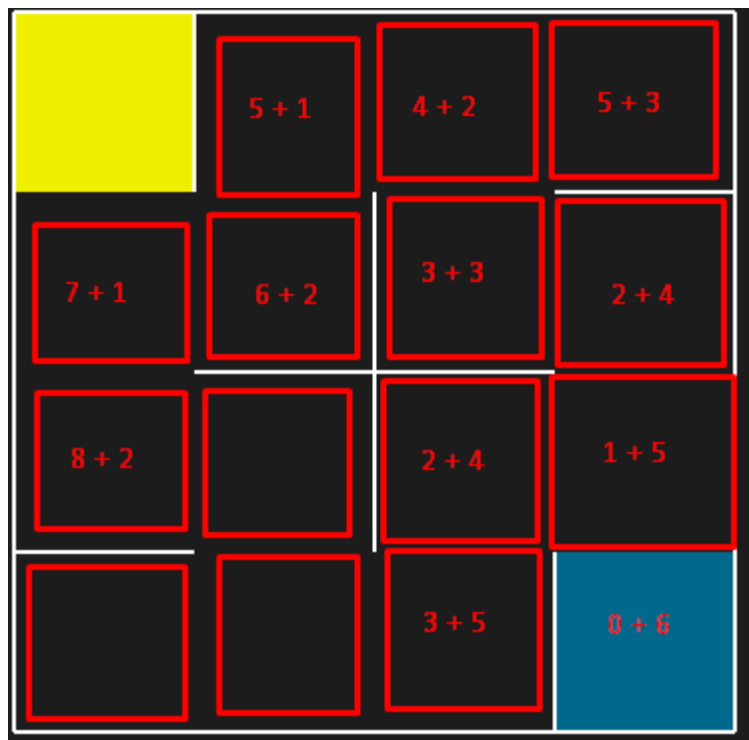
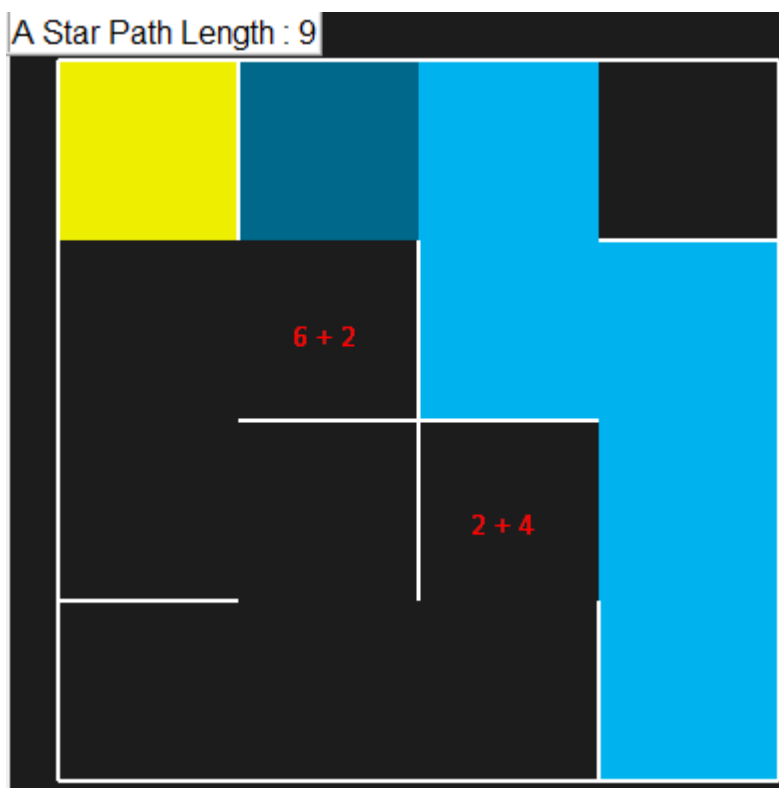
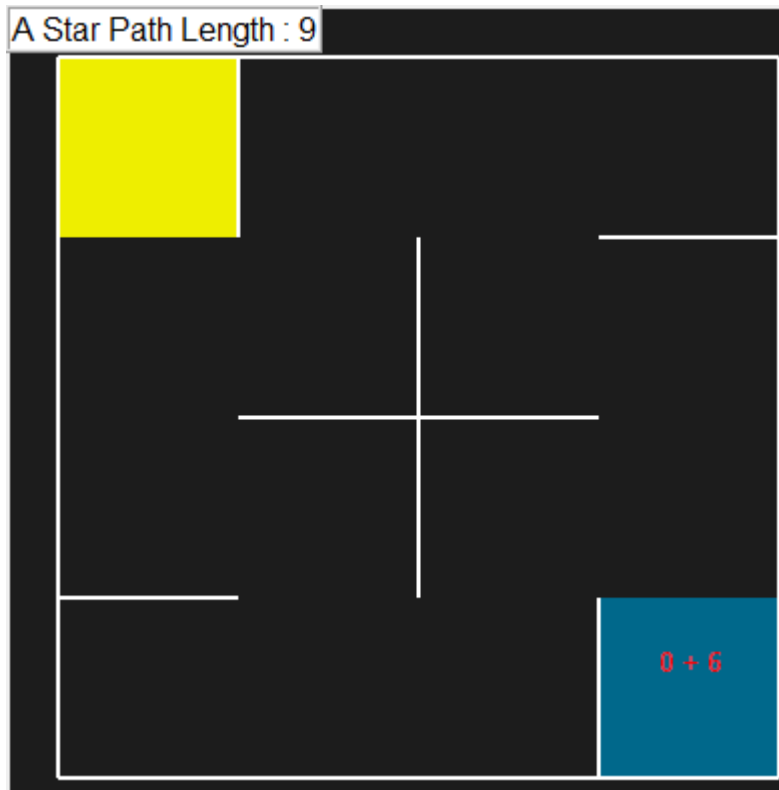


AStar é um sistema de pathfinder otimizado com uma tendencia ao ponto final,
Os números abaixo mostram o número de passos dados e quantos precisam ser dados até o fim do percurso, a sua estimativa. O número de estimativa é incrementado quando se vai para a direção contrária ou encontra um obstáculo a frente.

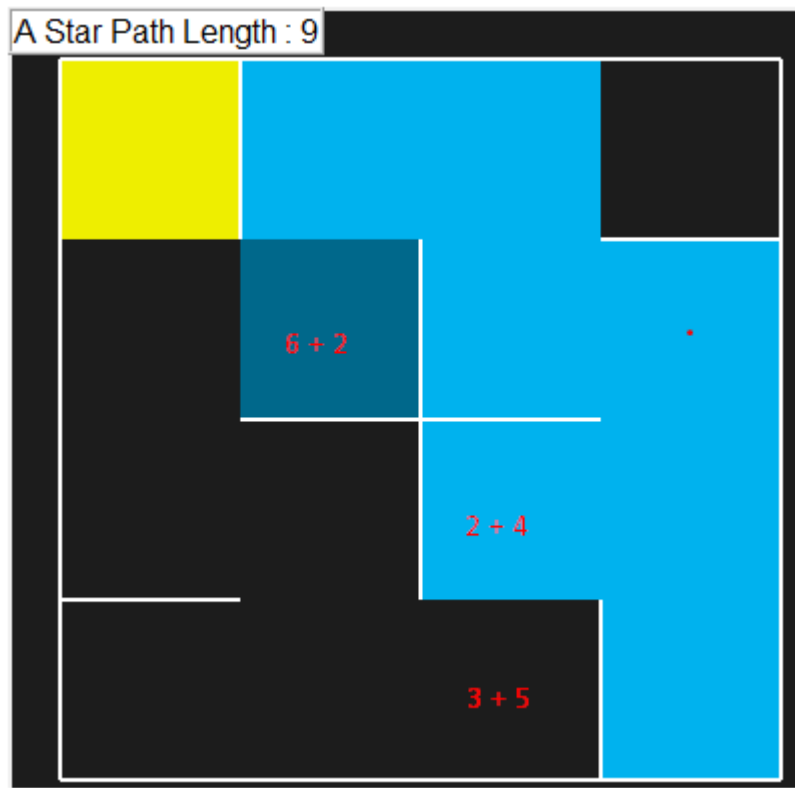
A implementação foi feita utilizando python com a biblioteca Maze, que desenha o labirinto.

Abaixo tem a numeração do caminho escolhido para fundamentar cada passo dado pelo programa durante a execução.

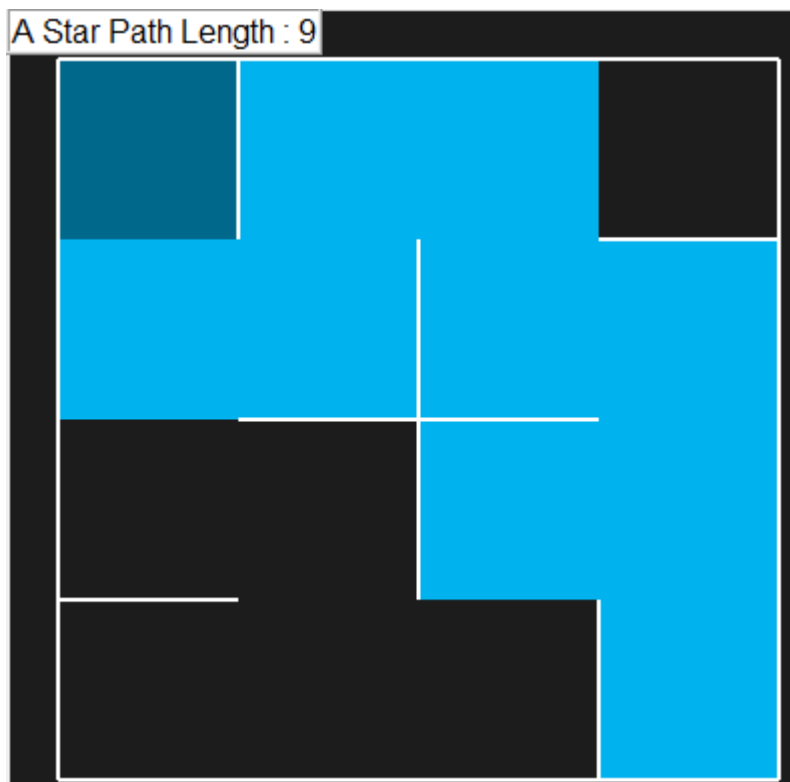




O programa segue normalmente escolhendo o caminho de cima até que sua estimativa aumenta, passando para 8 ($6 + 2$). Neste momento o programa atualiza sua rota e tenta ir pelo caminho que supostamente seria o mais curto, o $2 + 4$ ignorado no começo de sua execução.



Após cobrir o último 2+ 4, o programa vê que a estimativa seria a mesma do 6 + 2. Nisso, ele continua no caminho mais perto, optando pelo 6 + 2 e continuando até o fim do labirinto.



E assim finaliza seu percurso com 8 passos.