

Käyttöohje.

Käynnistäessä ohjelman avautuu kaksi ikkunaa, "Field" ja "TestUtility". Field on itse ohjelman runko ja TestUtility mukaan testaamista varten oleva lisäohjelma.

Field ikkunassa tulisi näkyä ylävasemmalla vihreä ruutu, ja alaoikealla punainen ruutu. Vihreä ruutu kuvaa algoritmien aloituspistettä, ja punainen ruutu vastaavasti maalia.

Aloitusta ja loppupisteitä voidaan siirtää mihin tahansa ruutuun painamalla ctrl näppäimen pohjaan ja painamalla hiiren vasenta näppäintä siirtääkseen aloituspisteen osoitettuun kohtaan, ja samaten ctrl ja hiiren oikeaa painaen, maalin osoitettuun kohtaan.

Seinien piirtäminen tapahtuu painamalla hiiren vasenta näppäintä ja joko klikkailemalla ruutuja yksitellen, tai sitten liikuttamalla hiirtä kentällä, kun hiiren vasen nappi on pohjassa, eli "maalaamalla". Seinien poisto toimii samalla tavalla kuin niiden lisääminen, ainoana erona on se, että käytetään hiiren oikeaa nappia vasemman sijasta.

Algoritmien suoritus tapahtuu shift napin avulla. Jos halutaan suorittaa A* algoritmit niin painetaan shift ja hiiren vasenta näppäintä. Missä tahansa kohtaa kentällä. JPS algoritmin suorittamiseksi painetaan vastaavasti shift ja hiiren oikeata näppäintä.

Eli koottuna:

Seinän piirto: Hiiren vasen.

Seinän poisto: Hiiren oikea.

Aloituspisteen siirto: CTRL + Hiiren vasen.

Maalin siirto: CTRL + Hiiren Oikea.

A* algoritmin suorittaminen: SHIFT + Hiiren vasen.

JPS algoritmin suorittaminen: SHIFT + Hiiren oikea.

Ruutujen värien merkitykset:

Valkoinen: Tyhjä / koskematon.

Tumman harmaa: Seinä

Vihreä: Aloituspiste

Punainen: Loppupiste.

Pinkki: Algoritmin luoma polku.

Harmaa: Algoritmin käymä piste.

Suoritettava Jar tiedosto löytyy "PolunetsintäTiralabra" kansioista PolunetsintaTiralabra.jar.