_way – отметить путь на будущем изображении
- Save – сохранить файл

## Pixel

Переменные:

- First – первый байт
- Second – второй байт
- Third – третий байт

## Point

Переменные:

- X – координаты по x
- Y – координаты по y
- Fx – координаты отцовской точки по x
- Fy – координаты отцовской точки по y

Методы:

- Get\_father – получить отцовскую точку
- Neighbors – создать указатель на 4 соседей