**Играть**

1. Пользователь выбирает обстановку из файла.
2. Система загружает выбранную обстановку.
3. Пока умный робот не достиг цели или не попал в болото или глупый робот не поймал умного…
   1. Игрок делает ход умным роботом.
   2. Если умный робот достиг цели или попал в болото, то игра завершается.
   3. Система делает ход глупым роботом.
   4. Если глупый робот поймал умного, то игра завершается.

**Ход умного робота**

1. Пользователь делает ход умным робот в определенном направлении.
2. Система проверяет соседнюю клетку поля в указанном направлении.
3. Если в указанном направлении…
   1. Стена, то умный робот остается на месте. Ход игрока при этом не сгорает. Игрок заново делает ход.
   2. Болото, то игра завершается.
   3. Замерзшее болото …
      1. Если за болотом не стоит стена…
         1. То умный робот перемещается на две клетки вперед (скользит по замерзшему болоту).
      2. Иначе умный робот перемещается в клетку с болотом.

**Ход глупого робота**

1. Если умный робот не находится в поле действия глупого робота...
   1. Система определяет направление перемещения глупого робота…
      1. Если роботы находятся в одном столбе…
         1. Если умный робот находится выше глупого, то направление — наверх, иначе — вниз.
      2. Иначе…
         1. Если умный робот находится правее глупого, то направление — вправо, иначе — влево.
   2. Система перемещает глупого робота в направлении, определенном в предыдущем пункте, при этом если в указанном направлении находится…
      1. Стена, то глупый робот остается на месте. Его ход переходит к глупому роботу.
      2. Болото, то система перемещает глупого робота в клетку с болотом. Глупый робот пропускает при этом три хода.
      3. Замерзшее болото…
         1. Если за болотом не стоит стена…
            1. То глупый робот перемещается на две клетки вперед (скользит по замерзшему болоту).
         2. Иначе глупый робот перемещается в клетку с замерзшим болотом.
2. Иначе…
   1. Если роботы находятся в одном столбце или строке…
      1. Если между ними нет стены…
         1. То глупый робот ловит умного и игра при этом завершается.
      2. Иначе глупый робот пытается обойти стену…
         1. Если стена расположена горизонтально…
            1. То робот пытается сделать шаг в направлении, где нет ни стены, ни болота (замерзшее болото не считается), в такой очередности: вправо, влево. Если во всех указанных направлениях есть препятствия, то робот остается на месте.
         2. Иначе робот пытается сделать шаг в направлении, где нет ни стены, ни болота (замерзшее болото не считается), в такой очередности: вверх, вниз. Если во всех указанных направлениях есть препятствия, то робот остается на месте.
   2. Иначе если умный робот находится по диагонали от глупого…
      1. Если нет препятствия для того, чтобы глупый робот оказался в одном столбце с умным, то глупый робот перемещается в один столбец с умным.
      2. Иначе если нет препятствия для того, чтобы умный робот оказался в одной строке с умным, то глупый робот перемещается в одну строку с умным.
      3. Иначе робот остается на месте.

**Дождь**

Предусловие: время года — лето.

1. Дождь начинается раз через раз, когда наступает лето. То есть одно лето дождя нет, другое — есть, в следующее — опять нет и т. д.
2. Когда начинается дождь, болото расширяется на одну соседнюю клетку.
3. Если в этой клетке находился умный робот, то игра завершается; если глупый, то он пропускает свои ходы, пока не закончится дождь.
4. При прекращении дождя болото сужается до прежних размеров.

**Замерзание болота**

Предусловие: время года — зима.

1. Когда наступает зима, болото замерзает.
2. Когда зима кончается, болото оттаивает. При этом если на замерзшем болоте находился умный робот, то игра заканчивается, а если глупый — то он пропускает три хода.

**Смена времен года**

1. Времена года меняются через какой-то промежуток времени.