**程式內容的解說:**

1. **想法:**

我覺得這題的想法很類似Warnsdorff'sRule(Knight'sTour)，都是要找路徑，只是這次是有加入障礙物，還要自己輸入任意的迷宮。基本上的想法跟Warnsdorff'sRule(Knight'sTour)是一樣的，照著一步一步，然後加入一些這題需要的條件就可以完成了。

1. **架構:**

程式主要分為main function , check function , solvestep function 和 printsolution function。main function主要是讀取陣列和判斷printf的條件，在讀取陣列的時候，我是先把input視為char，再把他轉為全是數字的陣列。solvestep function是recursive function，讓棋子不斷的往前走，最重要的是在棋子走錯時，能夠往回走，繼續嘗試其他的路。check function是用來判斷棋子有沒有走出棋盤範圍或是走道已經走過的路。printsolution function有一個重要的點是把之前我用數字代替的字元再轉換回去並printf出。

1. **執行順序:**

程式的最初先在main function裡讀取陣列，接著判斷是否有solution，而判斷的條件是傳入solvestep function看結果是否符合，在solvestep function裡會做recursive嘗試得到solution，如果沒有solution就傳回false到main function，然後印出no route，而如果有solution則傳回true到main function，然後印出結果。

**執行結果:**

