

3. Схемы алгоритмов[3]

3.1 Схема алгоритма функции генерации лабиринта (generateStep)

Лист 1

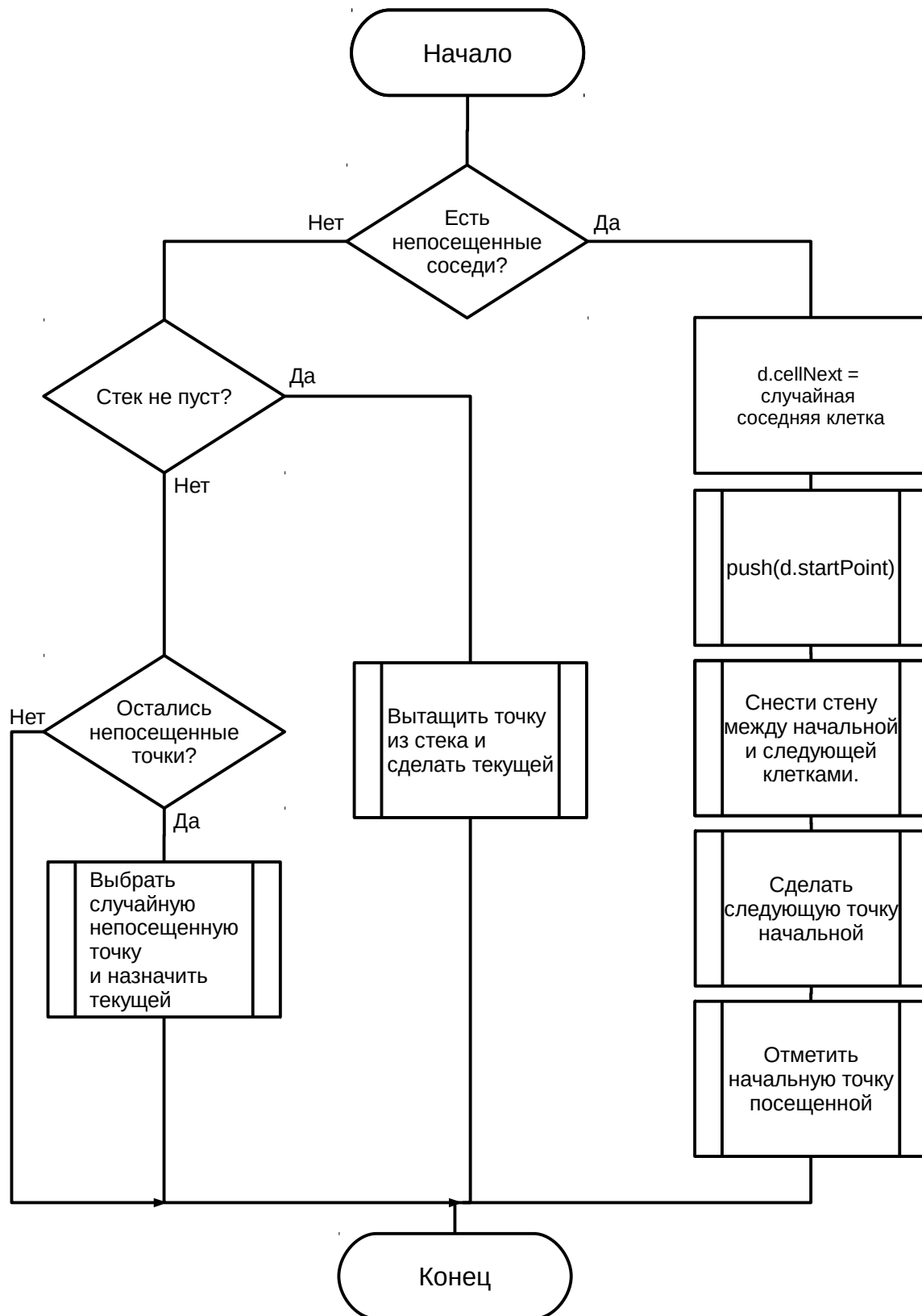


Рисунок 1 – схема алгоритма генерации лабиринта

3.2 Схема алгоритма функции решения лабиринта (seekStep)

Лист 1

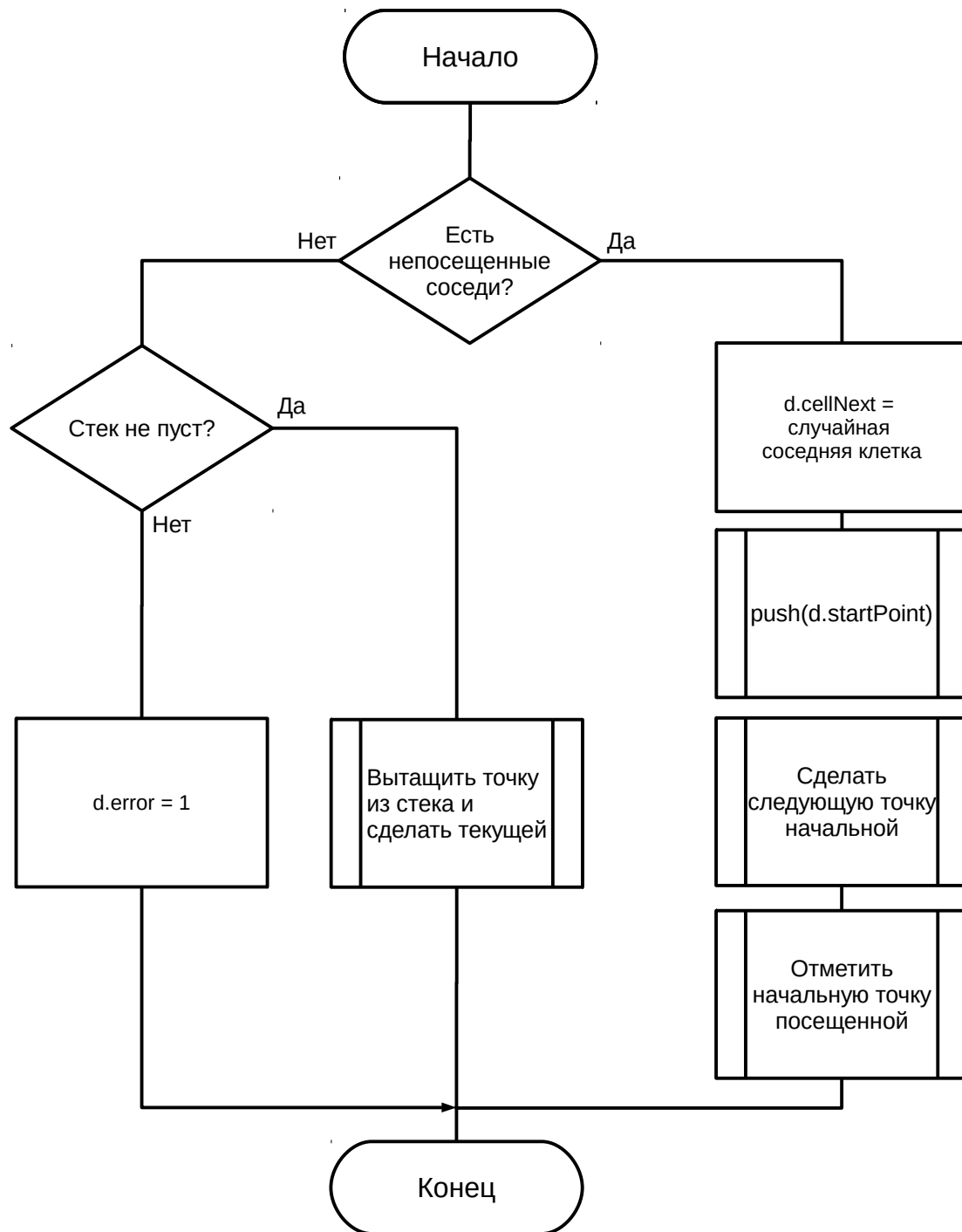


Рисунок 2 – схема алгоритма решения лабиринта

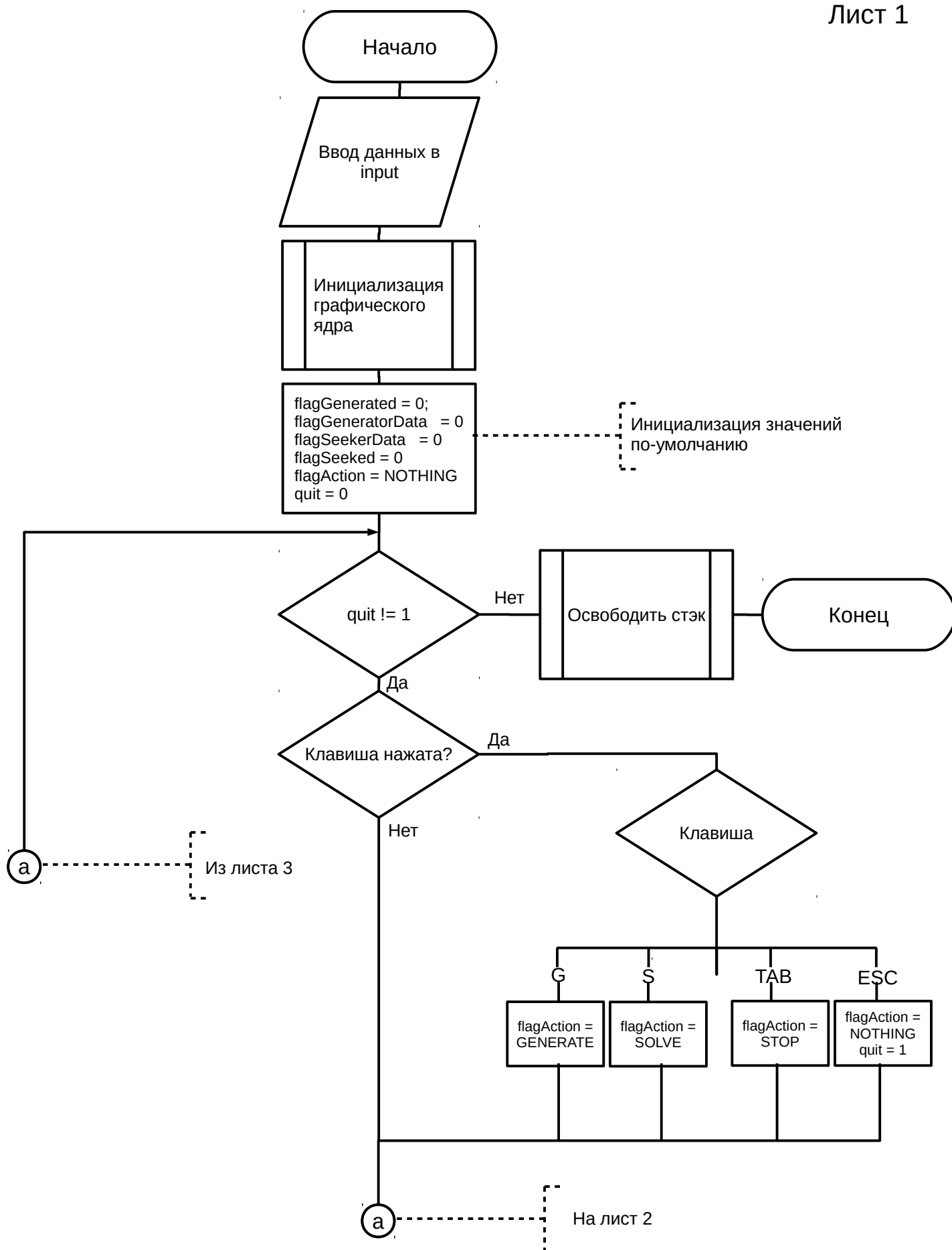


Рисунок 3 – схема алгоритма основной программы.



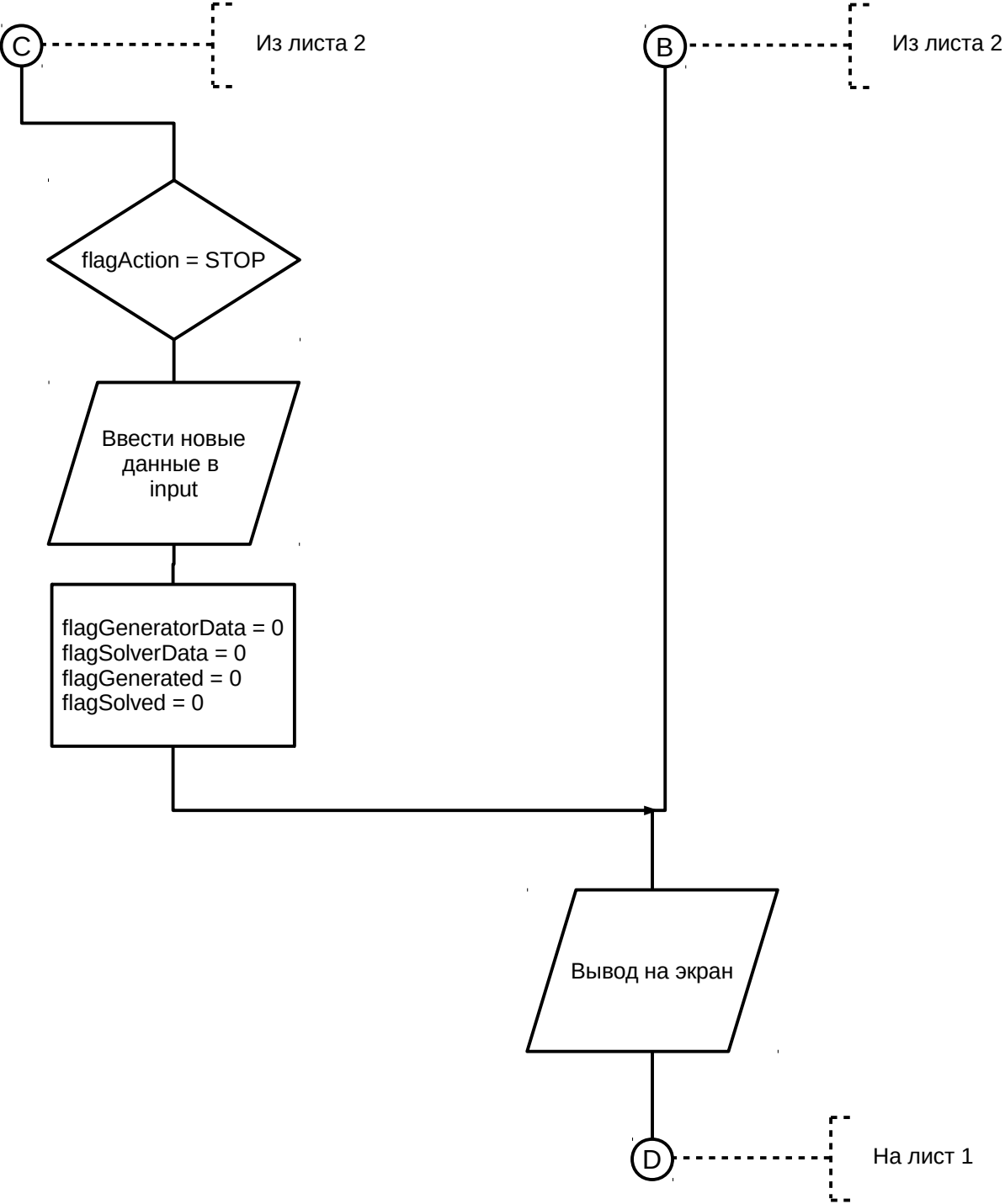


Рисунок 3