

Pathfinder

Ablauf

Ziel der Anwendung ist das Realisieren eines Pfades auf einer zweidimensionalen Karte. Die einzelnen Felder sind Hexagons. Beeinflusst wird die Wegfindung durch unterschiedliche Begehbarkeit des Terrains und Bedrohungsinformationen in der Nähe von Feinden. Der verwendete Algorithmus ist der sogenannte A*-Algorithmus. Der Anwender hat unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten.

Interaktion

Als Anwender gibt es unterschiedliche Eingabemöglichkeiten um die relevanten Informationen einzusehen.

Input	Action
Mauszeiger	Die Position des Mauszeigers wählt das derzeitige Hexagon aus der Map.
Linke Maustaste	Setzt das Ziel der Spielerfigur (Panda).
D-Key	Blendet die finale "Difficulty" der einzelnen Felder ein. (Berechnet sich aus Terrain + Threat)
T-Key	Blendet die Threat der einzelnen Threat Maps ein.
I-Key	Blendet auf den einzelnen Feldern die zugehörigen Indizes im zugrundeliegenden Array an. (Debug Zwecke)
M-Key	Erlaubt das Stoppen aller beweglichen Charaktere.