

Задача 4. Игра "8"

На квадратном поле размером 3*3 с помощью датчика случайных чисел расставлены 8 фишек с номерами от 1 до 8, что привело к комбинации на рисунке 1. Построить алгоритм расстановки фишек по возрастанию их номеров, как на рисунке 2. Передвигать фишки можно только на соседнюю свободную позицию.

1	7	3		1	2	3
6	5	2		4	5	6
8	4			7	8	
Рисунок 1				Рисунок 2		