**UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA**

**CAMPUS FLORESTAL**

PABLO FERREIRA -3480

SAMUEL SENA - 3494

**TRABALHO 0**

FLORESTAL

2019

Sumário

[Sumário 2](#_Toc22314824)

[Introdução 3](#_Toc22314825)

[Desenvolvimento 4](#_Toc22314826)

[Resultados 4](#_Toc22314827)

[Dificuldades 4](#_Toc22314828)

[Conclusão 4](#_Toc22314829)

[Referencias 4](#_Toc22314830)

# Introdução

O trabalho apresentado a seguir entrega um algoritmo executado em modo texto, com um menu interativo pelo teclado. O algoritmo tem como principal objetivo a análise de labirintos e através de tentativas exaustivas com o uso de *backtracking*, concluir se o labirinto tem ou não saída.

Inicialmente para se executar o programa, é necessário realizar a compilação do código fonte em C. Para isso, em algum terminal Linux execute o “*makefile”* da seguinte forma:

Para compilar:

$ make

E para executar:

$ make run

Há também a possibilidade de compilação manual, execute o seguinte código em algum terminal Linux devidamente navegado até a pasta contendo o arquivo “main.c”:

$ gcc main.c -o EXEC Sources/menu.c Sources/labirinto.c Sources/dados.c Sources/gerador.c

E em seguida para executar:

$ ./EXEC

# Desenvolvimento

//TODO

# Resultados

//TODO

# Dificuldades

//TODO

# Conclusão

// DEIXEI PRA SE CASO TU QUISER PEGAR ALGUMA IDEIA DESSA CONCLUSAO MINHA ANTIGA, ELA FICO FODA

Sem dúvidas, o desenvolvimento de uma ideia abstrata para o devido cumprimento do comportamento desejado do programa requisitado pela descrição do trabalho foi a maior empecilho em comparação com os demais. A decisão de se trabalhar com uma matriz de caracteres serviu como uma espécie de “gatilho” mental para fazer com que os demais problemas que surgissem em seguida fossem facilmente contornados. Portanto, após longos testes de execução e verificações no código fonte, o programa se encontra executando da maneira desejada. E por último, mas não menos importante, é notável a suma importância com relação a aprendizagem e aperfeiçoamento de conceitos em programação, não ficando limitado apenas a *sintax* da linguagem, mas abrangendo também ao pensamento lógico que possibilita a correta programação.

Agradecimentos ao professor Daniel Mendes pela oportunidade de realização do trabalho e dúvidas sanadas.

Todo o desenvolvimento e distribuição do trabalho encontra-se hospedado na seguinte página do [GitHub](https://github.com/Globson/TP-I-PAA).

# Referencias

//TODO