

MAZE – STORY



Onze vermoedens waren juist, we hebben de laatst bekende locatie van het artefact kunnen lokaliseren. De tovenaar leek de grote kracht die hij bezat te begrijpen, dus gebruikte hij het heel spaarzaam. Toen hij oud werd, verborg hij het artefact in een magisch doolhof, waardoor het zelfs voor de beste premiejagers onmogelijk te vinden was. De lay-out van het doolhof was vrij eenvoudig, maar door de ruimte in een lus te plaatsen, zou iedereen die binnenkomt gek worden met geen andere uitweg dan vooruit. Dit is het laatste wat tussen ons en het artefact staat.

Als we eenmaal in het doolhof zijn, is er **geen weg terug!**

MAZE – INFO



Via een API call krijg je een kamer met deuren. Door een keuze te maken uit een van de deuren kan je naar een volgende kamer gaan. Door dit te doen kan uiteindelijk in de ruimte komen waarin het artefact ligt.

Stuur telkens de gekozen deur door naar de bijhorende API endpoint. Uit de response krijg je een nieuwe kamer als je de juiste deur hebt gekozen. Anders kom je terug in de eerste kamer.

Je krijgt een Sample API endpoint (/api/path/1/hard/Sample) om je algoritme op toe te passen.

Als je algoritme werkt, kan je overgaan naar de Puzzle API endpoint (/api/path/1/hard/Puzzle) om het antwoord door te sturen.