

Ejer2.java

```

1 import java.util.*;
2
3 public class Ejer2 {
4     public static void main(String[] args) {
5         int[][] lab = {{0,0,1,0},
6                         {1,0,0,0},
7                         {0,0,1,1},
8                         {1,0,0,0}};
9
10        char tecla=' ';
11        int posX = 0;
12        int posY = 0;
13
14        Scanner s = new Scanner(System.in);
15
16        System.out.println("Bienvenido al laberinto de Paco!.");
17        System.out.println("Pulse W para arriba, S para abajo, A para la izquierda y
18        D para la derecha");
19        System.out.println("Estas en la casilla " + posX + "," + posY + ". ¿Cuál es
20        tu próximo movimiento?");
21        tecla = s.next().charAt(0);
22
23        while ((posX != 3) || (posY != 3)) {
24            switch(tecla) {
25                case 'W':
26                case 'w':
27                    System.out.println("Has pulsado hacia arriba");
28                    if (posX == 0){
29                        System.out.println("ERROR!. Nos salimos del tablero!");
30                    }
31                    else if (lab[posX - 1][posY] == 1){
32                        System.out.println("ERROR!. En esa dirección hay una
33                        pared!");
34                    }
35                    else {
36                        posX--;
37                    }
38                    break;
39                case 'S':
40                case 's':
41                    System.out.println("Has pulsado hacia abajo");
42                    if (posX == 3){
43                        System.out.println("ERROR!. Nos salimos del tablero!");
44                    }
45                    else if (lab[posX + 1][posY] == 1){
46                        System.out.println("ERROR!. En esa dirección hay una
47                        pared!");
48                    }
49                    else {
50                        posX++;
51                    }
52                    break;
53                case 'A':
54                case 'a':
55                    System.out.println("Has pulsado hacia la izquierda");
56                    if (posY == 0){
57                        System.out.println("ERROR!. Nos salimos del tablero!");
58                    }
59                    else if (lab[posX][posY - 1] == 1){
60                        System.out.println("ERROR!. En esa dirección hay una
61                        pared!");
62                    }
63                    else {
64                        posY--;
65                    }
66                    break;
67                case 'D':
68                case 'd':
69                    System.out.println("Has pulsado hacia la derecha");
70                    if (posY == 3){
71                        System.out.println("ERROR!. Nos salimos del tablero!");
72                    }
73                    else if (lab[posX][posY + 1] == 1){
74                        System.out.println("ERROR!. En esa dirección hay una
75                        pared!");
76                    }
77                    else {
78                        posY++;
79                    }
80                    break;
81            }
82            tecla = s.next().charAt(0);
83        }
84    }
85 }

```

Ejer2.java

```

60             posy--;
61         }
62         break;
63     case 'D':
64     case 'd':
65         System.out.println("Has pulsado hacia la derecha");
66         if (posy == 3){
67             System.out.println("ERROR!. Nos salimos del tablero!");
68         }
69         else if (lab[posx][posy + 1] == 1){
70             System.out.println("ERROR!. En esa dirección hay una
pared!");
71         }
72         else {
73             posy++;
74         }
75
76         break;
77     default:
78         System.out.println("La letra " + tecla + " es incorrecta.
Inténtelo de nuevo");
79         break;
80     } //switch
81     if ((posx != 3) || (posy != 3)) {
82         System.out.println("Estas en la casilla " + posx + "," + posy + ". ¿Cuál
es tu próximo movimiento?");
83         tecla = s.next().charAt(0);
84     }
85 } //while
86 System.out.println("Enhorabuena!, has llegado a la casilla " + posx + "," + posy
+ " y por tanto has llegado al final del laberinto!");
87 } //main
88 } //class
89

```