Alunos: Gersã Oliveira , Alexis Biff

**Funcionamento do projeto**

O projeto carrega um arquivo txt no qual seus caracteres formam um labirinto e imprime no console.

**Estrutura de classes**

Classes:

**Execoes** (verifica o carregamento do labirinto, se haver algum problema ele notificara com uma mensagem.)

**public** **static** **void** erroCarregarLabirinto(String erro, IOException e) {

**Interface** (chama os métodos que imprimem o labirinto )

**public** **static** **void** main(String[] args) {

Labirinto labirinto = **new** Labirinto();

labirinto.carregarLabirinto();

labirinto.mostrarLabirinto(labirinto.gravarDadosLabirinto());

System.*out*.println("");

**Labirinto** (carrega o labirinto e guarda no vetor)

**public** **void** carregarLabirinto() {

lê o arquivo de texto definindo altura e largura do labirinto.

**public** Posicao[][] gravarDadosLabirinto() {

grava o labirinto no vetor

**public** **boolean** mostrarLabirinto(Posicao posicao[][]) {

mostra o labirinto

**Posicao** (guarda a posição de cada caracter)

**public** **int** getAltura() {

**public** **void** setAltura(**int** altura) {

}

**public** **int** getLargura() {

}

**public** **void** setLargura(**int** largura) {

}

**public** **int** geti() {

}

**public** **void** seti(**int** i) {

}

**public** **int** getj() {

}

**public** **void** setj(**int** j) {

}

**public** **char** getElemento() {

}

**public** **void** setElemento(**char** elemento) {

}

**Rato**

**Funcionamento do algoritmo**

Le o arquivo txt definindo altura e largura do labirinto guardando suas posições dentro de um vetor.

Assim que as posições são guardadas o programa ira imprimir suas posições