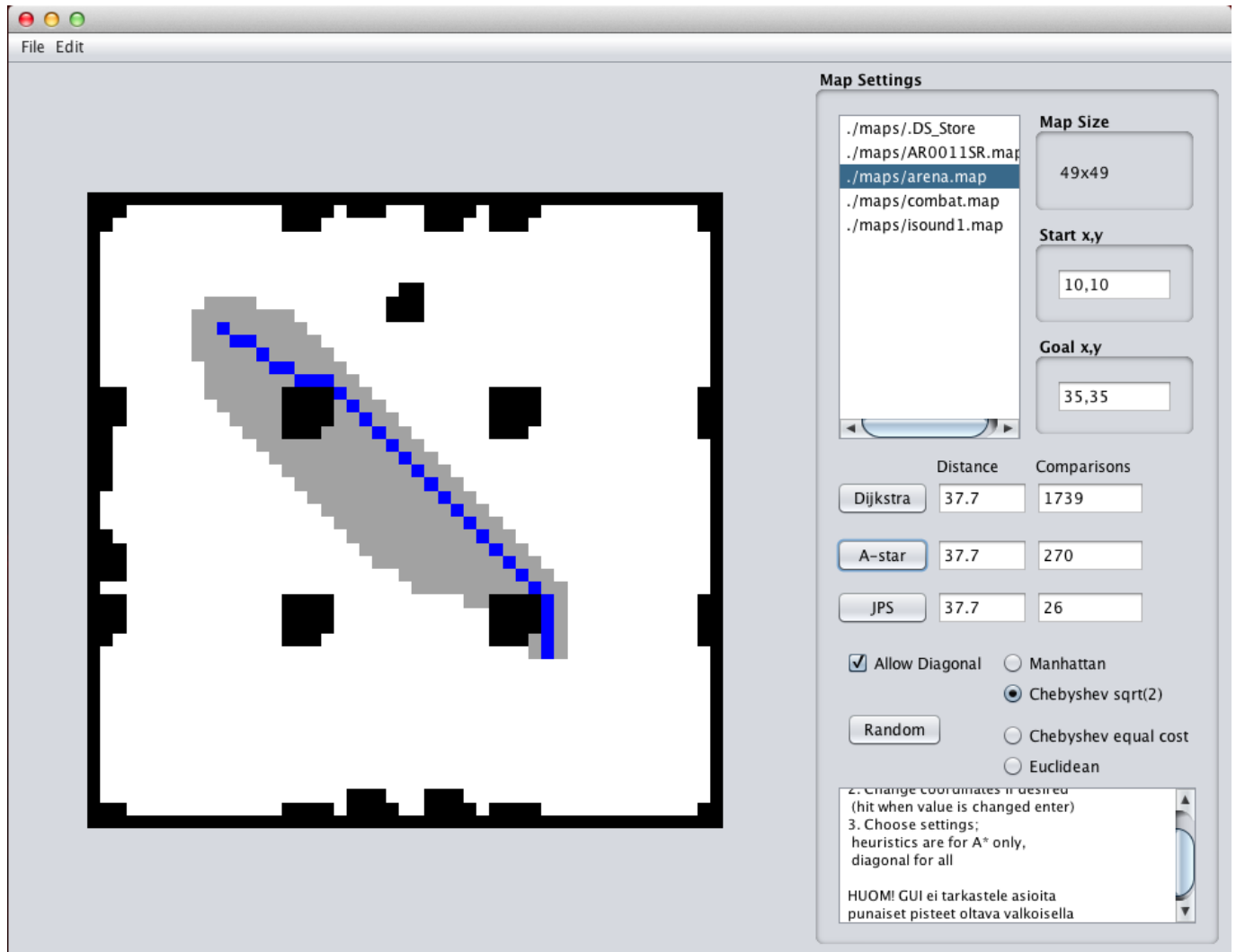


## Miten ohjelma suoritetaan, miten eri toiminnallisuuksia käytetään

Suorita: Netbeans. JAR ei toistaiseksi tuettu, ohjelma käyttää ulkoisia tiedostoja file ja scanner kanssa, ja näitä ei voi pakata .jar tiedostoon...



1. Valitse kartta oikealla olevasta listasta. Kartat ladataan ./maps kansioista.
2. Muuta lähtö ja maali, valmiit asetukset toimivat kaikissa kartoissa. Ohjelma voi käyttäytyä odottamattomasti, jos pisteet eivät ole vihreällä alueella. Muuta lukua ja paina enteriä -> muutos rekisteröityy.
3. Valitse asetukset, reititä painamalla Dijkstra (ei heuristiikkaa) tai Astar (valittu heuristiikka)
4. Tarkempi reititys (Dijkstra/BFS) löytyy consolesta, jos poistaa kommentoinnin GUI riveiltä 546 ja 547. Pyöristetyt distance arvot Math.round(a,b) kanssa.

Distance = liukuluku etäisyydestä maaliin (diagonaalinen eteneminen =  $\text{Sqrt}(2)$ , muu eteneminen = 1)

HUOM!

Ohjelmasta löytyy myös performance testing osio, johon pääsee kun muuttaa GUI Main metodin boolean performance arvoksi true. Tämä näin, koska ko. osio ei varsinaisesti kuulu ohjelman toiminnallisuuteen ja mittauksista tehdyt datat löytyvät toteutusdokumentista.

## **Minkä muotoisia syötteitä ohjelma hyväksyy**

Vain mitä voi GUI:n kautta tehdä - ei ulkopuolisia syötteitä. Toki ./maps/ kansioon voi lisätä .map tiedostoja osoitteesta: <http://www.movingai.com/benchmarks/>

## **Missä kansiossa on jar ja ajamiseen tarvittavat testitiedostot.**

Projektikansion nimi: LosAlgoritmos. Huom! Karttakansio maps on olennainen (LosAlgoritmos kansiossa, tulee mukaan Githubista!). Suoritus Netbeans ympäristössä.