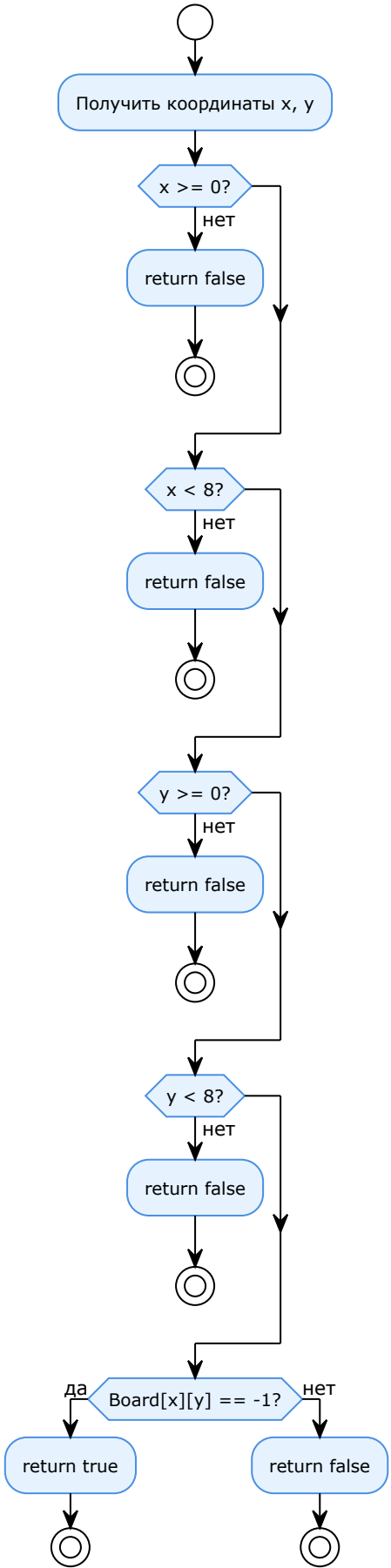
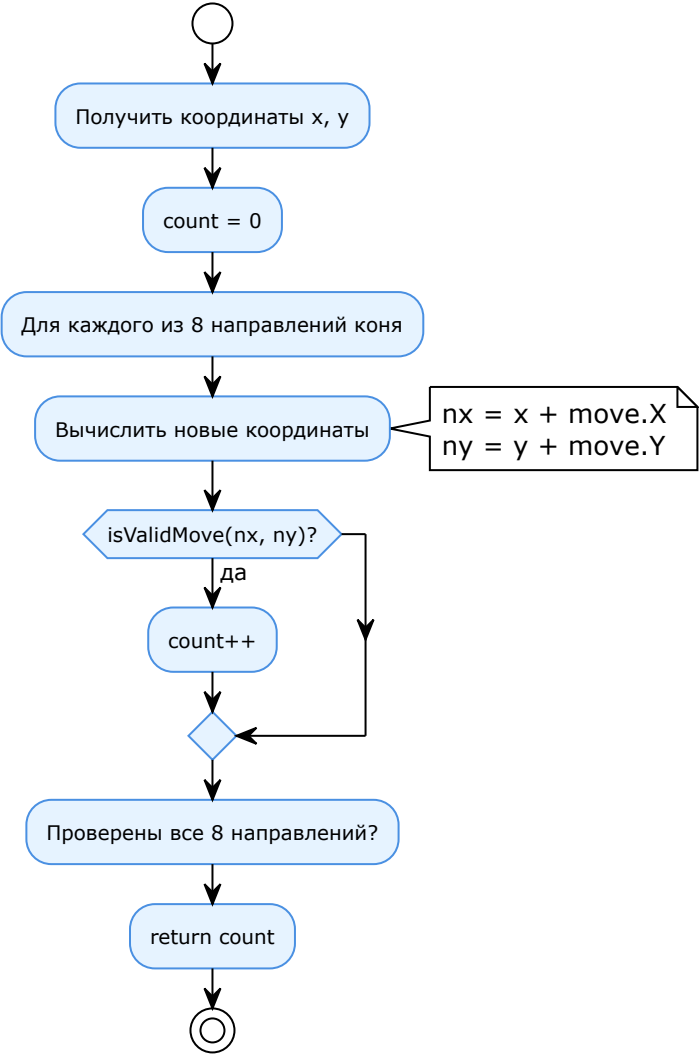


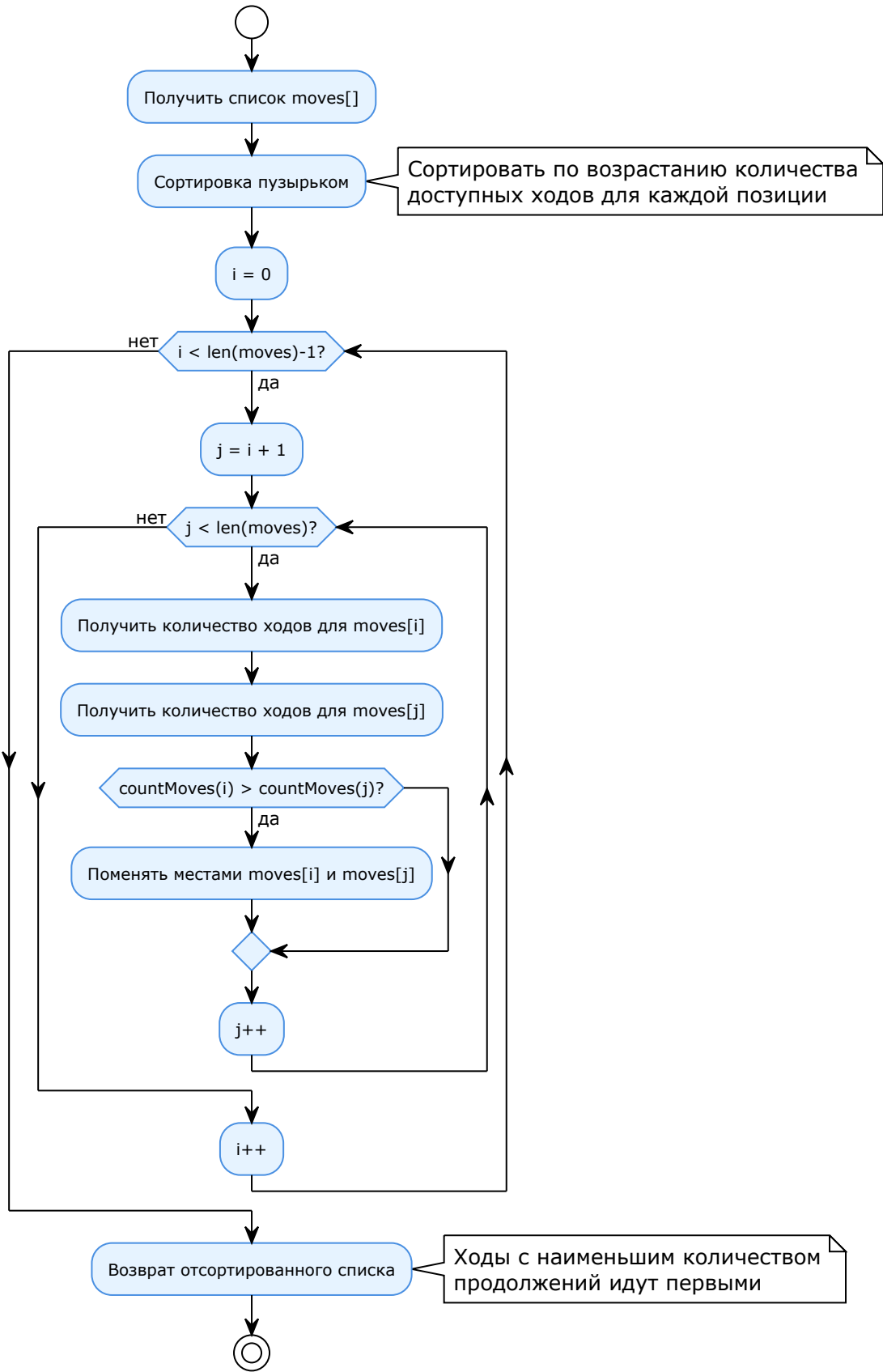
Алгоритм обхода коня - Страница 2: Функция isValidMove



Алгоритм обхода коня - Страница 3: Функция countMoves



Алгоритм обхода коня - Страница 4: Эвристика Варнсдорфа (сортировка)



Алгоритм обхода коня - Страница 5: Структуры данных

Position struct

```
type Position struct {  
    X int // Координата X  
    Y int // Координата Y  
}
```

Game struct

```
type Game struct {  
    Board [8][8]int // Доска: -1 = не посещена, 0+ = номер хода  
    Path []Position // Путь коня  
    Current Position // Текущая позиция  
    MoveCount int // Счетчик ходов  
    Solved bool // Флаг решения задачи  
    Cellsize float64 // Размер клетки для отрисовки  
    StartPosition Position // Стартовая позиция  
}
```

knightMoves массив

```
var knightMoves = [8]Position{  
    {2, 1}, {2, -1}, {-2, 1}, {-2, -1},  
    {1, 2}, {1, -2}, {-1, 2}, {-1, -2}  
}
```

Все 8 возможных ходов коня в шахматах

Инициализация NewGame()

1. Создать объект Game
2. Установить размер клетки = 48.0
3. Установить стартовую позицию (1,3)
4. Инициализировать доску значениями -1
5. Запустить горутину с алгоритмом поиска