Program rozwiązuje problem konia szachowego. Celem jest znalezienie ścieżki, którą konik może przejść przez wszystkie pola szachownicy tylko raz. Program umożliwia użytkownikowi określenie rozmiaru szachownicy, współrzędnych pola startowego i końcowego.

Algorytm, który jest używany w tym programie, jest znany jako algorytm "backtracking". Polega on na rekurencyjnym przeszukiwaniu wszystkich możliwych ścieżek, aż znajdzie się jedną, która spełnia wszystkie warunki.

Program składa się z kilku głównych części:

Definicja szachownicy: Zmienna board jest używana do określenia rozmiaru szachownicy i stanu każdego pola (czy jest ono odwiedzone czy nie).

Funkcja isSafe(): Funkcja ta sprawdza, czy dane pole jest bezpieczne do odwiedzenia, czyli czy nie wychodzi poza granice szachownicy i czy nie zostało już odwiedzone.

Funkcja solve(): Funkcja ta jest sercem algorytmu "backtracking". Jest ona rekurencyjna i przeszukuje wszystkie możliwe ścieżki, aż znajdzie jedną, która spełnia wszystkie warunki.

Funkcja findPath(): Funkcja ta jest wejściem do algorytmu i uruchamia funkcję solve() z odpowiednimi argumentami.

Funkcja printPath(): Funkcja ta wyświetla wynik, czyli ścieżkę, którą konik może przejść przez wszystkie pola szachownicy tylko raz.

Program jest testowany dla różnych rozmiarów szachownic i różnych pól początkowych i końcowych. Wynik jest wyświetlany jako tablica dwuwymiarowa, gdzie pierwsza współrzędna odpowiada wierszowi, a druga współrzędna odpowiada kolumnie.