

## Käyttöohjeet

Aloitusikkunassa voi valita millä algoritmilla reitti, vihreällä merkitystä, lähtösolmusta punaisella merkittyyn, maalisolmuun etsitään. Valinnan jälkeen Etsi reitti-nappia painamalla ohjelma etsii lyhimmän mahdollisen reitin lähdöstä maaliin, käyttäen aikaisemmin valittua algoritmia. Haun toteuduttua ruudun vasemmassa laidassa ilmoitetaan kuinka kauan reitin etsiminen kesti millisekunneissa ja mikä on reitin vaatimien siirtymien kustannus. Ruutujen välisten siirtymien kustannukset jakautuvat niin, että pysty- ja vaakasiirtymien kustannus on 1 ja diagonaalisten siirtymien kustannus on neliöjuuri 2.

Omia labyrinthteja voi ladata ohjelmaan png-tiedostomuodossa painamalla Lataa kartta-nappia, joka avaa tiedostonselausikkunan, jossa pääsee selaamaan oman tietokoneen tiedostoja. Png-tiedostossa olevat mustat pikselit muodostavat kartan seinät, joiden läpi reitti ei voi mennä. Vihreällä pikselillä merkitään lähtöruutua ja punaisella maaliruutua.

Luo uusi kartta -nappia painamalla pääsee itse piirtämään karttoja ohjelmassa. Mikäli lähtö- ja maalisolmua ei ole määritelty, niin ensimmäiseksi asetetaan maalisolmu klikkaamalla haluttuun pisteeseen ja tämän jälkeen maalisolmu samoin. Kun maali- ja lähtösolmut ovat paikoillaan, voi kartalle piirtää seiniä yksinkertaisesti klikkaamalla haluttua ruutua. Seinän, maalisolmun ja lähtösolmun saa kumitettua klikkaamalla ruutua, jossa haluttu kohde sijaitsee.