

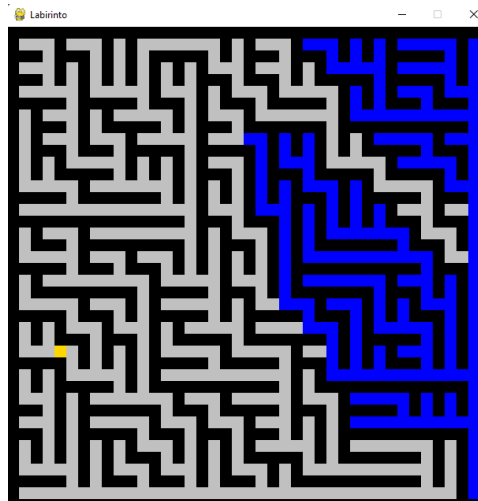
Disciplina: Estrutura de Dados

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: 27/02/25

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