

ПРИВЕТ!

**МЫ РАДЫ, ЧТО ВЫ СКАЧАЛИ НАШЕ ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ!
ПЕРВАЯ СТУПЕНЬ НА ПУТИ К СТАЖИРОВКЕ ПРЕОДОЛЕНА.**



СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ ПРОСТЫ:

1

Выполните задание
и поместите его в репозиторий GitHub.

2

Перейдите на страницу подачи заявки
<https://internship.deerplay.io/form-java> ,
заполните анкету и прикрепите ссылку
на репозиторий с выполненным заданием.

3

В течение недели после отправки заявки
ждите письмо на электронную почту
с дальнейшими инструкциями от deerplay.



ВЫПОЛНИ ЗАДАНИЕ:

1

Вам нужно написать метод.

На вход приходят следующие параметры:

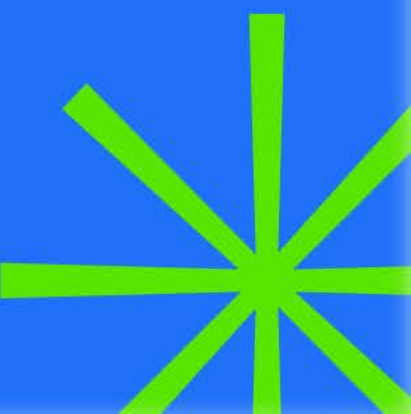
- строка, длиной 16 символов, описывающая клетки игрового поля 4*4.
- строка, содержащая расу существа.



Ваш метод должен возвращать минимальные затраты существа на перемещения из стартовой позиции (левый верхний угол) в конечную (правый нижний угол).

Перемещение происходит по следующим правилам:

- существо может перемещаться только вверх/вниз и влево/вправо;
- стоимость перемещения по клеткам зависит от типа клетки и от расы существа в соответствии с таблицей ниже.



УТОЧНЯЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ К ЗАДАНИЮ:

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ
СУЩЕСТВ ПО РАЗЛИЧНЫМ ТИПАМ КЛЕТОК:

	БОЛОТО	ВОДА	КУСТЫ	РАВНИНА
ЧЕЛОВЕК	5	2	3	1
БОЛОТНИК	2	2	5	2
ЛЕШИЙ	3	3	2	2

УТОЧНЯЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ К ЗАДАНИЮ:

Кодирование типа игровых клеток:

- Болото - "S"
- Вода - "W"
- Кусты - "T"
- Равнина - "P"

Кодирование существ:

- Человек - "Human"
- Болотник - "Swamper"
- Леший - "Woodman"



Важно отметить, что стоимость перемещения по стартовой клетке не входит в затраты, а вот по конечной - входит.

ПРИМЕР ВХОДНЫХ И ВЫХОДНЫХ ДАННЫХ:

“STWSWTPRPTRTTPWPP”

“Human”

Выходные данные - 10

S	T	W	S
W	T	P	P
T	P	T	T
P	W	P	P

В таблице приведена
возможная интерпретация
входных данных.
Синие клетки – это
стартовая и конечная позиции.
Зеленым обозначен один из
оптимальных маршрутов.

СИГНАТУРА МЕТОДА:

Предполагается, что будет существовать класс Solution
с единственным публичным, статическим методом с именем getResult.



ОСНОВНЫЕ КРИТЕРИИ, ПО КОТОРЫМ БУДЕТ ОЦЕНИВАТЬСЯ ВАША РАБОТА:

**КОРРЕКТНОСТЬ
ВЫПОЛНЕНИЯ**

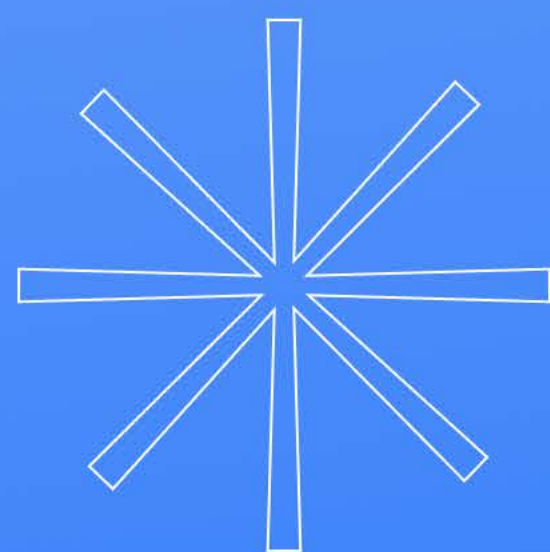
**АЛГОРИТМИЧЕСКАЯ
ОПТИМАЛЬНОСТЬ**

ПОНЯТНОСТЬ КОДА

НАЛИЧИЕ UNIT-ТЕСТОВ

ПУНКТ СО ЗВЁЗДОЧКОЙ:

(К ВЫПОЛНЕНИЮ НЕ ОБЯЗАТЕЛЕН)



Программа не должна
содержать никакой информации
о названиях существ, названиях
препятствий и стоимости перемещений.
Все эти данные должны считываться из файла.



УДАЧИ!