

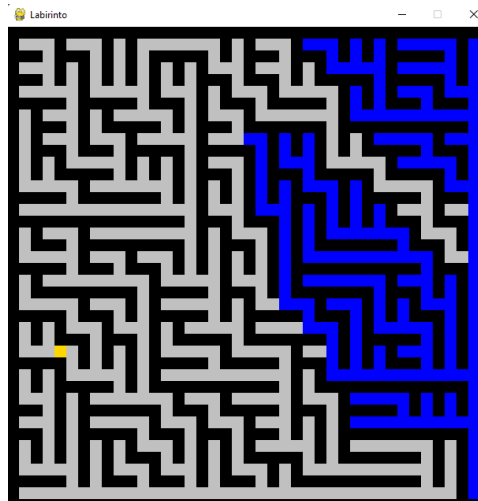
Disciplina: Estrutura de Dados

Professor: Gilberto Farias de Sousa Filho

Prática Labirinto

Problema do labirinto consistem em um jogador sair de uma posição inicial qualquer e encontrar o tesouro (prêmio) contido no labirinto.

Implemente a solução *backtracking* do labirinto utilizando uma estrutura em pilha.



Solução algoritmo *backtracking*

Crie uma nova pilha

Localize a posição inicial do jogador

Insira sua localização na pilha

Enquanto a pilha não estiver vazia

 Retire uma localização (linha, coluna) da pilha

 Se a posição tiver o prêmio no local então

 Caminho foi encontrado

 Retorne True

 Caso contrário, se este local não contiver o prêmio

 Mova o jogador para este local

 Examine se as casas adjacentes estão livres,

 Se sim insira sua posição na pilha

Retorne False

Data de Entrega: 05/07/2025

Local: submeta o código no github e poste o link do repositório na sala virtual da disciplina no sigaa.