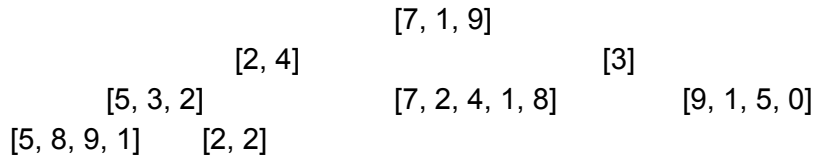


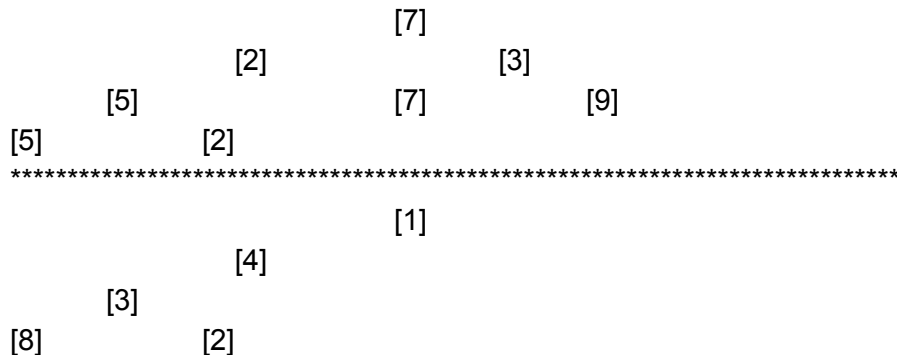
1. По зададено "3D Двоично Дърво", което представлява дърво от списъци да се изведат всички възможни "плоски двоични дървета", които могат да се образуват от елементите на списъците. Образоването на плоско дърво от позиция n на 3д дървото е възможно, само ако на всеки възел от 3D дървото съществува елемент, така че да се образува дърво

Пример:

Следното 3D дърво:

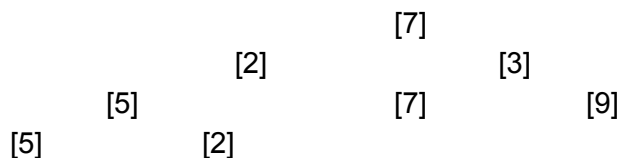


Ще резултира в следния списък от плоски дървета:



2. Имплементирайте зигзаг обхождане на двоично дърво - аналогично на БФС обхождане, но всяко ниво от дървото да се обходи в различна посока

Дървото:



Ще резултира в следното зигзаг обхождане:

7,3,2,5,7,9,2,5

3. Напишете програма, която позволява на потребителя да играе книга-игра, реализирана чрез двоично дърво. Всеки възел в дървото трябва да съдържа като минимум текста на съответната част от книгата игра и възможните продължения на историята. Всяко листо от дървото трябва да бъде маркирано като позитивен/негативен край. В момента, в който играчът стигне до някое листо, нека се изведе резултата от играта

* Добавете компонент битка в играта - към всеки възел може да се добави битка с опонент, която сравнява силата на играча със силата на опонента(описана в дефиницията на битката добавена към възела). Играчът започва с начална сила 50 и след всяка успешна битка се покачва с 15%.