

1. (1,5 puntu) Hiru dimentsioko labirinto bat adierazteko ondoko klasea dugu:

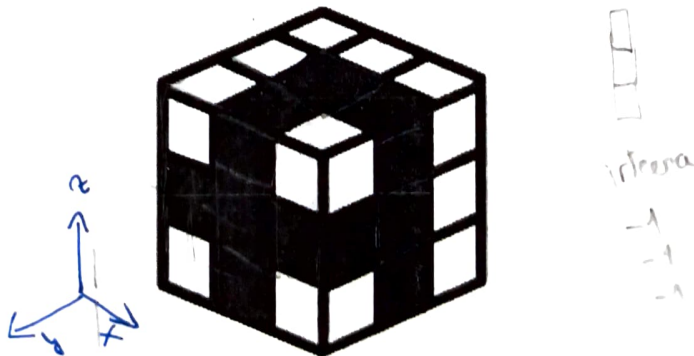
```
public class Labirinto {
    private char [] [] [] labirinto = {
        { {'-', 'X', '-'},
          {'X', 'X', 'X'},
          {'-', 'X', '-'}
        },
        { {'-', '-', 'X'},
          {'X', '-', 'X'},
          {'-', 'X', '-'}
        },
        { {'-', 'X', '-'},
          {'-', '-', '-'},
          {'-', 'X', '-'}
        }
    };

    // labirinto [x] [y] [z] == '-' "lauki hori pasilloa da"
    // labirinto [x] [y] [z] == 'X' "lauki hori horma da"

    public boolean bideaDago()
    // Postbaldintza: emaitza true izango da bide bat baldin badago hasierako laukitik
    // ([0, 0, 0] laukia) eskuineko beheko laukira, eta false bestela
    // lauki bat emanda, 6 mugimendu egin daitezke: lauki bat aurrera, atzera,
    // gora, behera, ezkerrera edo eskuinera
}

public class Lauki {
    int x;
    int y;
    int z;
}
```

Adibidez:



Hau eskatzen da:

- bideaDago() metodoaren inplementazioa
- Esan zein den algoritmoaren kostua, modu arrazoituan.