

练习题 20180227

假设我们通过上次的函数已经得到了一个4x4矩阵，并且用1-4填充，中间有部分是0，你可以理解为游戏中已经被消除掉的部分

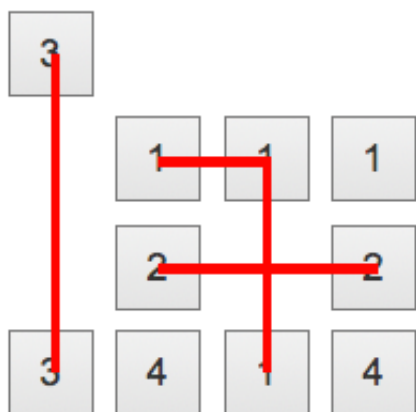
3	0	0	0
0	1	1	1
0	2	0	2
3	4	1	4

在实际游戏中0的格子可以不画，所以看起来是这样的

3			
	1	1	1
	2		2
3	4	1	4

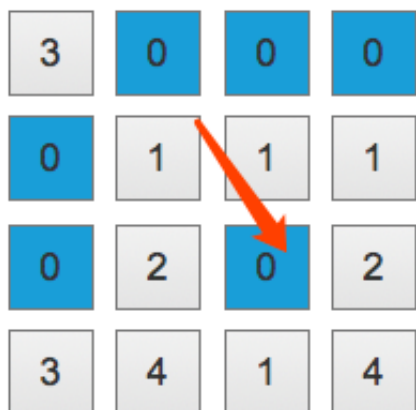
于是在连连看这个游戏中，连线规则有3种，我们今天只考虑**规则一**，就是直线连接，中间没有阻挡的，

所以可以得到以下4组结果



所以今天的任务就是:

把二维数组的第一维下标看做y, 第二维下标看做x, 于是比如这个格子就可以记录为[2, 2]



写一个函数, 按照**规则一**判断两个坐标点的数字是否可以消除, 比如:

isLinkable([1, 1], [2, 1]) 返回true

isLinkable([1, 3], [3, 3]) 返回false

写一个函数, 列出某矩阵中, 所有按照**规则一**, 将矩阵中当前所有的, 组合找出来, 并返回结果。

比如用上面这个矩阵的运算的结果

```
getAllLinks(
  [
    [3, 0, 0, 0],
    [0, 1, 1, 1],
    [0, 2, 0, 2],
    [3, 4, 1, 4]
  ]
)
```

返回结果:

```
[
```

```
[
  [0, 0], [0, 3]
],
[
  [1, 1], [2, 1]
],
[
  [2, 1], [2, 3]
],
[
  [1, 2], [3, 2]
]
```