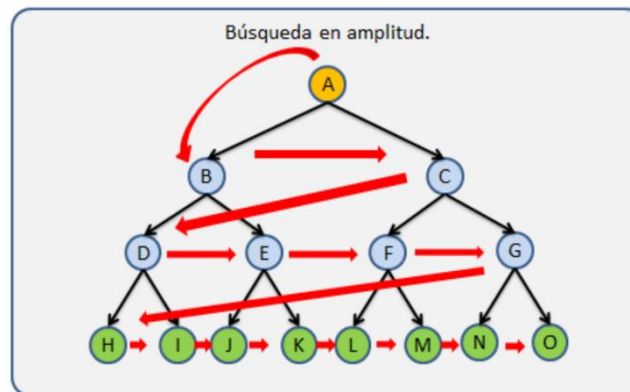
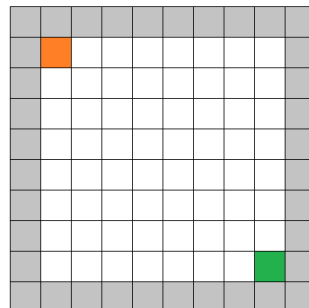


Se desarrollará un programa en Python que recorra de forma recursiva un laberinto usando el método de búsqueda en abanico (anchura o por niveles).



El laberinto estará representado por un array bidimensional de 10x10 llamado **maze** e inicializado a cero (blanco).

La solución estará en la posición `maze[8,8]=3` (verde) y se comenzará en la posición `maze[1,1]=2` (naranja). Los bordes de `maze` se rellenarán con 1 (gris).



Para realizar el recorrido en abanico se usará la estructura de **cola** (FIFO).

AYUDA:

<https://www.oscarblancarteblog.com/2014/08/22/estructura-de-datos-arboles/>

Se entregará **un único archivo PDF** que contenga el notebook de Jupiter con el **código fuente**, y capturas con ejemplos de ejecución.

- 1.1 (5 Puntos) Funcionamiento correcto.
- 1.2 (3 Puntos) Explicación del funcionamiento y estructuras creadas.
- 1.3 (2 Puntos) Modifica la matriz de movimientos para permitir saltos en diagonal y añadir más muros (de forma aleatoria) en el interior.