

Käyttöohje

Ohjelma käynnistetään ajamalla projekti tai jarri. Tämän jälkeen ohjelma pyytää käyttäjältä kokonaislukuina kartan korkeuden ja leveyden. Ohjelma tekee sen jälkeen kartan automaattisesti, luo sinne seiniä random paikkoihin sekä alkaa etsimään maalia. Maali sijaitsee aina vastakkaisessa kulmassa kuin mistä etsiminen aloitetaan.

Ohjelmalle ei anneta muuta syötteitä kuin kokonaislukuina kartan korkeus ja leveys. Ohjelma kaatuu jos sille annetaan muuta kuin kokonaislukuja.

Jar löytyy: A-star/dist/A-star.jar