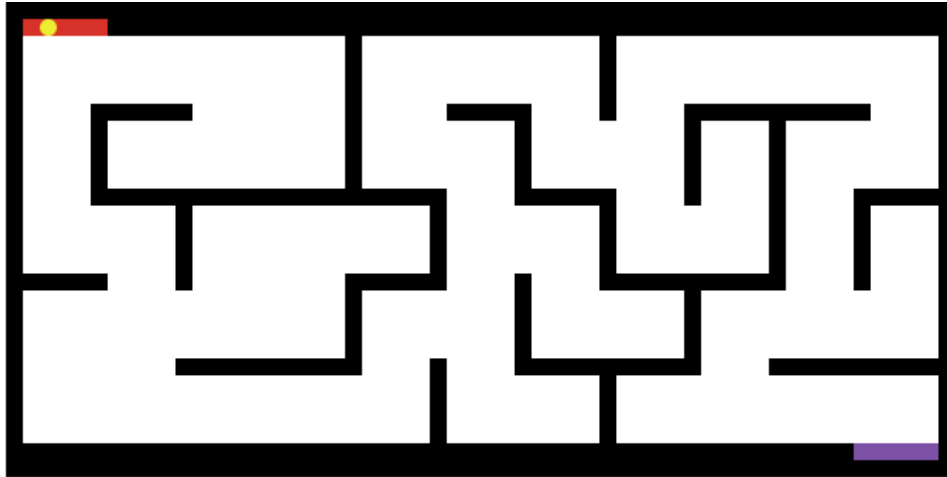


## Deber seminario

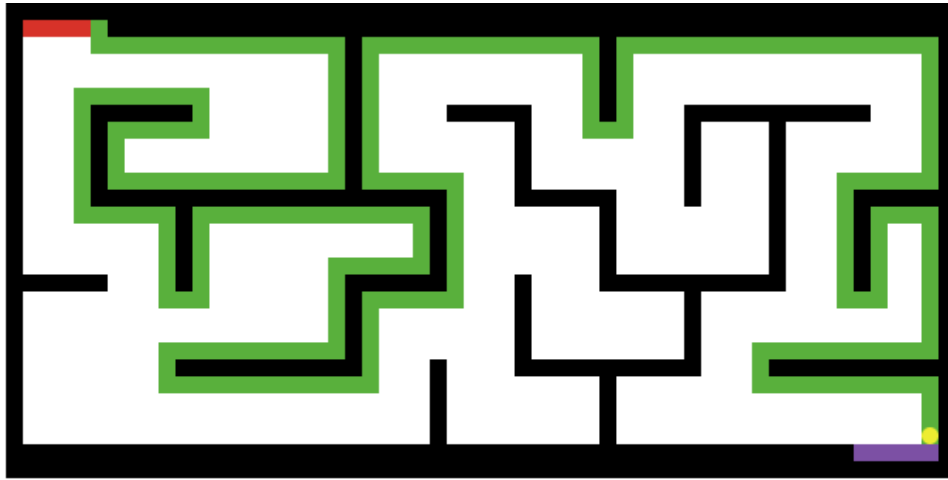
Fausto Fabián Crespo Fernández

### Implementación salida de laberinto en Netlogo

Primero se genera el objeto que va a salir del laberinto en color amarillo en una de las casillas iniciales, o sea las que están en rojo. Y además para evitar que el objeto se salga del laberinto por un lugar que no sea la salida (que son las casillas en violeta) adicionamos una línea negra donde está la entrada del laberinto o sea afuera de la casilla en rojo. Como se muestra en la figura:



Luego el algoritmo que se sigue es determinístico, o sea en cada paso se escoge la casilla que está con la pared a la izquierda de la posición actual, o sea la casilla que está pegada a las paredes negras a la izquierda del movimiento del objeto o sea el objeto siempre se va a mover de forma que tenga la pared a la izquierda de su movimiento. Si existe salida, siguiendo este procedimiento se llega a la salida o al punto inicial en caso de que no tenga salida. Las reglas a seguir en caso de esquinas (corners) (lugares donde se está moviendo en una dirección con la pared a la izquierda y tiene que girar a la derecha respecto a su movimiento pues está bloqueado adelante) o esquinas puntiagudas (pointed corners) (lugares donde se va moviendo en una dirección y tienen que girar a la izquierda respecto a su movimiento pues se acaba la pared adelante) están en el método left-move (movida izquierda)



Cuando se está moviendo se va escribiendo las casillas recorridas en la Terminal de instrucciones  
Este código es totalmente de mi autoría.