

Laboratorio de Programación 2012-2013	Proyecto: El misterio de la abadía	
Facultad de Informática UCM	Mapa del juego (25 casillas)	
Casilla de origen	Dirección de movimiento (simplificada)	Casilla de destino
Claustro Norte	Norte	Aula
Claustro Norte	Sureste	Claustro Este
Claustro Norte	Suroeste	Claustro Oeste
Claustro Este	Noreste	Pasillo Azul
Claustro Este	Este	Scriptorium
Claustro Este	Sureste	Pasillo Rojo
Claustro Este	Suroeste	Claustro Sur
Claustro Este	Noroeste	Claustro Norte
Claustro Sur	Sureste	Pasillo Negro
Claustro Sur	Sur	Sala Capitular
Claustro Sur	Suroeste	Pasillo Amarillo
Claustro Oeste	Noreste	Claustro Norte
Claustro Oeste	Sureste	Claustro Sur
Claustro Oeste	Suroeste	Pasillo Verde
Claustro Oeste	Oeste	Locutorio
Claustro Oeste	Noroeste	Pasillo Blanco
Patio	Norte	Capilla
Patio	Noreste	Confesionario Exterior
Patio	Sur	Claustro Norte
Capilla	Norte	Confesionario Interior
Capilla	Este	Cripta
Capilla	Sur	Patio
Confesionario Interior	Sur	Capilla
Cripta	Oeste	Capilla
Confesionario Exterior	Suroeste	Patio
Pasillo Azul	Noreste	Celda Azul
Pasillo Azul	Suroeste	Claustro Este
Celda Azul	Suroeste	Pasillo Azul
Scriptorium	Este	Biblioteca
Scriptorium	Oeste	Claustro Este
Biblioteca	Oeste	Scriptorium
Pasillo Rojo	Sureste	Celda Roja
Pasillo Rojo	Noroeste	Claustro Este
Celda Roja	Noroeste	Pasillo Rojo
Pasillo Negro	Sureste	Celda Negra
Pasillo Negro	Noroeste	Claustro Sur
Celda Negra	Noroeste	Pasillo Negro
Sala Capitular	Norte	Claustro Sur
Pasillo Amarillo	Noreste	Claustro Sur
Pasillo Amarillo	Suroeste	Celda Amarilla
Celda Amarilla	Noreste	Pasillo Amarillo
Pasillo Verde	Noreste	Claustro Oeste
Pasillo Verde	Suroeste	Celda Verde
Celda Verde	Noreste	Pasillo Verde
Locutorio	Este	Claustro Oeste
Pasillo Blanco	Sureste	Claustro Oeste
Pasillo Blanco	Noroeste	Celda Blanca
Celda Blanca	Sureste	Pasillo Blanco