

Desafio III

Objetivo

Neste desafio, o participante deve levar a partícula do ponto inicial ao ponto final com o menor número de movimentos sem nunca passar por uma célula viva = verde. A cada movimento o tabuleiro se modifica, o participante deve calcular o próximo estado do tabuleiro e evitar todas as células vivas.

Dessa vez, nossa partícula tem um poder especial, sua individualidade. Ela pode alterar o valor de qualquer célula no tabuleiro. Podendo utilizar esse artifício até 30 vezes.

Tabuleiro

O tabuleiro desse desafio é um retângulo formado por $R * C$ células. As células são organizadas em uma grade de R linhas (horizontais) e C colunas (verticais). As linhas são numeradas de 0 a $(R - 1)$ de cima para baixo e as colunas de 0 a $(C - 1)$ da esquerda para a direita. Cada célula recebe uma identificação com base em sua linha e sua coluna $a_{i,j}$. A primeira célula identifica-se por $a_{0,0}$ e localiza-se no canto superior esquerdo do tabuleiro. O primeiro índice corresponde às linhas e o segundo às colunas.

Neste tabuleiro cada célula tem um estado = cor, definidos com base em seu valor:

1 = viva (verde)

0 = morta (branca)

Porém as células iniciais (ponto de partida) e finais (ponto de destino) são exceções a essa regra. Nunca assumem o valor de 0 ou 1, podem ser representadas pela cor amarela e são imutáveis. Desde que a partícula esteja em uma célula ortogonalmente adjacente a um desses pontos ela poderá sempre acessá-los.

Movimento da partícula

A partícula começa sua trajetória na célula inicial, faz apenas um movimento por turno, sempre na ortogonal (Direita, Esquerda, Baixo, Cima). Não pode sair dos limites do tabuleiro e não pode finalizar seu movimento em uma célula viva.

A partícula inicia o movimento no estado atual do tabuleiro e finaliza o movimento no próximo estado. A partícula pode iniciar o movimento em direção a uma célula viva, mas não pode finalizar o movimento em uma célula viva.

Direita - um incremento em j na posição da partícula. Se a partícula encontra-se na célula $a_{3,4}$ e faz um movimento para direita ela finaliza seu movimento na célula $a_{3,5}$

Esquerda - um decremento em j na posição da partícula. Se a partícula encontra-se na célula $a_{3,4}$ e faz um movimento para esquerda ela finaliza seu movimento na célula $a_{3,3}$

Baixo - um incremento em i na posição da partícula. Se a partícula encontra-se na célula a3,4 e faz um movimento para direita ela finaliza seu movimento na célula a4,4

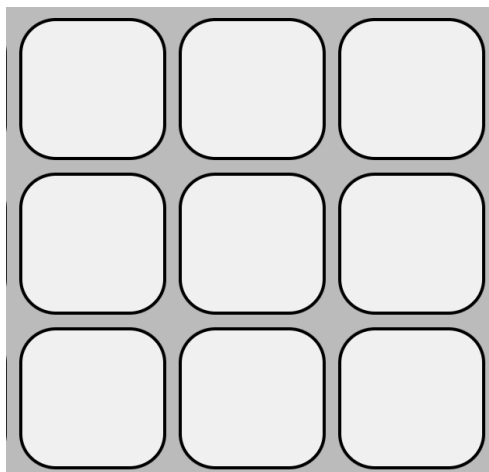
Cima - um decremento em i na posição da partícula. Se a partícula encontra-se na célula a3,4 e faz um movimento para cima ela finaliza seu movimento na célula a2,4

Regra de propagação

As células brancas transformam-se em verdes, se possuírem número de células adjacentes verdes maior do que 1 e menor do que 5. Do contrário, permanecem brancas.

As células verdes permanecem verdes se possuírem número de células adjacentes verdes maior do que 3 e menor do que 6. Do contrário, transformam-se em brancas.

Duas células são consideradas adjacentes se possuem uma fronteira, seja na lateral, acima, abaixo ou diagonalmente. No exemplo abaixo, a célula branca no centro possui, portanto, 8 células brancas adjacentes.



Individualidade

Ao longo do desafio, antes de se movimentar, a partícula pode ativar sua individualidade, alterando o valor de qualquer célula no tabuleiro, com exceção do ponto de partida, do ponto de destino e da célula ocupada pela partícula. A partícula pode alterar o valor de uma célula de 0 para 1 ou de 1 para zero.

É permitido utilizar a individualidade quantas vezes quiser por turno, desde que sempre o faça antes de se movimentar e não ultrapasse o limite de 30 vezes durante todo o desafio.

Ordem dos acontecimentos:

A partícula ocupa uma célula ai,j na linha i e na coluna j com o tabuleiro em uma determinada configuração. Se a partícula inicia o seu movimento o tabuleiro se altera e a partícula finaliza o seu movimento no estado alterado do tabuleiro não podendo finalizar o movimento em uma célula viva.

Se antes de se movimentar a partícula utiliza sua individualidade ela deve apenas informar a célula que será alterada, caso sinalize uma célula viva ela passa a ser morta, caso sinalize uma célula morta ela passa a ser viva. Após o uso da individualidade o tabuleiro agora tem uma nova configuração, então a partícula inicia seu movimento, o tabuleiro se atualiza considerando o seu estado após o uso da individualidade e a partícula finaliza seu movimento no estado alterado do tabuleiro não podendo finalizar o movimento em uma célula viva

Input

Para esse desafio, o participante receberá a disposição inicial do tabuleiro em um arquivo de texto. 3 representa o ponto inicial e 4 representa o ponto de destino. Células imutáveis que nunca assumem o valor de 0 ou 1. 0 Representará as células mortas = brancas e 1 as células vivas = verde. Cada linha do arquivo representa uma linha do tabuleiro e os valores dessa linha representam as células. Os valores estão separados por um espaço e um carácter de '\n' representa o fim da linha.

Output

O participante deve formular um arquivo de texto em formato UTF-8 sem BOM com sua resposta ao desafio. O arquivo deve ser nomeado como output3.txt e deve conter apenas uma linha com todos os movimentos da partícula separados por um espaço.

R - para a direita
L - para esquerda
U - para cima
D - para baixo

Para sinalizar o uso de sua individualidade o participante deve utilizar a letra A seguida do número da linha e número da coluna referente a célula que será modificada. Lembrando que a primeira linha e a primeira coluna têm número 0.

A 5 6

exemplo de resposta:

R R R D D A 4 8 D R D A 8 2 U D A 85 75 A 28 39 A 39 66 R R

Repare que múltiplos usos da individualidade em um mesmo turno devem ser representados por múltiplas letras A's

Limitação do output. 50 mil movimentos

Pontuação

A pontuação máxima para esse desafio será 1500 pontos. Receberá a pontuação máxima quem encontrar o menor caminho até o destino, caminho com o menor número de movimentos. A nota dos outros participantes será em referência a nota do menor caminho seguindo a regra:

a - menor caminho encontrado
b - caminho encontrado pelo participante
n - nota

$$n = 1500 * a / b$$

Caso um participante não consiga atingir o ponto final, poderá ainda ter nota, desde que não tenha infringido a regra de passar por uma célula viva. No caso de não atingir o destino a nota do participante será em referência a nota do candidato que atingiu o destino com o maior número de passos:

d1 - distância ortogonal entre o ponto de destino e a posição final da partícula seguindo o caminho fornecido pelo participante
d2 - distância ortogonal do ponto de partida ao ponto de destino
nr - nota de referência do candidato que atingiu o destino com pior desempenho
n - nota
$$n = nr * (1 - d1 / d2)$$

Caso nenhum participante atinja o destino, receberá 1500 pontos o candidato que chegar mais próximo a ele. Nesse caso, o número de movimentos será indiferente e as notas dos demais seguirão o segundo padrão informado referenciado na menor distância encontrada.

Casos em que a nota será 0:

- Arquivo com nome incorreto ou formatação incorreta
- Não respeitar os limites do tabuleiro
- Passar por uma célula viva
- Exceder o número de usos da individualidade
- Movimentar a partícula após atingir o destino