

Исполнитель МАШИНКА «живет» в ограниченном прямоугольном лабиринте на клетчатой плоскости, изображенном на рисунке. Серые клетки — возведенные стены, светлые — свободные клетки, по которым МАШИНКА может свободно передвигаться. По краю поля лабиринта также стоит возведенная стенка с нанесенными номерами и буквами для идентификации клеток в лабиринте.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   | 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 МАШИНКА:

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

При выполнении любой из этих команд МАШИНКА 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 МАШИНКА (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 МАШИНКА разбивается о стенку.

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

НАЧАЛО

ПОКА <снизу свободно> вниз

ПОКА <слева свободно> влево

вверх

влево

КОНЕЦ