**TAHAP 2 : RANCANGAN PROGRAM**

**Interaksi pengguna:**

* Pengguna akan memberikan nama file teks yang berisi labirin.
* Program akan membaca file tersebut dan memprosesnya untuk menemukan semua jalur yang mungkin dari titik Start ke End.

**Format input dan output:**

* **Input:** File teks dengan format seperti contoh di atas, di mana **S** adalah titik awal, **E** adalah titik akhir, **#** adalah dinding, dan **.** adalah jalur yang dapat dilalui.
* **Output:**
  + Semua jalur yang mungkin dari Start ke End.
  + Jalur terpendek dari Start ke End.
  + Jalur terpanjang dari Start ke End.
  + Total jumlah jalur yang ditemukan.

**Memecah proses utama:**

1. **Membaca dan memvalidasi file masukkan:**
   * Baca file teks.
   * Verifikasi format file.
2. **Membangun representasi labirin:**
   * Simpan labirin dalam array dua dimensi.
   * Temukan posisi Start (**S**) dan End (**E**).
3. **Implementasi algoritma Greedy:**
   * Menggunakan algoritma pencarian (misalnya DFS) dengan pendekatan Greedy untuk menemukan jalur dari Start ke End.
4. **Mencetak hasil:**
   * Cetak semua jalur yang mungkin.
   * Temukan dan cetak jalur terpendek.
   * Temukan dan cetak jalur terpanjang.
   * Cetak total jumlah jalur yang ditemukan.