

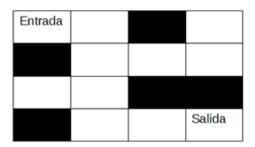
UD4: Uso de estructuras de control





EJERCICIO70 - ejer70.java

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



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?
Has pulsado hacia arriba
ERROR!. Nos salimos del tablero!
Estas en la casilla 0,0. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
Has pulsado hacia la derecha
Estas en la casilla 0,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
Has pulsado hacia la derecha
ERROR!. En esa dirección hay una pared!
Estas en la casilla 0,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
Has pulsado hacia abajo
Estas en la casilla 1,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
Has pulsado hacia abajo
Estas en la casilla 2,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
Has pulsado hacia abajo
Estas en la casilla 3,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
Has pulsado hacia abajo
ERROR!. Nos salimos del tablero!
Estas en la casilla 3,1. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
Has pulsado hacia la derecha
Estas en la casilla 3,2. ¿Cuál es tu próximo movimiento?
Has pulsado hacia la derecha
Enhorabuena!, has llegado a la casilla 3,3 y por tanto has llegado al final del laberinto!
```