

Extremwertproblem Wegfindung

Vergleich verschiedener Algorithmen

Maximilian Stark

19. Juni 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Grundlagen und Terminologie	4
3	Aufbau und Bedienung des Programms	5
4	Konstruktion des Graphen	7
5	Visuelles Layout des Graphen	8
6	Wegfindungs-Algorithmen	9
6.1	Größte Züge von Intelligenz: Tiefen- und Breitensuche	10
6.2	Heuristik als Mittel zum Ziel: Der Dijkstra-Algorithmus	12
6.3	Der Allstar: Der A*-Algorithmus	14
7	Vergleichsstatistik und Fazit	16
8	Schluss	18

1 Einleitung

2 Grundlagen und Terminologie

3 Aufbau und Bedienung des Programms

-

4 Konstruktion des Graphen

5 Visuelles Layout des Graphen

6 Wegfindungs-Algorithmen

6.1 Größte Züge von Intelligenz: Tiefen- und Breiten- suche

-

6.2 Heuristik als Mittel zum Ziel: Der Dijkstra-Algorithmus

-

6.3 Der Allstar: Der A*-Algorithmus

-

7 Vergleichsstatistik und Fazit

-

8 Schluss