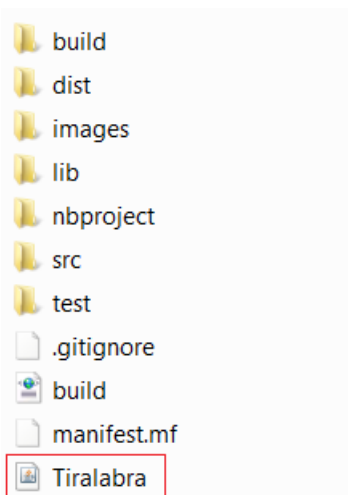


# Käyttöohje

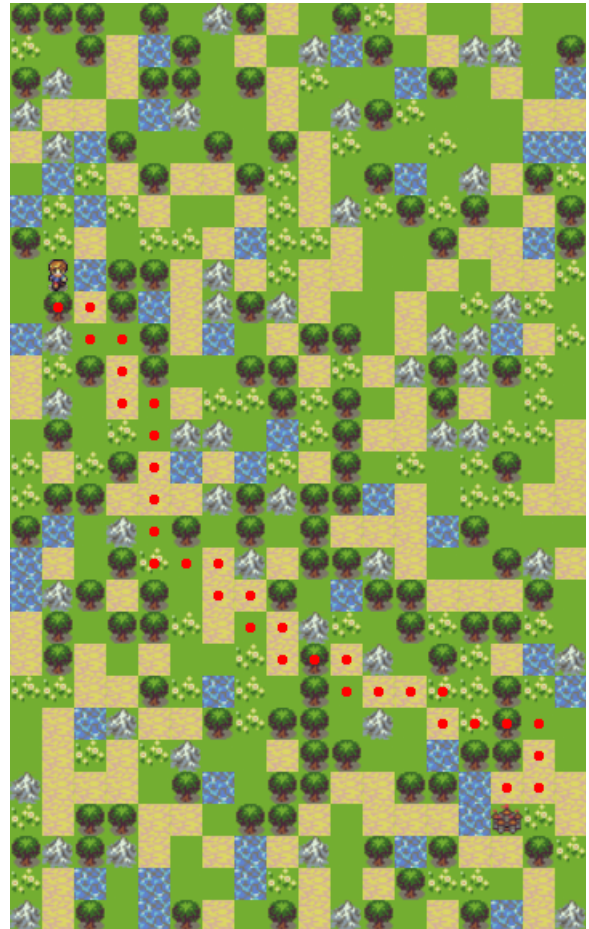
## Esimerkit

Adventurer.java on esimerkki, joka käynnistyy suorittamalla Tiralabra.jar tiedosto Tiralabra kansiossa (NetBeans projektin kansio). Sama esimerkki käynnistyy myös ajamalla projekti NetBeansissä.



HUOM! Kuvien näkymisen kannalta on tärkeää, että jar-tiedosto on juuri täällä.

Ohjelma kysyy syötteenä kartan korkeuden, leveyden ja seikkalijan aloituspaikan sekä määränpään. Muistathan, että nurkka koordinaatit ovat (0,0) ja (leveys-1, korkeus-1). Aloituspaikan ja määränpään tulee sijaita kartan sisällä ja kartan minikoko on 3x3 ja maksimikoko 50x50 (muuten ikkuna ei mahdu näyttöön). Tämän jälkeen ohjelma avaa ikkunan ja piirtää seikkalijalle reitin määränpään (punaiset merkit) kulkemalla helpoimmassa maastossa. Maaston vaikeusjärjestys:



1. Vuoristo (vaikein)
2. Meri
3. Metsä
4. Niitty
5. Tie (helpoin)

Muita esimerkkejä, jotka löytyvät projektin Examples pakkauksessa (kaikille esimerkeille on valmiit pohjat main-metodissa, GLExamples luokan alla):

- SimpleGraph.java
  - Lyhyt opastus ensimmäisen verkon tekemiseen, olennaisimpiin metodeihin ja polunetsintään. Tulostaa komentoriville.
  - Käyttö:

```
SimpleGraph sg = new SimpleGraph();
```
- PrisonBreak.java
  - Tuttu TiRan pajatehtävä, joka vertailee satunnaisella vankilan pohjapiirrustuksella A\* algoritmin ja Dijkstran suorituskykyä. Tulostaa komentoriville.
  - Käyttö:

```
PrisonBreak pb = new PrisonBreak();  
pb.escape();
```

- Pipes.java
  - Talossa tapahtuu putkirikko ja huone, jossa putki sijaitsi täyttyy vedellä. Tulostaa komentoriville.
  - Käyttö:

```
Pipes p = new Pipes();  
p.breakPipe();
```