МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

**ЗВІТ З ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ №14**

з дисципліни «Алгоритми і структури даних»

на тему «Динамічне програмування. Комбінаторні завдання»

Виконав студент групи КН-32

Ярош Я.О.

Перевірила Шаповалов С.П.

Варіант 9

Суми 2024

**Завдання 1,2**

1. **Постановка задачі**

1. Виконати завдання щодо знаходження максимального призу мандрівником під час проходження ігрового середовища, репрезентованого завданням. Написати програму (функцію main), що містить опис середовища та функції щодо реалізації завдання.

2. Установити максимально можливий приз мандрівника та шлях проходження по шахівниці.

1. **Написання коду**

Для виконання завдання буду використовувати мову програмування Golang.

Дані завдання

**A screenshot of a computer program

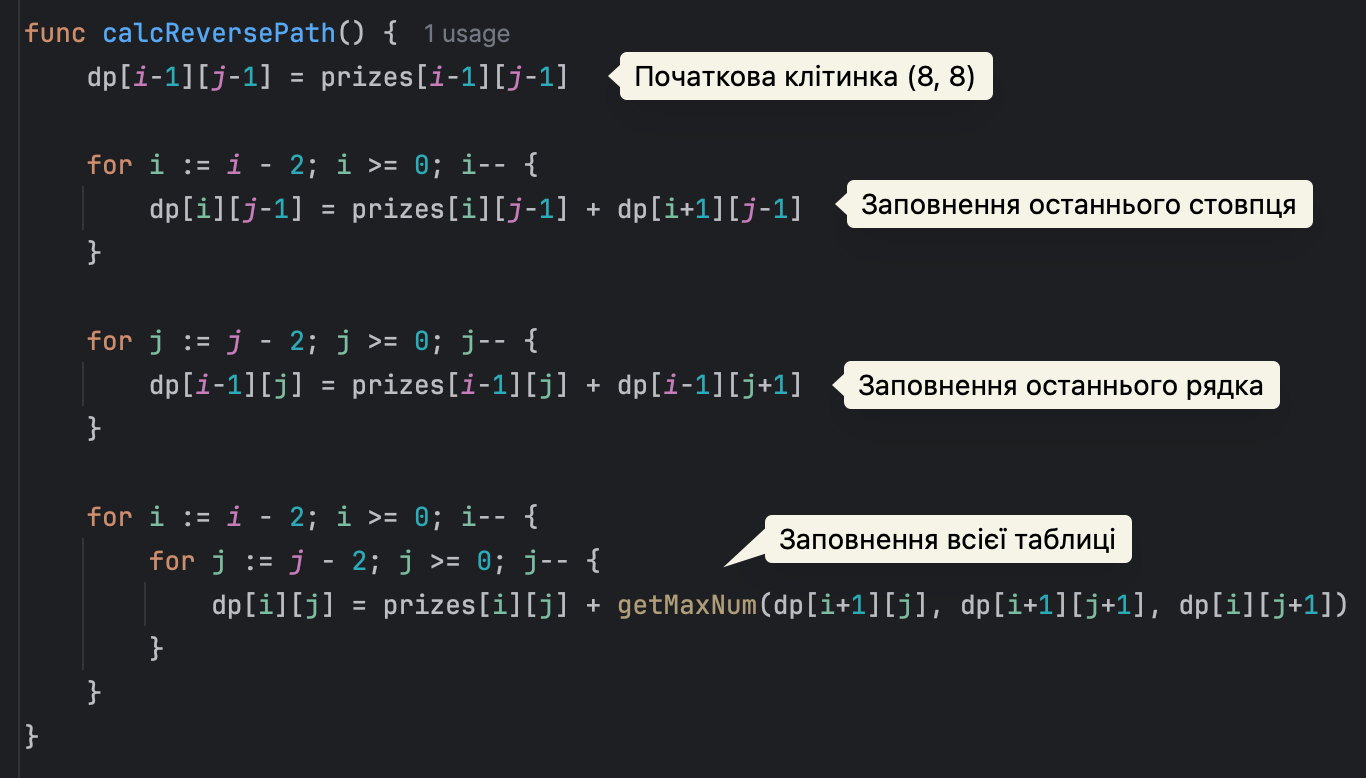
Description automatically generated**

Таблиця для динамічного програмування

A black and white logo

Description automatically generated

Функція для обчислення зворотного ходу



Функція для побудови оптимального шляху

A computer screen with text

Description automatically generated

Допоміжна функція для знаходження максимуму з трьох чисел

A screen shot of a computer program

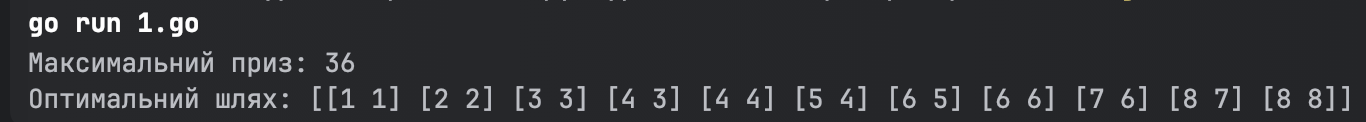
Description automatically generated

Функція main

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. **Приклад роботи програми**

****

**Github**

[Посилання](https://github.com/xxehwuq/sumdu/tree/main/2%20%D0%BA%D1%83%D1%80%D1%81/%D0%90%D0%BB%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%BC%D0%B8%20%D1%96%20%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B8%20%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%85/%D0%9B%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B0%20%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0%20%E2%84%9610)