

### Tema 3

Sa se gaseasca drumurile cele mai scurte catre toate iesirile dintr-un labirint, folosind parcurgerea in latime a unui graf (Este obligatoriu sa transformati datele de intrare in graf, pe care sa il parcurgeti ulterior!!!).

Punctul de intrare se va citi de la tastatura sau din fisierul de intrare, iar punctele de iesire vor fi reprezentate de toate valorile de 1 de la marginea labirintului.

Labirintul se va citi dintr-un fisier, iar codificarea sa este urmatoarea:

- valorile de 1 reprezinta drumul pe unde se poate merge
- valorile de 0 reprezinta zidul

Exemplu de fisier-labirint:

000001

111111

001000

101101

101101

Aplicatia trebuie sa aiba interfata grafica. Zidurile vor fi afisate cu negru, caile de acces cu alb, punctul de intrare ales se va marca cu albastru si drumurile identificate prin executia algoritmului se vor colora cu rosu.

**Termen de predare:** 8 noiembrie, fiecare grupa la ora sa de laborator (valabil pentru grupele 311 si 312).