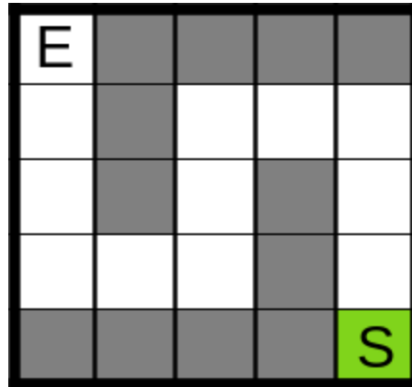


Uso de la Recursividad

Algoritmo Backtracking aplicado al clásico problema del laberinto.

Se tiene un laberinto de la forma que se muestra en la figura, se desea construir un programa que indique los movimientos que se deben realizar para llegar desde la entrada hasta la salida del laberinto.



Lo primero es representar el laberinto en alguna de los tipos de datos estudiados (no estructurados o estructurados).

En este caso lo representaremos por una lista de lista, donde cada elemento de la lista es la información relativa a una porción del laberinto, supondremos que cada casilla es un elemento de la lista.

Podríamos tener algo similar a:

```
laberinto = [  
    [' ', 'X', 'X', 'X', 'X'],  
    [' ', 'X', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', 'X', ' ', 'X', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', 'X', ' '],  
    ['X', 'X', 'X', 'X', 'S']  
]
```

Generalmente la información de la ubicación de los muros se encuentra en un archivo de texto donde se establecen las dimensiones del laberinto y la posición de los muros.

A continuación, debemos escribir el programa que pueda dar solución al requerimiento del problema.