Aluno: André Luiz Pizani  
Disciplina de Inteligência Artificial - Sistemas de Informação 2017-1  
Professor: Aran Morales

Linguagem Utilizada: Java  
  
Legenda:  
R - Robô  
C - Vida de 5  
D - Vida de 10  
P - Parede  
  
O programa escrito em Java define **randomicamente** as posições das Paredes [P], das Vidas com valor +5 [C] e das Vidas com valor +10 [D] no labirinto onde o Robô [R] caminha por meio de Busca em Largura ou Algoritmo A\*.  
o Robô nasce na posição (0,0) e só consegue “enxergar” as posições vizinhas a que se encontrar e não pode andar na diagonal, seu objetivo final é chegar na posição (9,9).

* Busca em Largura
  + Sentido: Baixo, Esquerda, Direita, Cima;
  + Sempre verificará na ordem acima se a posição existe ou está disponível;
  + Uma posição é definida como não disponível quando o robô já passou por ela ou é uma Parede [P].
* Algoritmo A\*