

Целта на задачата е да се изгради програма, която генерира лабиринт.

1 – Стена

2 – Spawn на играч

0 – Път

Лабиринта да се визуализира на конзолата.

След това да започва да търси изход от лабиранта от началната точка на играча с маркер 2.

Ако има път да изпише, че има път, ако не няма път.