

DOCUMENTACIÓN: *LABERINTOS*

Laberintos es uno de los juegos más antiguos, pasatiempos de las épocas antiguas, existen laberintos históricos como el Laberinto de creta, aquel que contenía al minotauro en la mitología griega, aunque si hablamos de inicios de la era arcade se ha de mencionar al **The Amazing Maze Game** desarrollado por [Midway](#), y lanzado en [1976](#). El diseño es similar al de otros de la época como el **PAC-MAN**. El jugador controla en el juego una pelota moviéndose por un complejo y gigante laberinto. Solo, contra otros jugadores o IA hay que explorar el mapa y encontrar la salida para ganar.

Nuestra versión contiene control de un sprite mediante el uso de las flechas del teclado o el W-A-S-D, No tiene marcador de puntuación. La Partida terminará cuando el jugador recorra mapa y llegue al final, se podrán jugar revanchas pulsando la tecla ENTER, o salirse pulsando la tecla ESCAPE. Los mapas son autogenerados a partir de un camino correcto.

El código empieza por la elección de la semilla, recorrido del mapa protegiendo casillas alrededor del camino verdadero, marcado de potenciales caminos secundarios, generación y recorrido de los caminos potenciales y llenado de zonas no transitadas, las paredes y los jugadores.

El cuerpo del código está formado por un bucle de dibujado, búsqueda de caminos y unos eventos. En la actualización se buscan caminos de los que se pueda partir. En el dibujado se renueva la imagen reposicionando todos los ítems en sus respectivos lugares. Por último, se usan eventos de teclas para permitir al usuario decidir qué camino recorrer.