

Viikkoraportti 1

Ma 19.1

Aiheeksi olen valinnut seuraavanlaisen "pelin". On luola, jossa on aarre ja uloskäynti. Sankari saapuu luolaan, josta se etsii aarteen parhaita reittiä, ja poistuu luolassa. Luolassa on myös hirviö, joka yrittää taas ottaa sankarin kiinni. Tarvitaan siis kaksi verkon hakualgoritmia. Hirviön algoritmi pyrkii etsimään parhaan reitin liikkuvan kohteen luokse, kun taas sankarin on löydettävä paras reitti paikallaan olevan kohteen luo välttämällä liikkuvaa kohdetta. Ajatuksenani on tähän mennessä ollut että jokaisella ruudulla on jonkinlainen paino, joka vaikuttaa kunkin hahmon reittivalintoihin.

Hahmo-luokan teko.

Sijainti, sijainnin asettaminen, liikkumismetodit.

Ti 20.1

Hahmottelin kartta-luokan ja muokkasin Hahmo-luokkaa tarkemmaksi. Pitänee tehdä asiat monimutkaisesti tekoälyn yksinkertaistamiseksi.

Ke 21.1

Tarkennetaan luokkien ominaisuuksia. Loin karttageneraattori luokan karttojen tekoon.

Alustin testiluokat. Tein manuaalista testausta että saan piirretyksi laudan tekstikäyttöliittymällä.