

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [131_15021482_ZSIFC02_MP0485_B](#) / [7. Colecciones II. Uso de las colecciones de la librería standard.](#)

/ [Ejercicios de interface list y queue en coderunner](#)

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");	[012, 021, 102, 120, 201, 210]
System.out.println(combinar(3, numeros));	[01, 02, 10, 12, 20, 21]
System.out.println(combinar(2, numeros));	[]
System.out.println(combinar(4, numeros));	[0, 1, 2]
System.out.println(combinar(1, numeros));	[]
System.out.println(combinar(0, numeros));	

Respuesta: (sistema de penalización: 0 %)

1 ||

Comprobar

Pregunta **8**

Sin finalizar

Puntúa como 1,00

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

Habrà un número indeterminado de casos.

Cada caso de prueba comienza con una pareja de números $1 \leq F, C \leq 20$ 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 celda (0,0) que se garantiza que siempre es transitable.

Salida

Por cada caso de prueba el programa escribirà cada solución en una línea en el formato indicado en el test ejemplo.

Por ejemplo:

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

Respuesta: (sistema de penalización: 0 %)

1 ||

Comprobar

◀ 04D. Bactracking

Ir a...

05. Interface Set Y Collection ▶