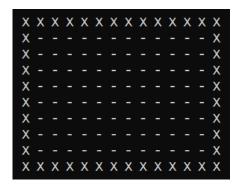
EJERCICIO LABERINTO

1. Declarar un arreglo bidimensional de chars con 10 filas y 15 columnas, el cual va a simular un mapa libre:



- **2.** Pedirle al usuario que ingrese una posición sobre X y una posición sobre Y para ubicar al jugador. El jugador va a poder ser ubicado únicamente si la posición indicada es un piso (-).
- **3.** Una vez que el jugador haya sido ubicado en el mapa, el programa va a entrar en un "loop de juego" donde el usuario va a poder mover al jugador ingresando una letra ("W" para moverse hacia arriba, "S" para abajo, "A" para la izquierda y "D" para la derecha).

Para verificar que el jugador puede moverse hacia su casilla de destino, se pueden tener en cuenta 3 pasos:

- a. Verificar si puede moverse hacia la dirección deseada.
- b. Si puede, limpiar la posición actual.
- c. Establecer al jugador en la casilla de destino.
- **4.** El mapa puede ser rediseñado a gusto, ¡pudiendo crear laberintos y paredes! El mismo deberá tener una casilla ganadora, que al ser alcanzada por el jugador, brinde la victoria.

5. El m los toca.	napa deberá tener d	obstáculos, los cuales	s harán perder al jugador si