

U laboratoriju znanstvenici provode niz eksperimenata na miševima za koje je bolje da ne znate. Jedan eksperiment provode na sljedeći način: postave kameru iznad labirinta i onda puste miša da traži put do sira. Kamera koja prati miša samo vraća smjer u kojem se miš kretao. Znanstvenike zanimaju područja u kojima se miš najviše kretao, a oni nažalost ne znaju kako tumačiti podatke kamere, trebaju vašu pomoć. Vaš zadatak je da nacrtate labirint i označite područja na kojima se miš kretao.

Napiši program MIS :x :y :l :put :d koji će nacrtati labirint i označiti područja na kojima se miš kretao.

Labirint je pravokutna mreža kvadrata, visine i širine :d, u kojem su neka polja blokirana zidom. Ta polja se ispunjavaju crnom bojom.

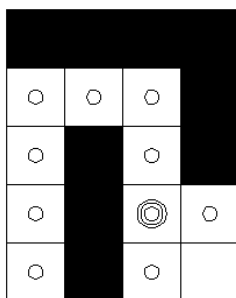
Lista :l sadrži :n podlisti s po :m elemenata. Svaki element opisuje jedno polje labirinta. Ako je element 0, onda je polje prazno, ako je element 1, onda je polje blokirano.

:x i :y su koordinate u labirintu s kojih se miš počinje kretati. Koordinate počinju od (1,1).

Lista :put sadrži zapis smjera u kojem se miš kretao. Miš se može kretati samo u 4 smjera: gore, dolje, desno i lijevo (S,J,I,Z). Ako miš pokuša otići na blokirano polje onda se zabije u zid i ostane na trenutnom polju. Svaki put kad miš posjeti neko polje, onda se na tom polju treba nacrtati kružnicu radijusa :d/8 + :d/16*(broj posjeta tom polju -1) koja je centrirana.

NAPOMENA: Najveća kružnica će uvijek stati u polje. Ako se miš zabije u zid, to se ne vrijedi kao posjet polju. Početno polje se broji. Miš će se uvijek kretati unutar labirinta.

cs mis 1 1 [[0 1 0 0][0 1 0 0][0 1 0 1][0 0 0 1][1 1 1 1]] [S S S I I J Z J J S I Z] 50



cs mis 10 1 [[0 1 0 0 0 0 1 1 1 0 1][0 0 0 1 1 0 0 0 0 1]] [S Z Z Z Z J Z Z Z S Z Z J S I] 30

