

Viikkoraportti 5

Dokumentaation ja testien päivittämistä. Note to self: TDD on jännä

Päästiin tositoimiin!

Sain tehtyä ahneen hakualgoritmin, Greedy Best Find, josta saa helposti extendattua A*-algoritmin.

Greedy Best Find laskee reittinsä solmujen avulla. Solmut ovat prioriteetti-jonossa, ja ne on priorisoitu niiden etäisyydellä kohde-ruutuun. A* tehtyäni muokkaan vielä sankarille sopivan algoritmin, jossa solmujen prioriteettiin vaikuttaa myös hirviön etäisyys.

Saatan muuttaa ohjelmamääritelmää niin että sankari etsi vain palkinnon. Jos aikaa jää, niin koodaan uloskäynniksi toisen "palkinnon", joka on avoinna vasta kun ensimmäinen palkinto on haettu.