Primero discutimos por el lenguaje de programación entre java y Python y después de ver que a la hora de dibujar el laberinto seria mas sencillo utilizar Python. Y así decidimos el lenguaje a utilizar.

No entendimos muy bien el algoritmo de Wilson eso nos ha hecho tirar a la basura algunos ficheros Python. Después no tuvimos gran problema con dibujar el laberinto y hemos conseguido interpretar mas o menos bien el algoritmo. En cuanto a la escritura del fichero no hemos tenido contradicciones pero en cuanto a la lectura debido al gran tamaño del archivo y difícil de ver por la cantidad de intros que tiene ha dificultado su entendimiento.

Por todos estos motivos no tenemos todos los hitos al completo.

Sergio Sánchez Moreno

Ismael Martín-Portugués Villegas

Miguel Ángel Matas Rubio