

Исполнитель КОРАБЛИК «живет» в ограниченном прямоугольном водоеме-лабиринте, разделенном на клетки и изображенном на рисунке (вид сверху). Серые клетки — скалистые берега, светлые — свободное пространство, безопасное для передвижения КОРАБЛИКА. По краю водоема-лабиринта также находятся скалы с нанесенными на них номерами и буквами для удобства идентификации клеток.

|   | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 1 |
| 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 2 |
| 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 3 |
| 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 4 |
| 5 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 5 |
| 6 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 6 |
| 7 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 7 |
| 8 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 8 |
|   | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O |   |

Система команд исполнителя КОРАБЛИК:

| вверх | вниз | влево | вправо |
|-------|------|-------|--------|
|-------|------|-------|--------|

При выполнении любой из этих команд КОРАБЛИК перемещается на одну клетку соответственно (по отношению к наблюдателю): вверх ↑, вниз ↓, влево ←, вправо →. Четыре команды проверяют истинность условия отсутствия стены у каждой стороны той клетки, где находится КОРАБЛИК (также по отношению к наблюдателю):

| сверху<br>свободно | снизу<br>свободно | слева<br>свободно | справа<br>свободно |
|--------------------|-------------------|-------------------|--------------------|
|--------------------|-------------------|-------------------|--------------------|

Цикл

ПОКА < условие > команда

выполняется, пока условие истинно, иначе происходит переход на следующую строку.

При попытке передвижения на любую серую клетку КОРАБЛИК разбивается о скалы.

Сколько клеток приведенного лабиринта соответствуют требованию, что, стартовав в ней и выполнив предложенную ниже программу, КОРАБЛИК не разобьется?

НАЧАЛО

ПОКА <слева свободно> влево

ПОКА <справа свободно> вправо

вверх

вправо

КОНЕЦ