**杨一舟深度寻路大作业介绍**

**1、功能：**

本程序使用了深度优先搜索与栈实现迷宫自动寻路

（不是用户走迷宫游戏，是程序自动寻路）

迷宫由程序中的二维数组决定，可以进行修改，寻路功能仍然生效

使用easyX构造了简单的图形界面，可以显示所经过的路径，也可以在字符界面中用坐标表示

（本程序图形素材均由作者手绘 hhhh）

为了增加用户的互动体验感，程序设置为成功寻路后用户按键一次走一步直到走到终点

如果所给地图与起始点无解，则会显示“未找到路径”

**2、不足：**

本程序只能寻找一条可行的路径，不保证在多条路径共存的情况下寻找到最优路径

本程序的行文过程中可能存在一些奇怪的地方，是为了正常运行而做的特殊性修改

本程序在某些地方保留了较多作者更为熟悉的C语言风格，C++的封装性有待提高

**3、如何实现：**

使用my stack类来创建栈管理路径点

结合深度优先搜索实现自动寻路

经过搜索后不满足条件的路径点会被出栈，留在栈中的路径点即组成了通路

**4、自学内容：**

学习使用easyX构造简单的图形界面

学习深度优先搜索算法并进行应用