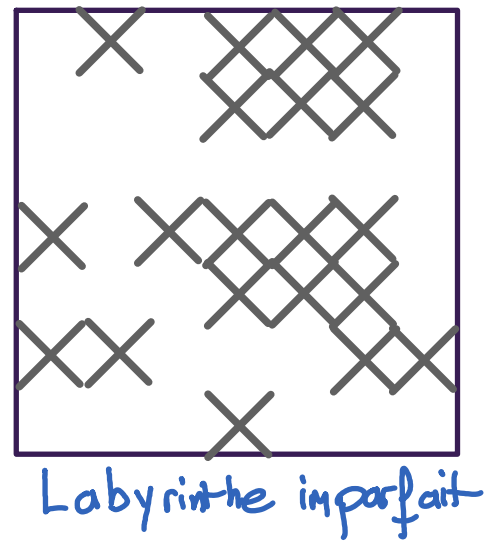
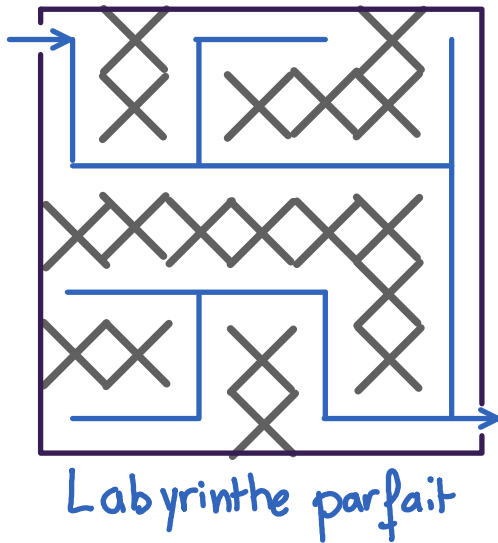


Algorithme de génération itératif avec backtracing

Cet algorithme permet de créer un labyrinthe parfait, c'est-à-dire que chaque cellule vide est reliée à toutes les autres et ce de manière unique (c'est-à-dire qu'il n'y a qu'un moyen d'aller d'un point à un autre - en particulier il n'y a qu'un chemin qui mène de l'entrée à la sortie)



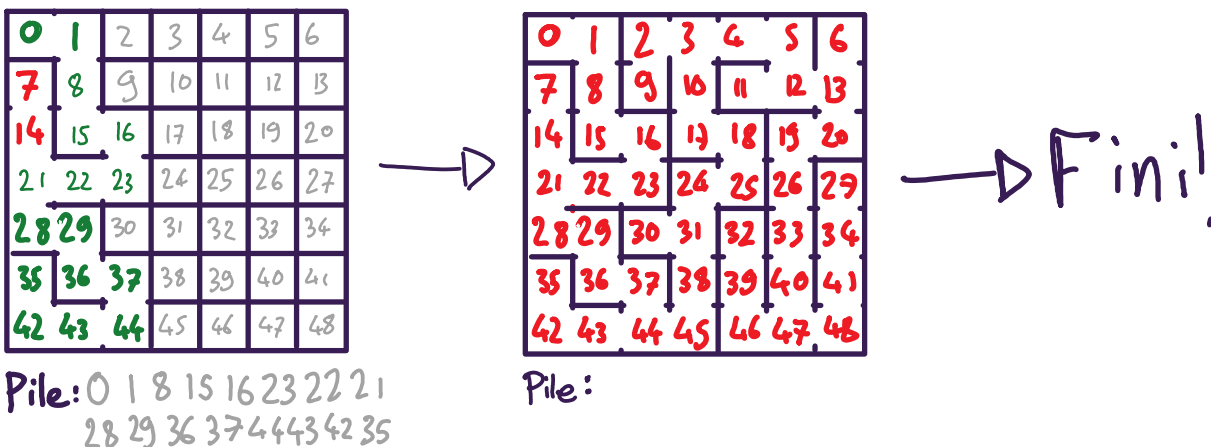
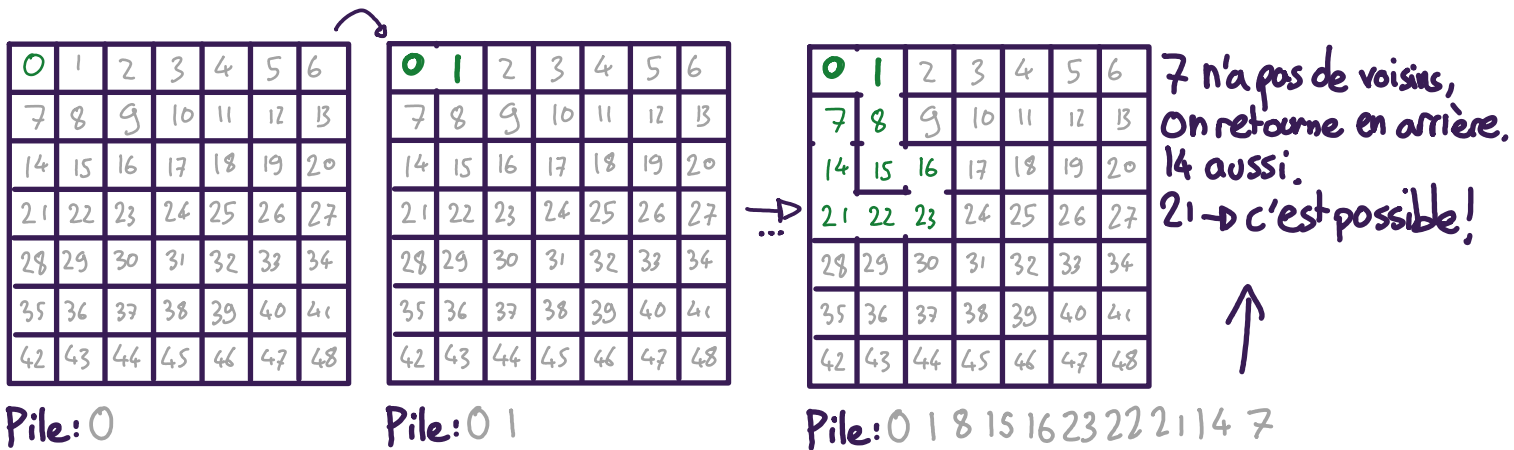
Fonctionnement de l'algorithme

L'algorithme tient en quelques étapes. En plus de la grille, il faut une pile (stack) pour pouvoir gérer le backtracking. En commençant avec un labyrinthe avec des murs entre chaque case, on marque la première case (on la visite), et on l'ajoute à la pile.

Ensuite on récupère la cellule au sommet de la pile, et si c'est possible, on choisit une case parmi ses voisines, la visite, casse le mur entre les deux, et ajoute cette case à la pile.

On répète tant que la pile n'est pas vide.

A partir de maintenant, on représentera les murs par des barres, pour que les schémas puissent tenir sur la page :



↳ On backtrack jusqu'à 44!