

---

**Laberint. Mostra caselles visibles del laberint****X62646\_ca**

---

Implementa l'acció:

```
void mostra_laberint (const vector< vector <Casella> >& lab, const Posicio &jug)
```

tenint en compte que Posicio i Casella estan definides de la següent manera:

```
struct Posicio {  
    int fila ;  
    int columnna;  
};
```

```
struct Casella {  
    char valor ;  
    bool visible ;  
};
```

Aquesta acció ha de mostrar per la sortida estàndard l'estat actual del laberint que està emmagatzemat en la matriu de Casella donada. Si una casella és visible es mostrarà el valor associat a aquesta casella. Si una casella no és visible llavors es mostrarà un punt. A més cal mostrar també la posició del jugador amb la lletra T.

**Sortida**

El laberint es mostra en forma de graella, on cada fila de la matriu és una línia en el canal de sortida estàndard. Cal mostrar el valor de cada casella de la fila consecutivament. Si una casella és visible es mostrarà el valor associat a aquesta casella. Si una casella no és visible es mostrarà un punt. La casella on es troba el jugador s'indica amb la lletra T.

**Observació**

En la solució que envïis a jutge cal que al principi incloguis la declaració de les tuples Posicio i Casella. És a dir, només has d'enviar la declaració de les tuples Posicio i Casella i el procediment requerit; el programa principal serà ignorat.

**Informació del problema**

Autoria: Bernardino Casas

Generació: 2026-01-25T17:21:19.017Z

© Jutge.org, 2006–2026.

<https://jutge.org>