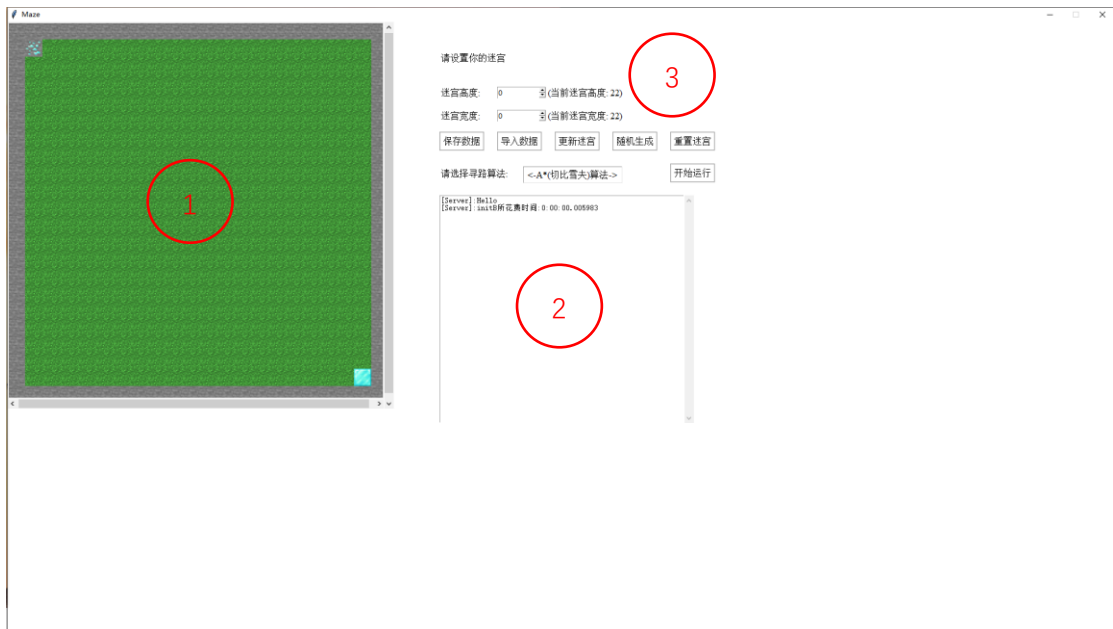






Maze Editor 使用说明

交互界面介绍：



- ①：迷宫编辑区。图中绿色方格  代表可行走的道路，而灰色方格  代表墙壁，钻石矿石  格则代表着起点，而钻石  块则代表终点。
- ②：日志及提示区。
- ③：功能区。

迷宫编辑：

用户可在①处进行迷宫编辑。具体实现方式如下：

1. 用户可通过左键点击方块放置墙壁，并且可以通过点击已存在的墙壁进行删除墙壁操作。若用户需要同时放置较多的墙壁，可通过鼠标点击拖拽的方式，在鼠标移动过的路径上放置或删除墙壁（若经过方格

已经是墙壁，则删除墙壁；若是路径，则放置墙壁)

2. 用户可以通过右键点击方格来选择终点/起点的位置。

日志及提示区：

用户可在日志及提示区查看正在进行的操作，以及在过程中是否产生错误。

```
[Server]:Hello
[Server]:initB所花费时间:0:00:00.005983
```

功能区：

1. 保存数据：

用户可通过点击保存按钮来保存当前设置的迷宫。

2. 导入数据：

用户可通过点击导入数据按钮来导入上一次保存的迷宫

3. 迷宫大小设置：

用户可在长宽对应的输入栏中输入迷宫的尺寸（10~128），点击更新迷宫即可更新迷宫的尺寸。并且，当前迷宫的尺寸会显示在输入栏边上。

迷宫高度: (当前迷宫高度: 22)

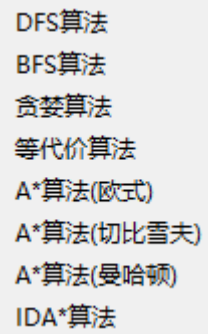
迷宫宽度: (当前迷宫宽度: 22)

4. 随机生成：

用户可通过点击随机生成按钮来随机生成迷宫，并且显示在屏幕上。

5. 迷宫求解：

用户可在“请选择寻路算法”中，选择对应的算法，并且点击开始运行，通过对应的算法产生当前编辑器上迷宫的解法。目前一共支持 8 种算法。之后，Maze Viewer 会自动启动，并且展示该算法产生的迷宫解法。同时也会在远程的 Minecraft 服务器中加载对应的迷宫并且相关配置。



- DFS算法
- BFS算法
- 贪婪算法
- 等代价算法
- A*算法(欧式)
- A*算法(切比雪夫)
- A*算法(曼哈顿)
- IDA*算法