UBFC UNIVERSITÉ BOURGOGNE FRANCHE-COMTÉ

RAPPORT EXPLICATIF

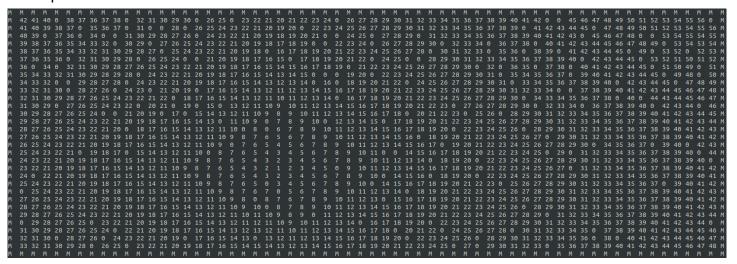
du projet d'Info 4A - Programmation C et C++

Par: Valentin Verstracte

L'algorithme pour distMin est le suivant :

- On marque toutes les cases de la distance qui les sépare de la case de départ
- Si on tombe sur une case déjà marqué on regarde alors qu'elle est la distance la plus optimal (la plus petite) et on reparcourt jusqu'à que les nouvelles distances ne soient plus optimals
- On regarde la distance qui est marqué à l'id de la case voulu, on retire -1 et on la renvoie

Exemple:



On distingue très rapidement le point de départ qui à la valeur 1

Les valeurs 0 sont les murs

Le reste représente la distance de la case à la valeur 1 (Il faut donc soustraire 1 à la case souhaitée)

Pour la contribution personnelle :

Vous pouvez choisir de contrôler l'un des deux robots.

Pour ce faire, il suffit d'envoyer 1 dans deplaceRobotA ou 0 dans deplaceRobotB