

Tema 2

Sa se gaseasca drumurile cele mai scurte catre toate iesirile dintr-un labirint, folosind parcurgerea in latime a unui graf.

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 2 va fi punctul de intrare in labirint
- valorile de 3 vor fi punctele de iesire

Exemplu de fisier:

000003

311113

002000

301101

333111

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 se vor colora cu verde.

Termen de predare: Saptamana 16-20 noiembrie, fiecare grupa la ora sa de laborator.