

Abstract: alle

1 Einleitung und Problemstellung: alle

2 Das Problem des kürzesten Pfades: alle

2.1 Varianten des Problems: Fredrik

2.2 Problemdefinition: Vladislav & Valentin

3 Funktionsprinzipien von Pfadplanungsalgorithmen: Vladislav

3.1 Uninformierte Algorithmen: Vladislav

3.1.1 Breitensuche: Fredrik (Zeile 1-20), Vladislav (Zeile 21-25)

3.1.2 Tiefensuche: Fredrik (Zeile 1-20), Vladislav (Zeile 21-23)

3.1.3 Dijkstras Algorithmus: Fredrik (Zeile 1-46), Vladislav (Zeile 47-51)

3.2 Informierte Algorithmen: Valentin

3.2.1 Heuristiken: Valentin

3.2.2 Metriken: Valentin

3.2.3 A*: Valentin

4 Anwendung von Pfadplanungsalgorithmen: Fredrik

4.1 Vergleich von BFS, Dijkstra und A-Stern: Fredrik

4.2 Erweiterung von A*: Vladislav

4.2.1 Hierarchical Path-Finding A*: Vladislav

4.3 Multi-Agent Pathfinding: Valentin

4.3.1 Windowed Hierarchical Cooperative A*: Valentin

4.3.2 Flow Annotated Replanning: Valentin

4.3.3 Bounded Multi-Agent A*: Valentin

4.4 Verwandte Arbeiten: Vladislav

5 Fazit: alle