

Actividad 5-Sep: Elmo y el laberinto

Objetivo: Representar con clases de python y/o objetos un laberinto y el personaje Elmo que lo pueda recorrer

Paso 1: Les recomendamos que tomemos 5 minutos para pensar en el problema propuesto. Pueden ir discutiendo dudas e ideas

Paso 2: A continuación les dejamos algunas preguntas y detalles a tener en cuenta para la resolución del problema. Recuerden que no hay una única forma de resolverlo.

Preguntas orientadoras y algunas pistas:

Preguntas orientadoras:

¿Qué clase/s creen que deben crear? ¿Una para Elmo y otra para el laberinto? ¿Los pensamos como objetos o cómo clases? ¿Tenemos que crear algunos métodos y atributos, cuáles?

Pista 1: Tengan en cuenta que alguna de ellas deberá contener:

- a. posición actual de Elmo dentro del laberinto
- b. camino recorrido hasta el momento
- c. pasillos y paredes
- d. tiene que haber un método para mover (que sólo permite mover a Elmo dentro de los pasillos)
- e. entrada y salida del laberinto

Pista 2: ¿Cómo representamos los pasillos y las paredes?

Podemos pensar el laberinto como una cuadrícula($n \times n$) en la cual cada posición puede tener los estados pasillo o pared, donde en pasillo puede estar Elmo y en pared no se puede pisar ni atravesar.
