Veri Yapıları ve Algoritmalar Proje ödevi

Dersin Eğitmeni: Prof. Dr. Mine Elif Karslıgil

Grup no:1

Ögrenci adi soyadi: Ali Bugday

Ögrenci Numarasi: 19011076

**Problem:

Labirentte başlangic ve bitiş noktaları arasında yol bulmak.

*cüzüm: dfs(depth first search) algoritma yaklaşımıyla

-not: labirenti 0 1 şeklinde okuyup yine 0 ve 1'ler şeklinde yazdım.

**kod ve yazdığım fonksiyonların açıklamaları

*labirent oku

- -bu fonksiyon verilen dosyayı okuyup parameter olarak verilen önceden bellekte yeri malloc edilmiş matris pointer'ına yazar. Satır ve sütün degerlerni parameter olarak verilen n ve m değişkenleri ile dönderir.
- -ayrıca bu fonksiyon labirente **dış duvarları kendisi ekliyor**. Yani labirenti kaydettiğimiz text dosyasına labirentin içini kaydetmemiz yeterli.

*matris yazdir

-labirent_oku fonksiyonu ile aldıgımız matrisi n ve m degerlerine göre yazdırır.

*elma ata

-parametre olarak verilen elma sayısı kadar elma atar. Random şekilde x ve y kordinatlarında nokta oluşturup eger o nokta uygun ise elmayı atıp while dögüsünde i değişkenini bir artırır (While dögüsünün koşulu i < elmasayisi)

*dfs

- -recursive olarak çalışır.
- -matris, n, m, row, col, visited bunları parameter olarak alır.
- -duvarlara veya cıkışa ulaşılmıssa veya daha önceden ziyaret edilmişse diye control edip return eder.
- -eger o anki row ve col elmaya gelmişse puan değişkenini 10 artırır.
- -ziyaret edilmiş mi matrisini günceller.
- -matrisin o anki row ve col degerini 3'e cevirir. Matris yazdırırken degeri üç olan noktalar * olarak bastıryor yani animasyonda göstermeye yarıyor.
- -saga sola yukarı ve aşagı olarak kendini recursive olarak çagırır.
- -kendini çagırma fonksiynlarından sonra artık cıkmaz sokaka girmiştir burda 5 puan azltılır. Fakat cıkmaz sokaktan dönerken her bir noktada puan azaltmamak için cikmaz_sokak adli bir flag işlevi gören integer deger koydum. Cikmaz sokaktan dönerken matrisin o anki row ve col degerini 1'e çevirdim böylece girilmemiş gibi gözükecek.