**ПОСТАНОВКА ЗАДАЧІ ТРАСУВАННЯ МАРШРУТУ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **Елементи карти** | | |
| – початкова точка  – кінцева точка  – прискорювач | | – перешкода  – прохідна точка  – сповільнювач |
| **Вихідні дані:**   * координати початкової точки; * координати кінцевої точки; * множини координат точок перешкод, прискорювачів, сповільнювачів * розмір карти *n*×*m*.   **Задача:** знайти найкоротший шлях між точками *S* та *F*, який оминає множину перешкод *B*. | | |
| **Області застосування трасування маршрутів** | | | | |
| Трасування друкованих плат | Комп'ютерні ігри | | Робототехніка | |
|  |  | |  | |
| Розведення друкованих провідників | Пошук шляху ігрових персонажів | | Планування шляху автономних роботів | |