

EJERCICIO LABERINTO

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

```
X X X X X X X X X X X X X X X
X - - - - - - - - - - - X
X - - - - - - - - - - - X
X - - - - - - - - - - - X
X - - - - - - - - - - - X
X - - - - - - - - - - - X
X - - - - - - - - - - - X
X - - - - - - - - - - - X
X - - - - - - - - - - - X
X - - - - - - - - - - - X
X X X X X X X X X X X X X X X
```

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:

- Verificar si puede moverse hacia la dirección deseada.
- Si puede, limpiar la posición actual.
- 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 mapa deberá tener obstáculos, los cuales harán perder al jugador si los toca.