



[Fases 3, 4] Ejecutar -n-veces la solución con el script- "launch.sh"

En los mapas indeterministas (fase 3 y 4) la solución debe funcionar siempre.

Para revisar un fallo, volver a ejecutar la solución no sirve ya que el mapa cambia.

Para comprobarlo ejecutaremos el código n-veces y comprobaremos el resultado. Esto lo haremos con el script "launch"

Descarga y utiliza el script launch que permite ejecutar la solución de un mapa n veces

```
$ ./launch n mapa.pl solucion.pl
```

Al ejecutar el script se crea una carpeta log donde se guardan las ejecuciones fallidas. Si quieres reproducir reproducir un log de una ejecución:

```
$ ./plman -r archivoLog.log
```

Para que Plman se mueva debes usar las teclas:

Teclas:

P se avanza;

O se retrocede;

1-9 se cambia la velocidad de reproducción.

ESC para salir.

Plman permite guardar la ejecución de un fichero

```
$ ./plman mapa.pl solucion.pl -l archivoLog.log
```