

Pathfinding Visualization

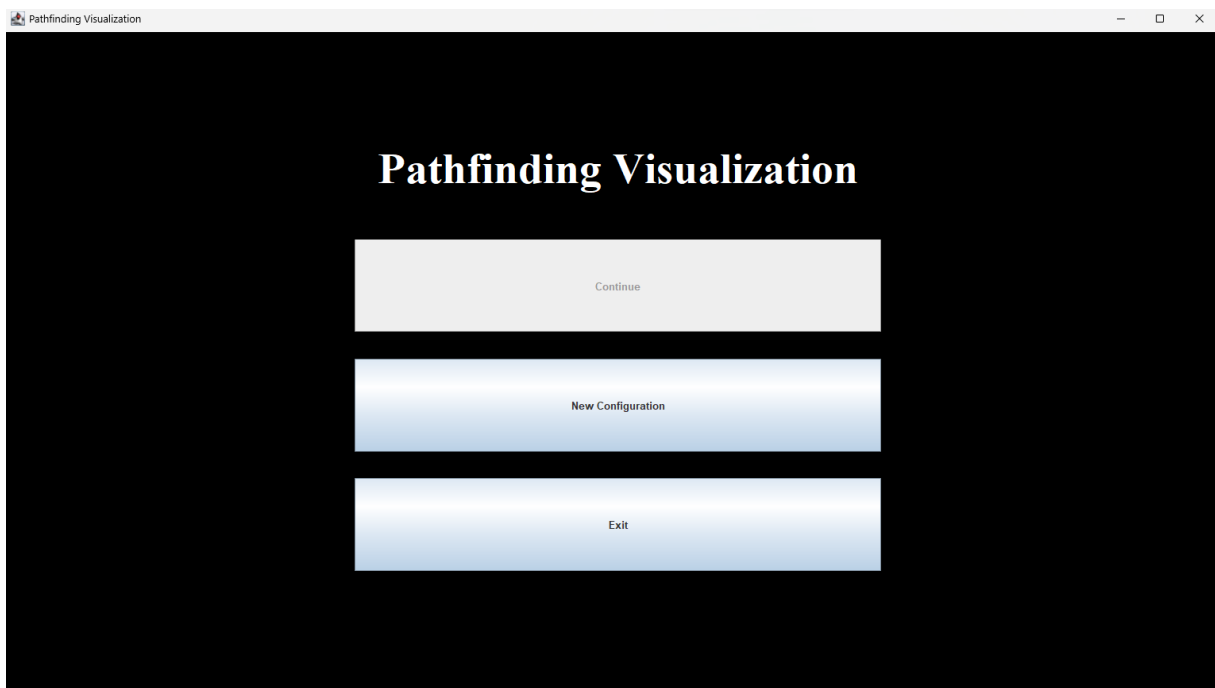
Felhasználói kézikönyv

Program leírása

A program célja különböző útkereső algoritmusok szemléltetése.

Kezdőképernyő

A program futtatásakor egy menü fogad minket négy opcióval:

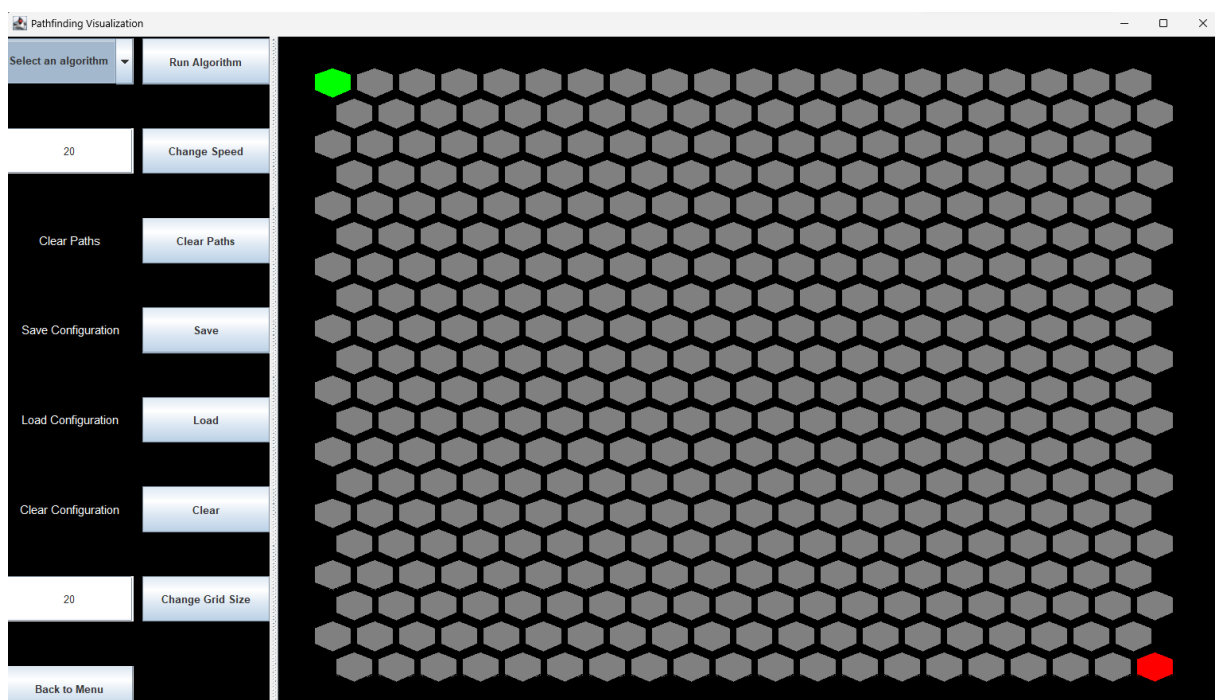


Ezek közül a **Continue** csak akkor elérhető, ha már van egy futó konfigurációnk. Amikor elérhető állapotban van, akkor az a pályát nyitja vissza, amelyiket legutóbb használtuk.

A **New Configuration** betölt egy új konfigurációt.

Az **Exit** kilép a programból.

Algoritmusfuttató felület



Mezők:

Select algorithm: kiválasztható a futtatni kívánt algoritmus. Ezek jelenleg a következők:

- DFS
- BFS
- GreedyBFS
- BestFirstSearch

A **Run Algorithm** gombbal elindul az algoritmus útkereső animációja.

A **Change Speed** gombra kattintva az algoritmus lépései közti időt változtathatjuk.

A **Clear Paths** törli az algoritmusok által rajzolt utakat, de a pályát nem.

A **Save** gombbal a jelenlegi konfigurációt (falak, source és destination gombok helye) tudjuk lementeni.

A mentett konfigurációkat a **Load** gombbal tölthetjük vissza.

A **Clear** gomb átállítja az egész pályát az alapállapotra (ami a képen is látszik)

A **Change Grid Size** gombra kattintva az alapértelmezetten 20x20-as pálya átméreteződik a textboxba beírt méretre.

A **Back To Menu** gomb visszavisz a menüre.

A Grid-del való interakció:

A Source és Destination pontokra kattintva azok szabadon áthelyezhetővé válnak.

Szürke Node-ra kattintva azok falakká, falakra kattintva azok Node-okká változnak.

A bal egérgomb hosszan nyomásával a falakat, a jobb egérgomb hosszan nyomásával pedig a Node-okat „gyárthatjuk gyorsabban”

UML Diagram

