



Programación por vuelta atrás



Práctica 5



Práctica 5

Programación por vuelta atrás

- Implemente en lenguaje de programación C la solución para encontrar la salida de un laberinto con programación por vuelta atrás o backtracking.

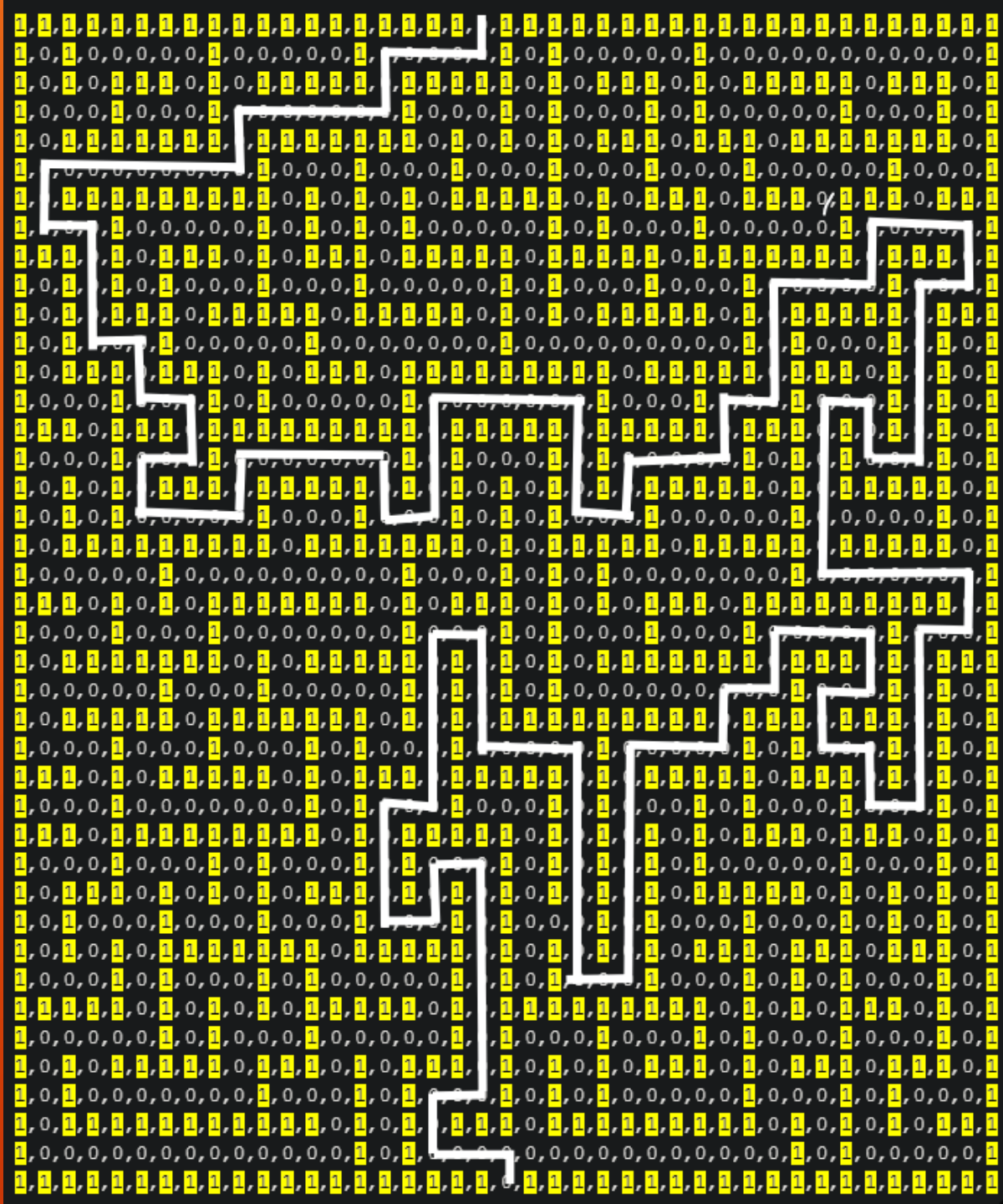


Laberinto

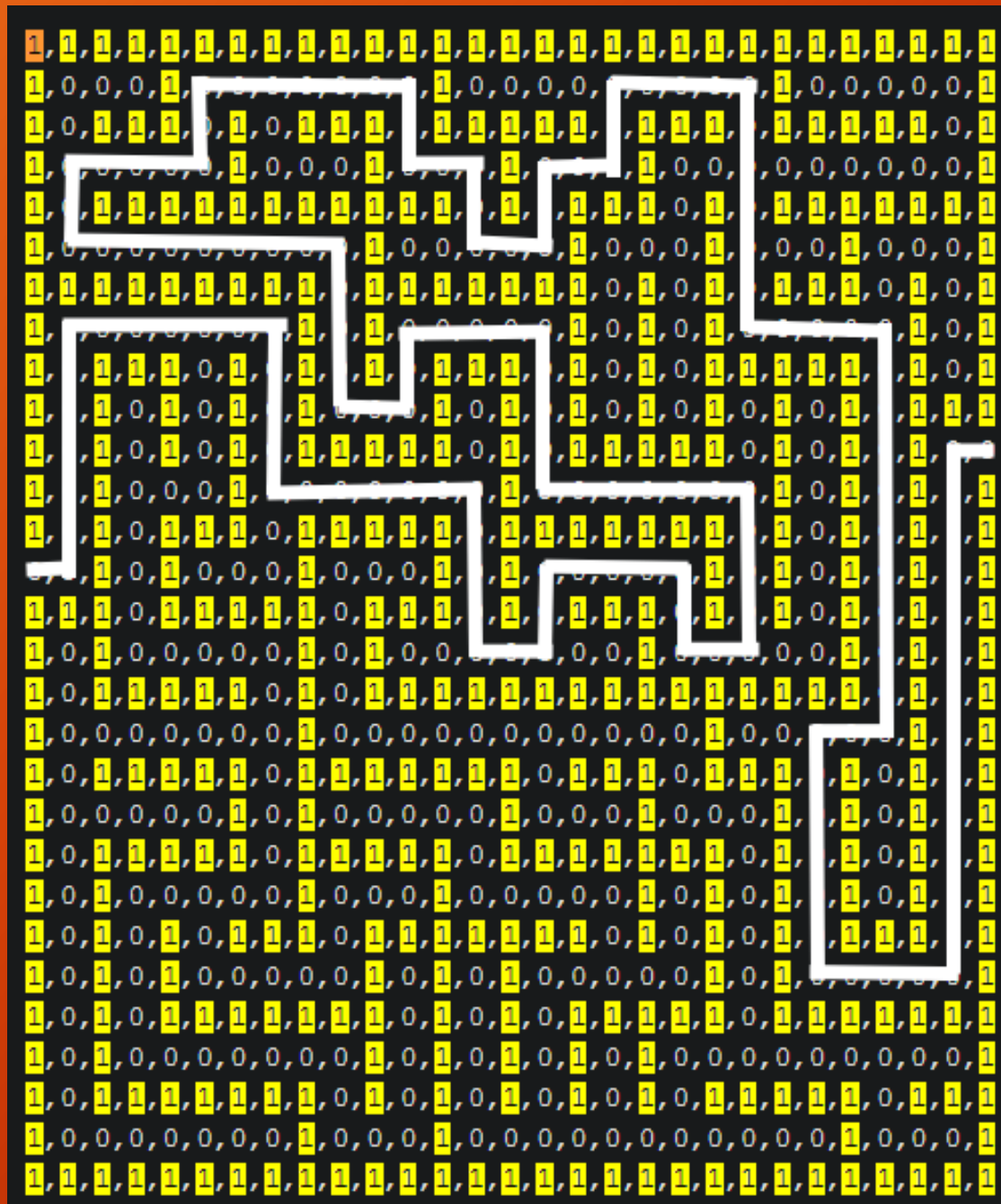


- Definir el laberinto con ayuda de un archivo.
- Tamaño mínimo del laberinto 18 x 18.
- Indicar cual es la casilla de entrada y la casilla de salida del laberinto.
- Resolverlo con un algoritmo de programación por vuelta atrás.
- Marcar de alguna manera las casillas del laberinto como pared, libre, camino e imposible.
- Mostrar el laberinto inicial.
- Al encontrar la salida del laberinto, mostrar la solución final indicando el camino desde la entrada hasta la salida del laberinto.

Laberinto 1



Laberinto 2



Laberinto 3

