

Jam City

Mi camino a la resolución del desafío.

Catania, Gian Franco

Investigando de que se trata **A*** ya que es mi primera vez, me encuentro con que hay varios métodos. Siendo un tablero pequeño e indiciando hacia el punto final este pathfinding es la mejor solución.

Leyendo los dos scripts me doy cuenta de que utiliza para el costo de la distancia el método de Manhattan para alcanzar el nodo destino desde el nodo actual que se encuentra dentro de clase **AStar.cs**.

Se realiza el procedimiento de generar un tablero armado desde código para instanciar en cada orden al compilar. Se realiza de esta manera para poder crear un array de Vector3 para establecer a cada hexágono una posición fuera de la escena de Unity y con eso poder establecer un punto de partida y objetivo para el calculo del mejor camino.

Para una buena performance no es ideal utilizar el **NavMesh** ya que genera mucho rendimiento y en este caso se requiere realizar un algoritmo que procese cada vez que el usuario pida otro camino.