Página Principal / Mis cursos / 131\_15021482\_ZSIFC02\_MP0485\_B / 7. Colecciones II. Uso de las colecciones de la librería standard.

/ <u>Ejercicios de interface list y queue en coderunner</u>

```
Pregunta 7
Sin finalizar
Puntúa como 1,00
```

# combinaciones sin repetición

Recuerda el siguiente método para combinaciones de longitud l con repetición

```
static List combinar(int longitud, List numeros){
    List result= new ArrayList<>();
    if(longitud==1){
        return numeros;
    }
    List sublista= combinar(longitud-1,numeros);
    for(String numero:numeros){
        for(String numeroCombinado:sublista){
            result.add(numero+numeroCombinado);
        }
    }
    return result;
}
```

Ahora queremos modificar el efecto del método anterior de forma que las combinaciones sean sin repetición.

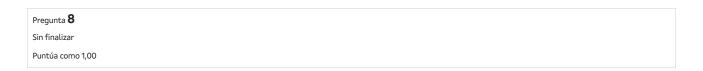
SE ENVIA: un nuevo método static combinar que genere combinaciones sin repetición.

#### Por ejemplo:

Test	Resultado
List <string> numeros=Arrays.asList("0","1","2");</string>	
<pre>System.out.println(combinar(3, numeros)); System.out.println(combinar(2, numeros));</pre>	[01, 02, 10, 12, 20, 21]
System.out.println(combinar(4, numeros));	[0, 1, 2]
<pre>System.out.println(combinar(1, numeros)); System.out.println(combinar(0, numeros));</pre>	

Respuesta: (sistema de penalización: 0 %)

Comprobar



## Laberinto imprimiendo todos los caminos posibles

Dado un laberinto, se pide imprimir cada camino posible para llegar al famoso queso del ratón. El ratón comienza la exploración en la coordenada indicada en el test

### Entrada

Habrá un número indeterminado de casos.

Cada caso de prueba comienza con una pareja de números  $1 \le F,C \le 20$  indicando, respectivamente, el número de filas y columnas de la cuadrícula que representa el laberinto.

A continuación irán F líneas, cada una con C caracteres. Un asterisco ('#') indica una celda no transitable, y un punto ('0') indica una celda transitable. 'Q' indica el queso al que quiere llegar el ratón.

El ratón siempre entra en el laberinto por la celdad (0,0) que se garantiza que siempre es transitable.

## Salida

Por cada caso de prueba el programa escribirá cada solución en una linea en el formato indicado en el test ejemplo.

### Por ejemplo:

Entrada	Resultado
3 3	laberinto 1:
000	(0,0)(0,1)(0,2)(1,2)(1,1)(2,1)
#00	(0,0)(0,1)(1,1)(2,1)
#Q#	
3 3	laberinto 1:
00#	(0,0)(0,1)(1,1)(2,1)
#00	
#Q#	
2 3	laberinto 1:
00#	(0,0)(0,1)(1,1)(1,2)
00Q	(0,0)(1,0)(1,1)(1,2)
2 3	laberinto 2:
00#	laberinto 3:
0#Q	(0,0)(0,1)(0,2)(1,2)
2 3	(0,0)(0,1)(1,1)(1,2)
000	(0,0)(1,0)(1,1)(0,1)(0,2)(1,2)
00Q	(0,0)(1,0)(1,1)(1,2)

#### Respuesta: (sistema de penalización: 0 %)

1			

Ejercicios de interface list y queue en coderunner (página ... https://www.edu.xunta.gal/fpadistancia/mod/quiz/attempt...

Comprobar			
■ 04D. Bactracking			
Ir a			

05. Interface Set Y Collection ►