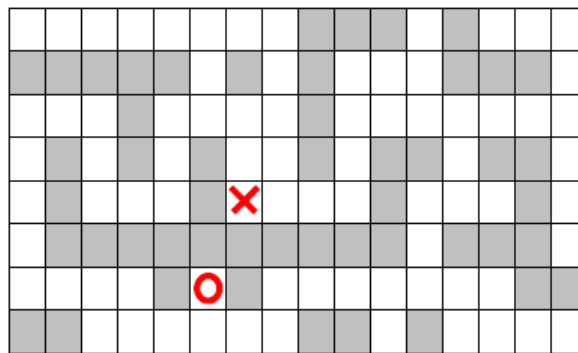


**UNIVERSIDAD DEL NORTE**  
**ALGORITMIA Y PROGRAMACIÓN II \_IST2089\_201630**  
**PROYECTO RECURSIVIDAD (10%)**

**ENUNCIADO:**

Generar un tablero (matriz de  $n \times m$ ) con casillas libres y bloqueadas, partiendo de una casilla dada (marcada con **X**), encuentre la casilla dada que contiene una bola (marcada con **O**), y muestre todas las casillas visitadas que lleven a la solución. Este camino debe ser el más corto.



**A tener en cuenta:**

1. Diseñar solución iterativa y solución recursiva.
2. Comparar el rendimiento de ambas soluciones, mostrar, demostrar y explicar cuál tiene mejor rendimiento y porqué.
3. Realizar en pareja.
4. Enviar al link correspondiente el proyecto en java y un documento Word con la solución del punto 1. Trabajo que no sea enviado a este link, no se tendrá en cuenta y la nota será 0,0. Sólo debe ser enviado por un integrante de la pareja.
5. Cualquier intento de copia será calificado con 0,0 y anotación a la hoja de vida académica.
6. Fecha de entrega: miércoles 9 de noviembre de 2016 hasta las 12:30 p.m.
7. Fecha de sustentación: semana 16 (del 7 al 11 de noviembre de 2016), en clase correspondiente a SDU (sala de usuarios).
8. Las dudas serán resueltas en clase o utilizar el correo externo del catálogo.
9. Tanto en la hoja de presentación de la solución como en comentarios a la hora del envío, deben colocar los dos nombres de los integrantes del grupo.
10. No seguir instrucciones generará bajas en la nota del proyecto.