

IE-0117 Programación bajo Plataformas Abiertas

Laboratorio 5: Recursividad

M. Sc. Ricardo Román Brenes - `ricardo.roman@ucr.ac.cr`

I-2019

Tabla de contenidos

1. Enunciado	1
2. Consideraciones	2

1. Enunciado

Implemente un programa que resuelva el problema de navegación dentro de un laberinto para un ratón que busca un queso.

El laberinto se modelará con un arreglo bidimensional de caracteres, donde:

- `#`: representa un celda intrasitable.
- *blanco o espacio*: representa una celda transitable sin visitar.
- `.`: representa una celda ya visitada.
- `Q`: representa el queso.
- `r`: representa el ratón.

Las posiciones de inicio del Q y el r son arbitrarias.

Utilice una función llamada `void buscarQueso(int, int)`, que reciba las coordenadas x y y del ratón mientras explora el laberinto.

El programa debe imprimir el estado del laberinto cada movimiento del ratón y al finalizar la lista de pasos que siguió el mismo para encontrar el queso.

2. Consideraciones

- **Laboratorio individual**

- Genere un reporte en \LaTeX que incluya su código, su abordaje para la solución y sus conclusiones.
- Suba su código y documentación (doxygen, README, INSTALL) al git respectivo de su grupo y el directorio del laboratorio. Use su número de carné para diferenciar los trabajos de su grupo.
- Recuerde que por cada día tardío de entrega se le rebajaran puntos de acuerdo con la formula: 4^d , donde $d > 1$ es la cantidad de días tardíos.