3. Схемы алгоритмов[3]

3.1 Схема алгоритма функции генерации лабиринта (generateStep)

Лист 1

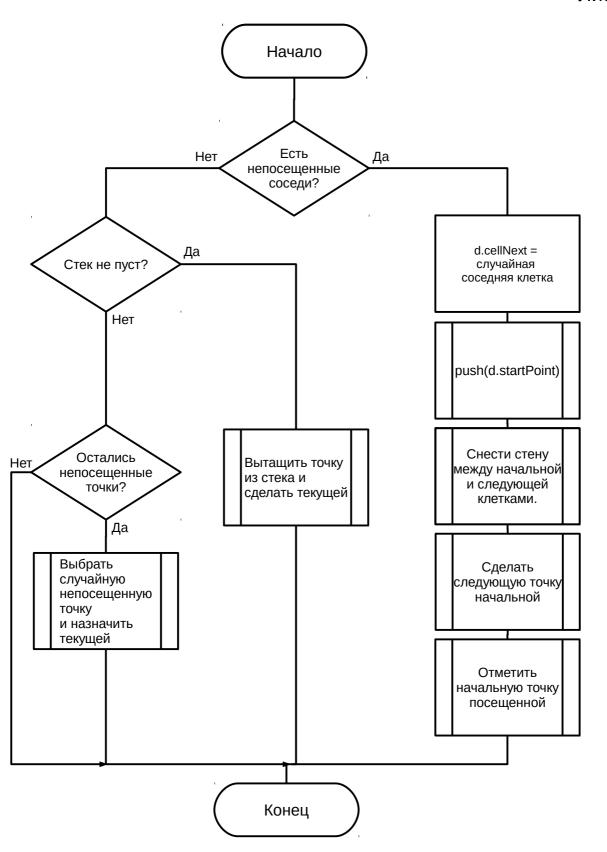


Рисунок 1 – схема алгоритма генерации лабиринта

Лист 1

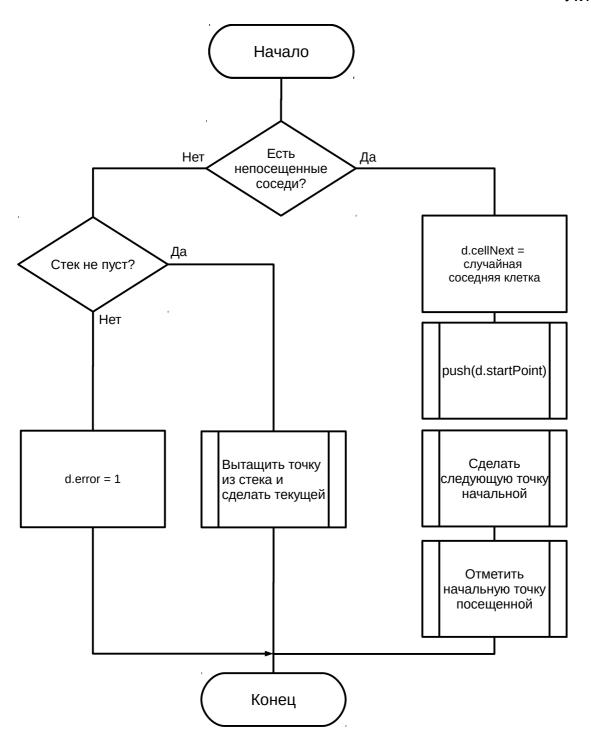
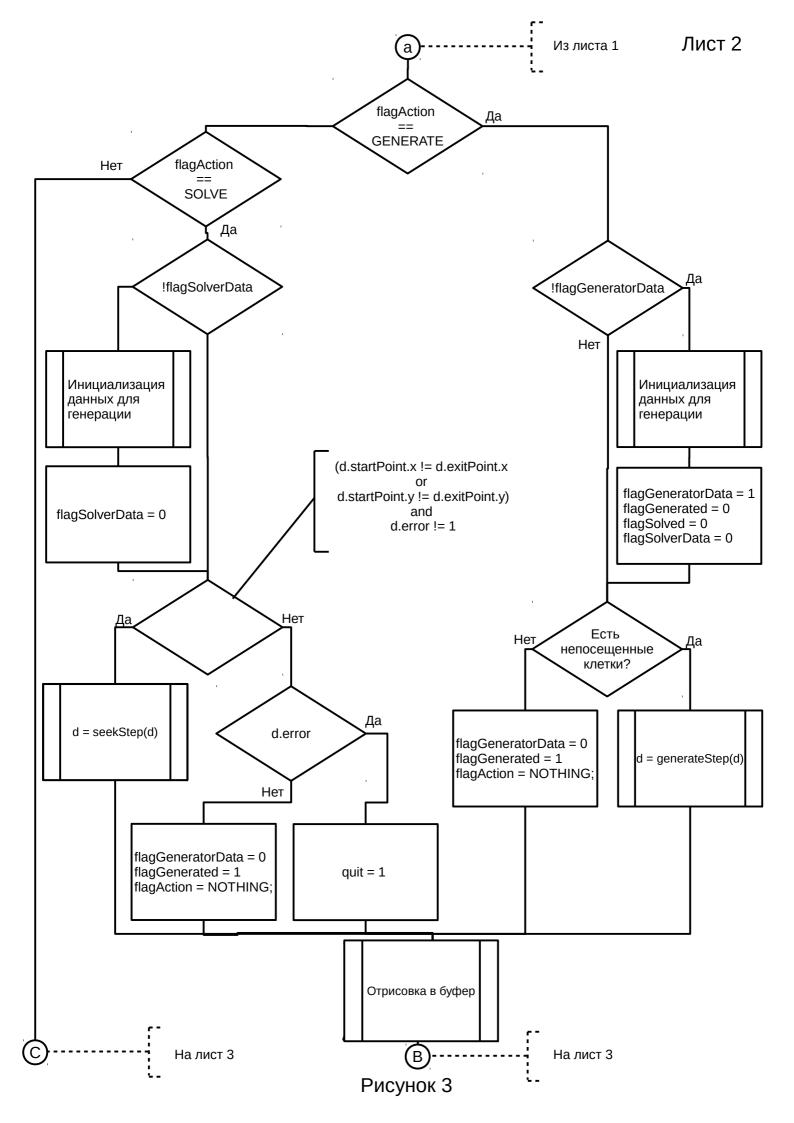


Рисунок 2 – схема алгоритма решения лабиринта

3.3 Схема алгоритма основной программы Лист 1 Начало Ввод данных в input Инициализация графического ядра flagGenerated = 0; flagGeneratorData = 0 Инициализация значений flagSeekerData = 0 **по-умолчанию** flagSeeked = 0 flagAction = NOTHING quit = 0Нет quit != 1 Освободить стэк Конец Да Да Клавиша нажата? Нет Клавиша Из листа 3 TAB E\$C flagAction = flagAction = SOLVE flagAction = flagAction = NOTHING GENERATE STOP quit = 1На лист 2

Рисунок 3 – схема алгоритма основной программы.



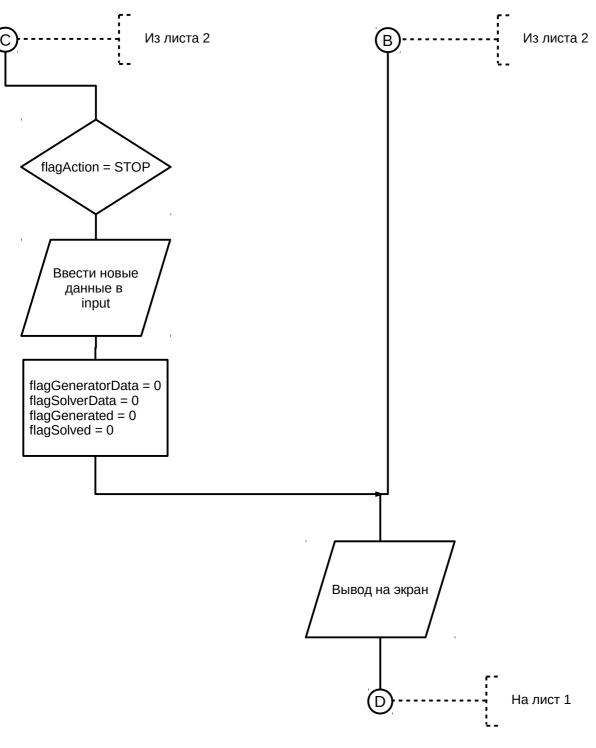


Рисунок 3