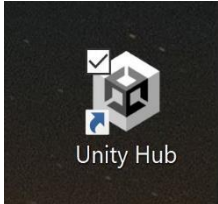


4. MANUAL – USER INTERFACE

Here are the steps that the user should follow to run the Unity Application:

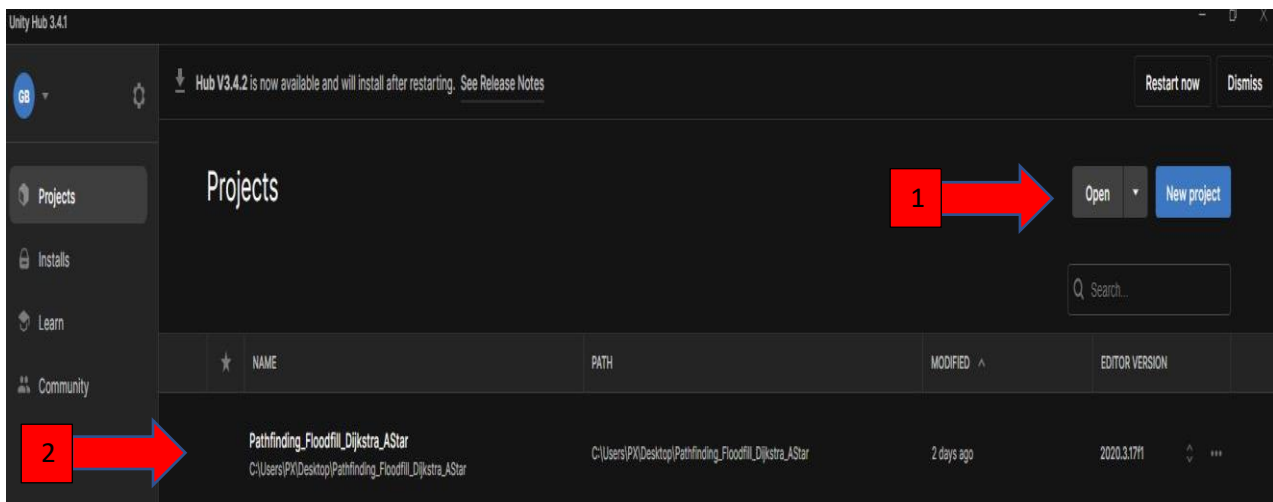
1. Download Unity Hub and Unity Editor

2. Open Unity Hub

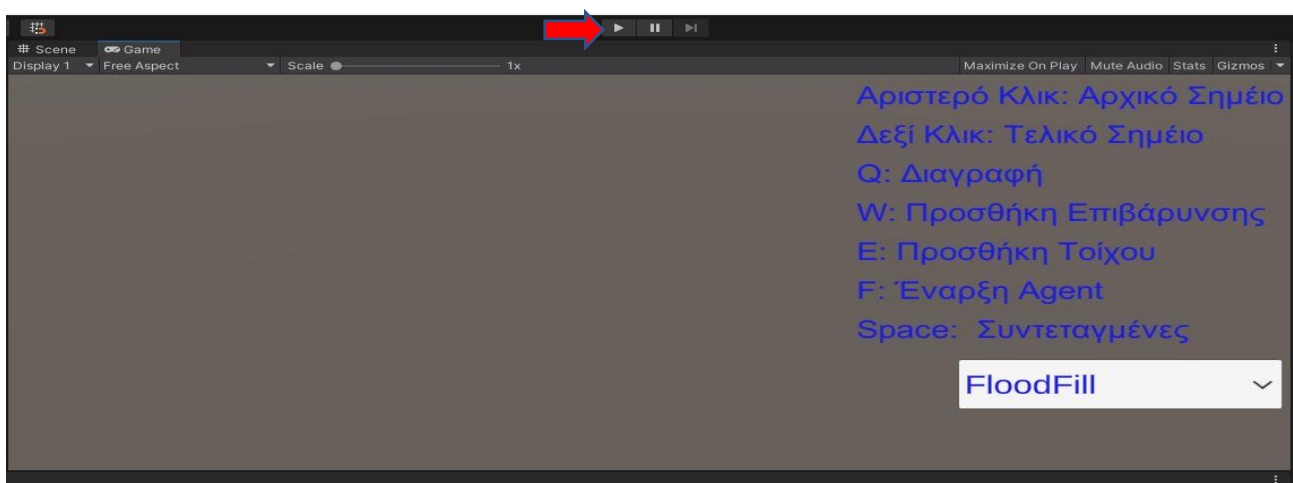


3. Click “Add project from disk” and chose “Pathfinding_Floodfill_Dijkstra_AStar” (Step 1)

4. Open Project (Step 2)



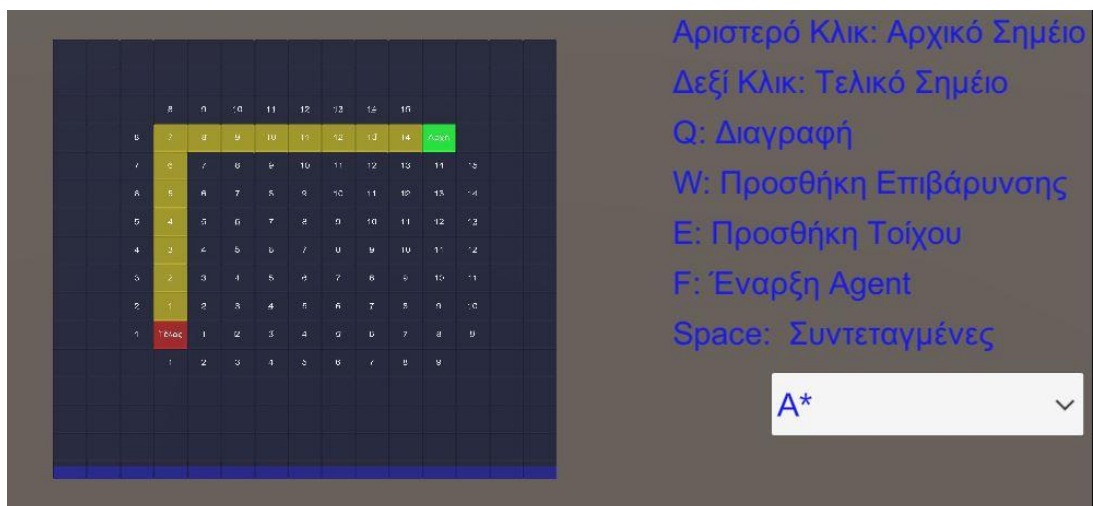
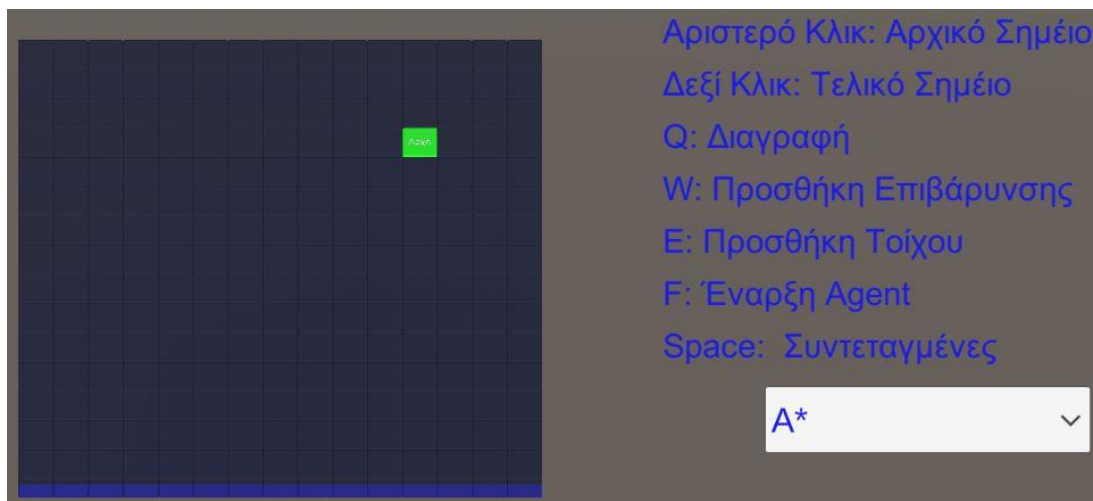
5. Click the “Play” button



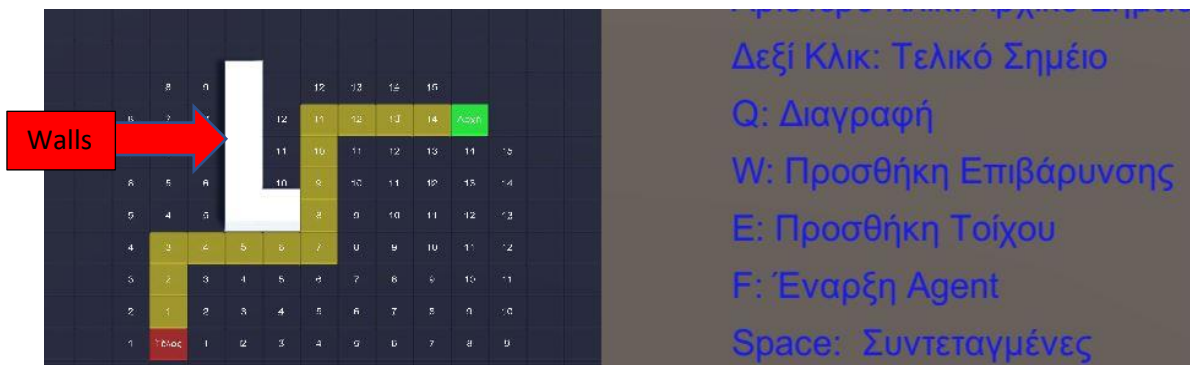
6. Select a Maze Navigation Algorithm from the Dropdown Menu



7. Set start and end point (Left Click and Right Click)




8. Set walls or costs (E and W buttons while hovering the mouse)



Walls

Δεξί Κλικ: Τελικό Σημείο
Q: Διαγραφή
W: Προσθήκη Επιβάρυνσης
E: Προσθήκη Τοίχου
F: Έναρξη Agent
Space: Συντεταγμένες



Cost

Cost

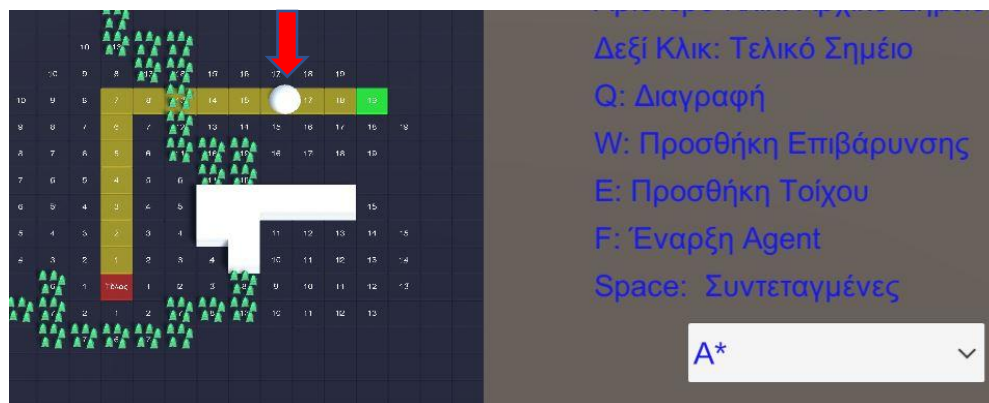
Walls

Δεξί Κλικ: Τελικό Σημείο
Q: Διαγραφή
W: Προσθήκη Επιβάρυνσης
E: Προσθήκη Τοίχου
F: Έναρξη Agent
Space: Συντεταγμένες

A*

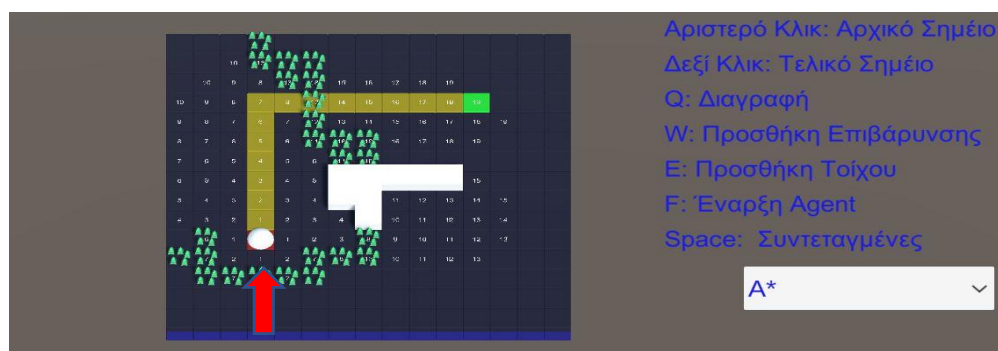
*By hitting the Q Button while hovering we can delete the walls and the costs we have added.

9. Hit the F Button so that the Agent starts moving.



Δεξί Κλικ: Τελικό Σημείο
Q: Διαγραφή
W: Προσθήκη Επιβάρυνσης
E: Προσθήκη Τοίχου
F: Έναρξη Agent
Space: Συντεταγμένες

A*



Αριστερό Κλικ: Αρχικό Σημείο
Δεξί Κλικ: Τελικό Σημείο
Q: Διαγραφή
W: Προσθήκη Επιβάρυνσης
E: Προσθήκη Τοίχου
F: Έναρξη Agent
Space: Συντεταγμένες

A*