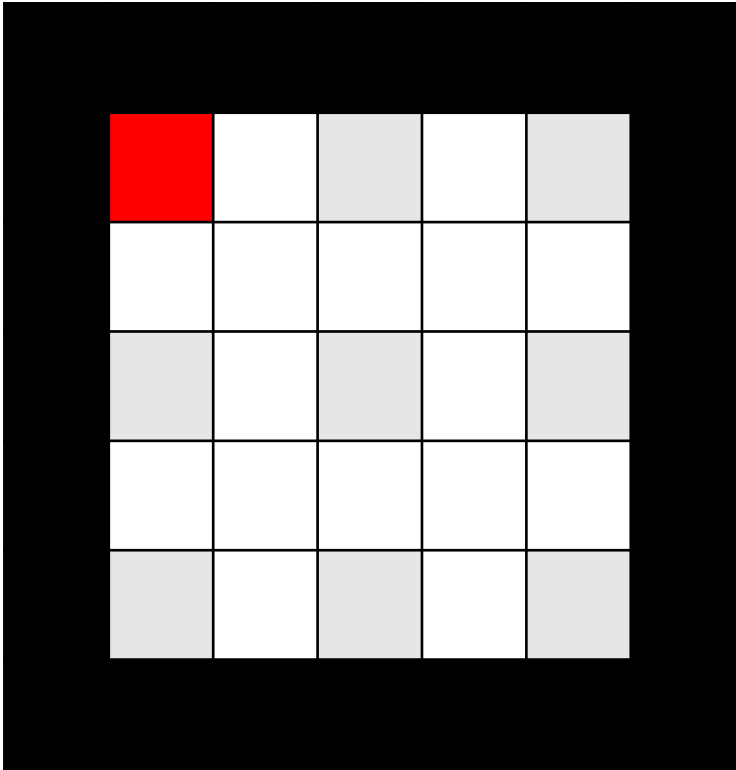
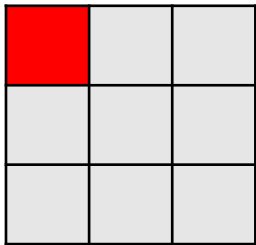
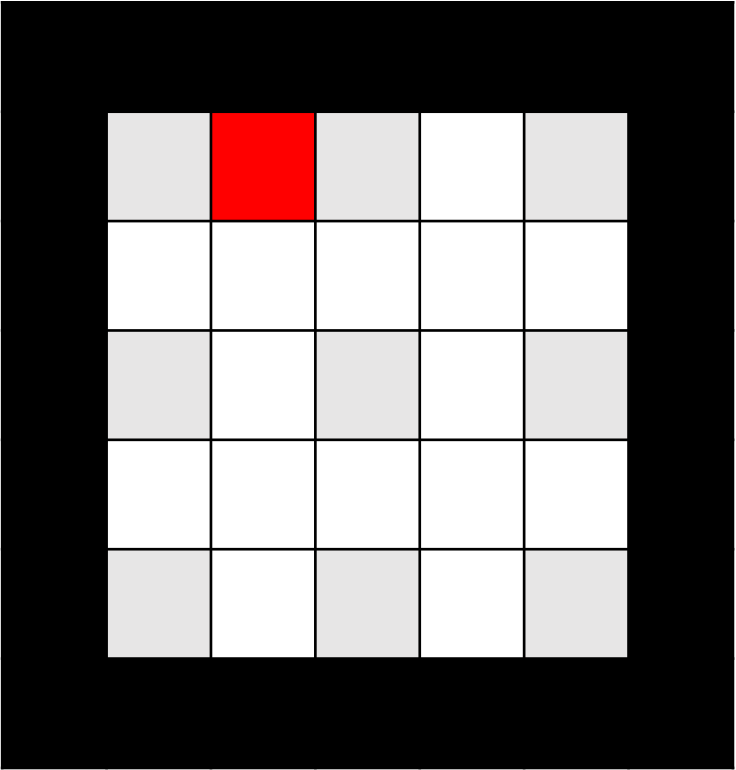
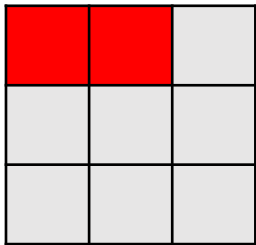


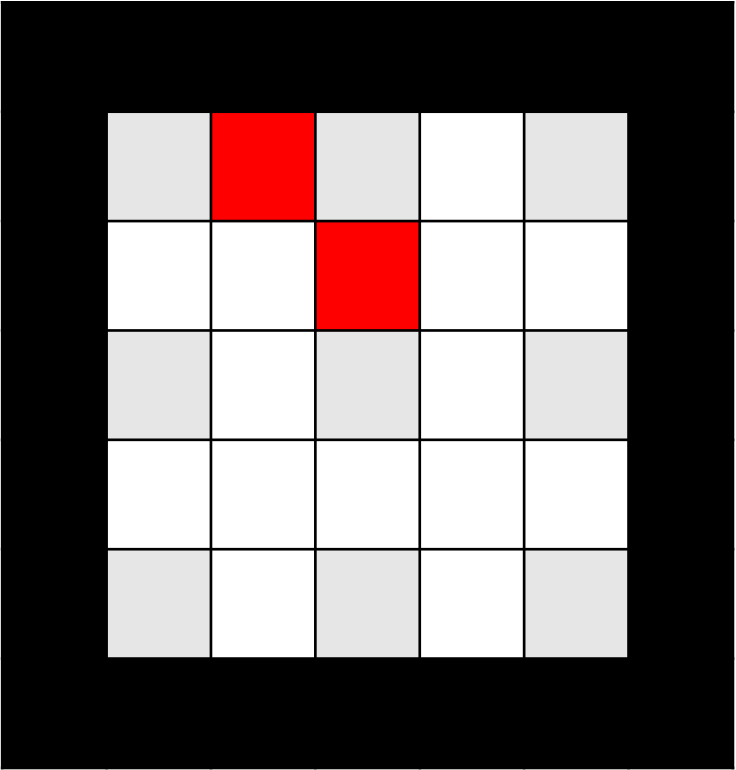
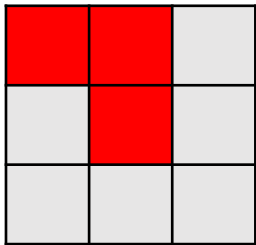
對一個3\*3的做隨機方向的走迷宮，實際上對應的是一個兩倍大小(6\*6)的迷宮



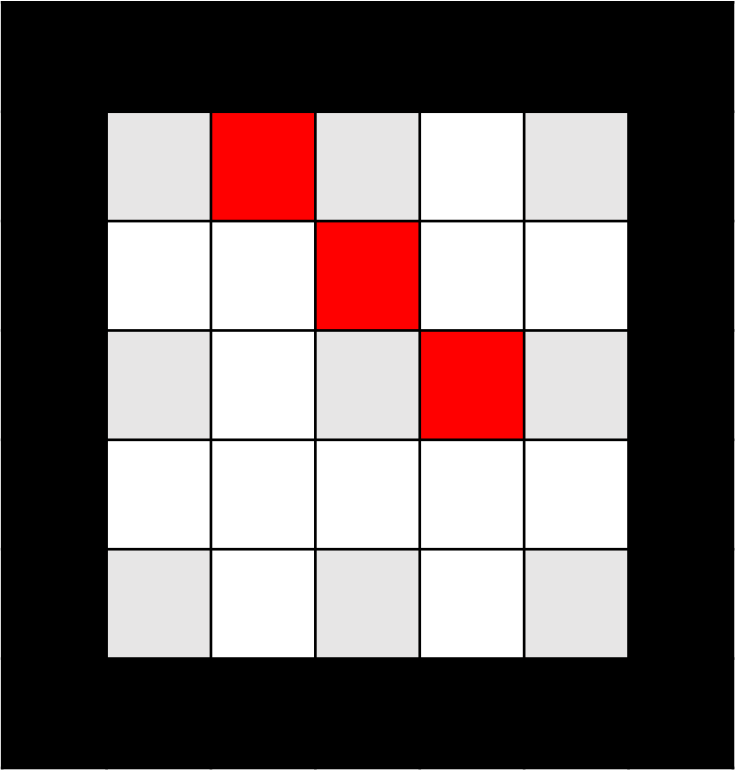
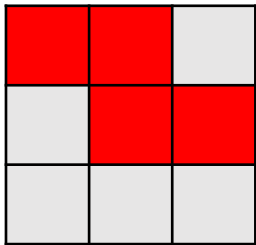
假設往右走，在實際上則是把兩個點的中點打通



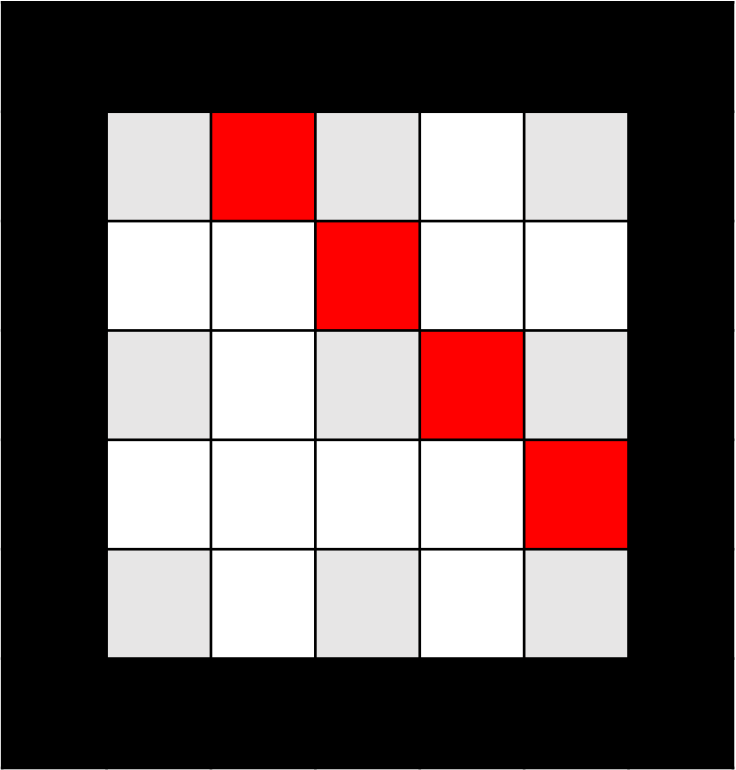
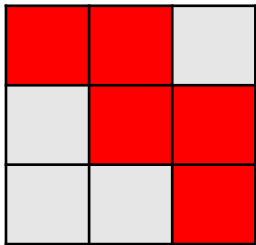
假設往下走，在實際上則是把兩個點的中點打通



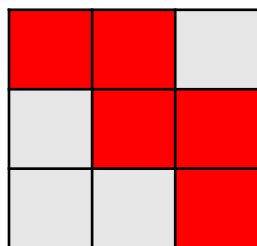
假設往下走，在實際上則是把兩個點的中點打通



假設往下走，在實際上則是把兩個點的中點打通



已經走到終點了，但是這樣地圖還是很醜，所以增加一點分支度，讓他繼續跑，也就是說我們的遞迴結束條件不是“走到終點”，而是分支度的遞迴都跑完



```
int cnt = 0, dir = 0,
if(x == n-1 && y == m-1) return;
while(cnt < 10) { <-分支度
    dir = rand()%4;
    /*
    for(int i = 0; i <= 2*n; i++) {
        for(int j = 0; j <= 2*m; j++) {
            switch(ret[i][j])
            {
                case '#':printf("■");break;
                case '1':printf(" 1");break;
                case '3':printf(" ");break;
            }
        }
        puts("");
    }
    _sleep(500);*/
```

