Durante il percorso di sviluppo del progetto non sono sorte particolari problematiche durante lo svolgimento delle challenge assegnate nell’arco del corso. Però una vola consegnataci la challenge finale, sono sorti i limiti del nostro precedente algoritmo che presentava evidenti limiti nella risoluzione dei vicoli cechi. Una volta constatato che il ragionamento alla base di quell'algoritmo non ci avrebbe portato alla risoluzione del problema siamo arrivati ad un punto morto o meglio ci siamo informati sulle tecniche più efficaci per risolvere un labirinto come può essere l’algoritmo di Dijkstra, però per non buttare completamente l’algoritmo originario, abbiamo preso spunto dall’idea fornitaci all’interno delle challenge. Questa idea ci ha dato la base da cui partire e ci ha permesso di sviluppare un algoritmo che tramite delle direzioni “preferite” arriva alla destinazione.

Però una volta sviluppato siamo incappati in ripetizioni di mosse senza una fine, questo grattacapo lo abbiamo risolto tramite un algoritmo semplice di riconoscimento di un piccolo pattern ed inizialmente funzionava bene, ma appena siamo passati a labirinti più complessi ci siamo accorti che l’algoritmo di identificazione di pattern ridotti non andava bene, per questo lo abbiamo aggiornato con una struct che ci permettesse di identificare un pattern non immediato, come il susseguirsi si mosse contrarie, ma ci ha permesso di identificare pattern anche di una certa complessità e ciò ha portato al successivo step dell’algoritmo che tramite il riarrangiamento delle direzioni “preferite” ci ha portato alla definitiva risoluzione dei labirinti.

Però la vera difficoltà essendo il primo programma di una certa complessità da noi scritto è stato il debugging che è stato indubbiamente il procedimento che ci ha richiesto più tempo in assoluto