

## Viikkoraportti 6

TIL että eri tyyppisten olioiden point-olioita ei voi verrata keskenään. Debuggasin A\* algoritmia, jonka break-ehdossa oli kyseinen tapaus.

Nyt ohjelmassa on toimiva A\* algoritmi. Asetin hirviölle painon kymmenestä yhteen, jolloin sankari osaa välttää sitä.

Seuraavana olisi lähinnä koodin siistimistä ja hirviön painoarvon säätämistä, sekä mahdollisten vinkkien implementoimista koodiin joita voi tulla viikkoraportista. Algoritmit menevät jumiin jos molempien Hahmojen alku-koordinaatit ovat liian lähellä keskenään. Lisäksi A\*:lle täytyy tehdä testejä.

Greedy-Best-find algoritmi näyttää rehellisesti sanottuna kamalalta, mutta sen olikin tarkoitus olla jonkinasteinen välivaihe A\*:n toteuttamiselle.

Toiminnallisuus mikä olisi hieno toteuttaa, että hahmot liikkuisivat sitä mukaan kun niiden algoritmit olisivat valmiita, eikä vuorotellen. Tämä antaisiin realistisemman kuvan mahdollisten algoritmien vertailussa. En kuitenkaan usko Java-tietämykseni riittävän toiminnallisuuden toteuttamiseen.