

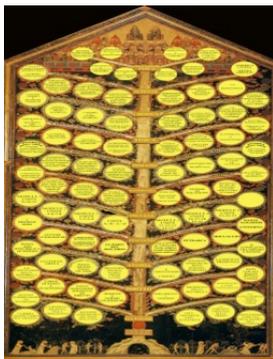
# TIPI DI LABIRINTI

I labirinti si possono suddividere in tre grandi categorie:  
**unicursali, arborescenti e ciclomatici**

## Il labirinto unicursale



E' quello che potremmo immaginare come un serpente arrotolato, oppure una fune avvolta su sé stessa. L'impressione di groviglio inestricabile è in realtà un'illusione, in quanto chi segue il corpo del serpente non corre il rischio di sbagliare, tutt'al più un ipotetico esploratore ne ricaverà un senso di vertigine e di stordimento. Il labirinto unicursale dunque è **un labirinto in cui non ci si perde**, ma che anzi, attraverso la sua complessità, riesce a dare alla fine un senso di sollievo e di soddisfazione per la prova superata.

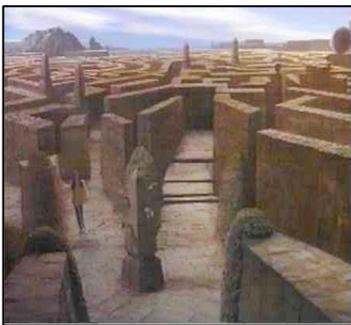


## Il labirinto arborescente,

E' rapportabile ovviamente alla **struttura di un albero**: quindi una **struttura ramificata, dicotomica, che si manifesta in una successione di bivi**.

A differenza dei labirinti del primo tipo, dove l'esploratore va sempre avanti, qui ci troviamo in uno schema di percorso che consente di andare avanti fino alla fine di un ramo; poi di nuovo indietro fino al bivio; poi di nuovo avanti fino alla fine di un altro ramo, e così via.

## Il labirinto ciclomatico



Si presenta con la **struttura della rete**. Ciò che lo caratterizza - rispetto al tipo ad albero - è la presenza di passaggi trasversali da un ramo all'altro, il che determina la formazione di isole attorno alle quali si può girare all'infinito (i "cicli"): **in questo tipo di labirinto è quindi possibile perdersi, e l'esploratore rischia di restare intrappolato; a meno che non sia capace di tracciare dei segni all'entrata e all'uscita dei corridoi, in modo da ricostruire la storia del proprio itinerario.**

La classificazione dei labirinti (unicursale, arborescente, ciclomatico) ricalca perfettamente quella delle strutture di dati definite dagli informatici (lineare, ad albero, a rete): e forse a questo punto abbiamo la possibilità di saldare i due discorsi, in modo da vedere se le caratteristiche tecniche della memoria del computer e la suggestione archetipica dei labirinti possano convergere verso una tipologia degli ipertesti.