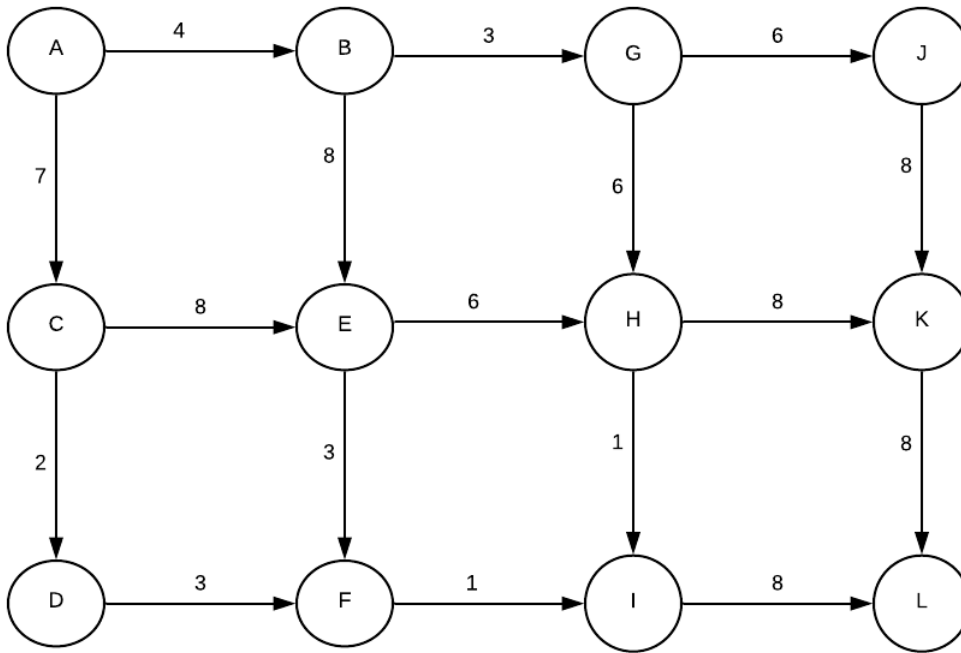


a) Faça um desenho do grafo que representado este jogo, de forma que a solução do jogo seja obtida por um algoritmo de caminho mínimo (Algoritmo de Dijkstra).



b) Resolva o jogo usando o Algoritmo de Dijkstra. Apresente o estado das variáveis a cada iteração

