

A 9. házi feladat

Code style elemeket kövesd a megvalósítás során - pontlevonás jár ha nincs alkalmazva

A gyakorlaton elkészített lépegetőt kell kiegészítenetek. (labirintusként használgátok az alábbi linken megtalálható kódot) A feladat az hogy a lépegetőt k biztosan kitaláljon egy megoldható labirintusból. Erre egy általad megfelelők gondolt algoritmust kell használnod. (Pl.: Egy körmentes labirintusban egy sima fabejáró alg. is megtenné. Ötleteket itt találhattok.)

Mivel a laboron nem volt teljesen egyértelmű, ezért pontosítom a kiírást. A labirintusnak két függvénye van:

- els?: a labirintus leírás alapján elvégzi az esetleg szükséges alap helyzetbe állítást (inicializáció) minimum elhelyezi a lépegetőt egy adott vagy véletlen pontba, és visszaadja hogy a kiindulási pontban látott lépési lehetőségeket.
- második: a lépegető lép és meghívja ezt egy írányal. Az irányok: fel - 0, jobb - 1, le - 2, bal - 3. A fv. ellenőrzzi hogy arra mehet-e, ha igen akkor áthelyezi a lépegető aktuális pozícióját oda és visszaadja abban a pozícióban látott irányokat. Ha nem léphetne arra akkor None val jelzi, és ha a kijáratot érte el a lépegető akkor egy üres tömböt kap vissza.
 - ♦ kijutott: []
 - ♦ rossz lépés: None
 - ♦ jo lépés: [1,0,1,1] ami a [fel, jobb, le, bal]

(Vasárnap kiteszek egy labirintus megvalósítást, amit ellenőrzésnek fel is lehet használni.) A random lépegetőt itt találjátok: mouse.py Egy labirintus megvalósítást itt találjátok: labyrinth.py

Kipróbálni a mouse.py futtatásával tudjátok. Ha még egy paramétert is adtok akkor kirajzolja a lépéseket.

Jó munkát! Kérdéssel levélben kereshettek!