

## Разбор задачи «Поиски Трезубца»

Заметим, что в задаче требовалось обойти отмеченные клетки в порядке следования побочных диагоналей матрицы.

Для того, чтобы получить **57 баллов** по этой задаче, можно было отсортировать все комнаты с «X» по возрастанию суммы  $i + j$ , где  $i$  – номер ряда, а  $j$  – номер столбца данной комнаты. Далее с помощью «L» и «R» перемещаемся по первому ряду, чтобы выбрать нужный столбец, после чего приходим в нужную комнату, а затем возвращаемся на первый ряд. Это можно было сделать, например,  $n$  раз добавив в ответ «D», так как поле циклично.

Для **полного** решения задачи нужно понять, что на самом деле не важно, где подсказки, достаточно просто обойти все клетки в порядке следования диагоналей. Это можно сделать конструктивно, возвращаясь на предыдущую диагональ.

На рисунке пример последовательности ходов, обходящих диагональ, отмеченную красным пунктиром.

