



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Inteligência Artificial

Av. João Naves de Ávila 2121, Campus Santa Mônica



Manual Referente ao Trabalho de A^*

Alunos: Eduardo Costa, Frederico Franco, Gabriel Marson

Profº.: Carlos Lopes

1 Introdução

O relatório contém breves informações à respeito do trabalho pedido pelo professor bem como as formas de executá-lo.

2 Especificação de Execução

2.1 Geração do arquivo

O arquivo foi gerado pela IDE IntelliJ. Ele é um .jar que acompanha a pasta dos Maps a qual é imprescindível para a execução do programa pois os mapas do "jogo" estão contidos nessa pasta.

2.2 Execução

Ao baixar o arquivo, independentemente do sistema (Windows, Mac, Linux), será necessário ter o Java JDK 1.8.0_91 ou superior para executá-lo. Recomenda-se a execução pelo terminal por meio do comando **java -jar A.star.jar**. O programa será iniciado normalmente desde que esteja no mesmo diretório da pasta Maps.

2.3 Controles

Seguem os controles para visualizar o progresso do personagem no mapa.

- \longrightarrow para ver os movimentos sucessores do caminho que será feito.
- \longleftarrow para ver os movimentos antecessores do caminho feito.