

### Tema 3

Sa se gaseasca drumurile cele mai scurte catre toate iesirile dintr-un labirint, folosind parcurgerea in latime a unui graf (Este obligatoriu sa faceti transformarea datelor de intrare in graf, pe care sa il parcurgeti ulterior!!!).

Labirintul se va citi dintr-un fisier codificat astfel:

- valorile de 1 reprezinta drumul pe unde se poate merge
- valorile de 0 reprezinta zidul
- valoarea 3 va fi punctul de intrare in labirint
- valorile de 2 vor fi punctele de iesire

Exemplu de fisier-labirint:

000002

211112

003000

201101

222111

Aplicatia trebuie sa aiba interfata grafica. Zidurile vor fi afisate cu negru, drumurile cu alb, punctul de intrare cu albastru si punctele de iesire cu rosu. Drumurile identificate prin executia algoritmului se vor colora cu verde.

**Termen de predare:** 4 noiembrie, fiecare grupa la ora sa de laborator (valabil pentru grupele 301 si 302).