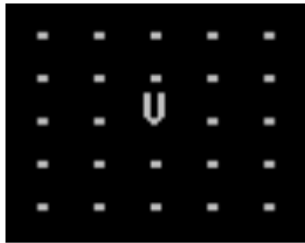


Se plantea una simplificación del laberinto del juego del pacman representado por una secuencia de caracteres como la siguiente:



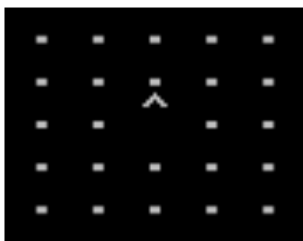
El pacman está mirando hacia arriba.



El pacman está mirando a la derecha



El pacman está mirando a la izquierda



El pacman está mirando hacia abajo

Para resolverlo vamos a crear una clase *Maze* que represente al laberinto y en ella algunos métodos que nos permitan mover al pacman en distintas direcciones, métodos para saber si el pacman está en

cierta posición o con cierta dirección, un método que permite simular el paso de un instante de tiempo y un método que nos muestre en la consola el estado del laberinto.

Una posible solución está representada por el siguiente diagrama:

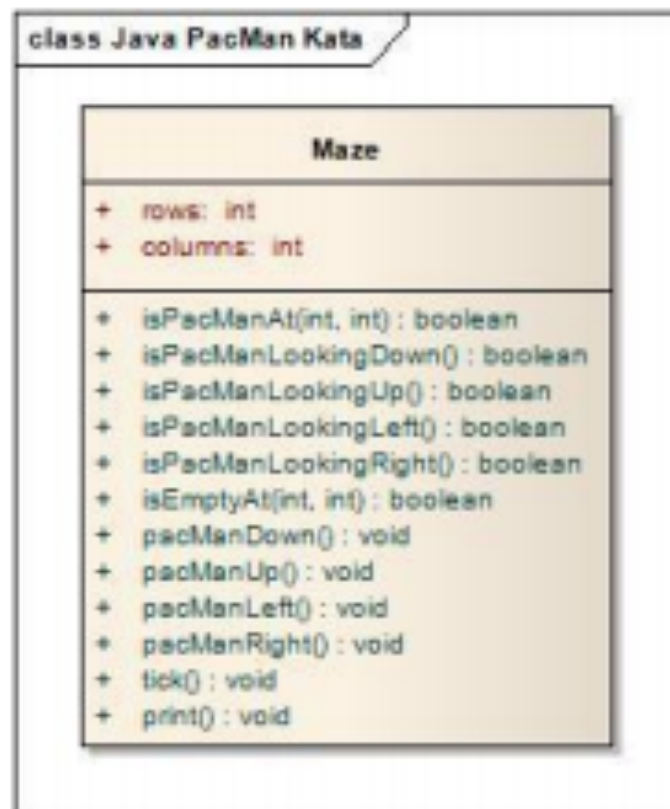


Diagrama de clases con la implementación recomendada en Java

```
Maze maze = new Maze();  
maze.pacManRight();  
maze.tick();  
maze.print();
```

Código en Java

Si este código se ejecuta el resultado sería algo como lo siguiente:



La celda original vacía y el pacman una celda a la derecha mirando hacia la derecha.