1. برنامه ای بنویسید که بتوان در آن یک نقشه ایجاد نمود و دو نقطه را به عنوان مبدا و مقصد انتخاب کرده و کوتاه ترین مسیر را برای ما بدست آورد.

راهنمایی: هر نوع نقشه با هر طولی ممکن خواهد بود. هر خانه با چهار خانه ی اطراف خود ارتباط دارد.

O---O   E           // O: Room

|       |           // E: End or Destination

O---O---O---O       // S: Start

    |   |

    S   O