

UD4: Uso de estructuras de control



EJERCICIO70 – ejer70.java

¡Paco se ha metido en un laberinto del cual no puede salir!. El laberinto tiene la siguiente estructura:

Entrada			
		Salida	

Paco comienza en la casilla de la esquina superior izquierda, sale por la esquina inferior derecha y sólo se puede mover por las casillas blancas del laberinto. Será necesario validar en cada movimiento que NO nos salimos del tablero y NO chocamos con ninguna pared (casillas negras). En cada pulsación, se informará al usuario donde se encuentra Paco y si se ha podido realizar el movimiento o no. Para moverse, el usuario utilizará las teclas W para arriba, S para abajo, A para izquierda y D para derecha.

```

Bienvenido al laberinto de Paco!.
Pulse W para arriba, S para abajo, A para la izquierda y D para la derecha
Estas en la casilla 0,0. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
w
Has pulsado hacia arriba
ERROR!. Nos salimos del tablero!
Estas en la casilla 0,0. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
d
Has pulsado hacia la derecha
Estas en la casilla 0,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
d
Has pulsado hacia la derecha
ERROR!. En esa dirección hay una pared!
Estas en la casilla 0,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
s
Has pulsado hacia abajo
Estas en la casilla 1,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
s
Has pulsado hacia abajo
Estas en la casilla 2,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
s
Has pulsado hacia abajo
Estas en la casilla 3,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
s
Has pulsado hacia abajo
ERROR!. Nos salimos del tablero!
Estas en la casilla 3,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
d
Has pulsado hacia la derecha
Estas en la casilla 3,2. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
d
Has pulsado hacia la derecha
Enhorabuena!, has llegado a la casilla 3,3 y por tanto has llegado al final del laberinto!
    
```