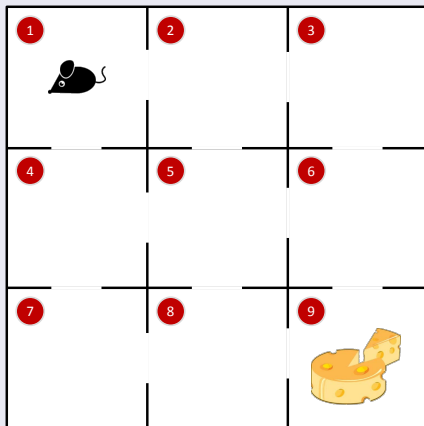


Ejercicio (Laberinto)

Supongamos un laberinto como el del dibujo. El ratón está en la casilla 1 y avanza, utilizando las puertas marcadas, hasta encontrar la comida.



Desarrollar un programa que simule el camino seguido.