

PRACTICA 1

PLANTEAMIENTO

Los datos del tablero o cuadro se cargan de un fichero en el cual están cada posición representada con dos números (A B).

Donde "A" hace referencia al pie, derecha o izquierda. Y "B" referencia al tipo de muro que esa casilla tiene. El valor de "B" puede ser "0", no hay muro, "1" muro arriba, "2" muro a la derecha, "3" muro abajo y "4" muro a la izquierda.

Cuando planteamos esto, nos surgió la duda de una casilla con mas de dos paredes, pero nos dimos cuenta de que, si una casilla tiene a la derecha y arriba muro, le podemos asignar a esa casilla muro derecho y a la casilla superior, el muro inferior. Con este planteamiento surgió otro problema, que todas las casillas que delimitan la matriz tienen siempre un muro y en las esquinas dos. Por ello en las condiciones, hemos añadido que la posición nunca exceda la matriz, con ello este modelo funciona.

ESTADO

Estado Inicial: Posición 7,1 de la matriz.

Estado Final: Posición 1,7 de la matriz.

ACCIONES

Condiciones: Que la acción sea una de las contempladas, es decir arriba, abajo, derecha e izquierda, y que el limite este dentro del tamaño de la matriz y así establecer un limite para que no se salga de la misma. Una vez cumplido eso, comprobamos si la casilla a la que vamos a acceder "nextPos", tiene un muro en el lado por el que vamos a acceder.

Efecto: Dependiendo del movimiento que sea, el efecto será aumentar +1 en el eje respectivo al mismo.

Coste: En esta practica el coste para todos los movimientos es 1.

TEORÍA

B: 4

D: No lo puedes saber.