Approach

* প্রথমে আমি গ্রিড অ্যান্ড স্তারটিং পয়েন্ট এবং এন্ডিং পয়েন্ট ইনপুট নিছি
* ফাংশন কল করছি সাথে গ্রিড, স্তারটিং পয়েন্ট, এন্ডং পয়েন্ট এবং গ্রিড এর সাইজ টাকেও পাস করচ্ছি যাতে নেইবার গুলা গ্রিড এর বাইরে না হয় তা চেক দেয়ার জান্য
* আমি হিউরিস্টিক ভালুর জান্য ম্যানহেটান ব্যবহার করছি।
* getNeighbor নামে একটা ফাংশন লিখছি যাকে একটা নোড দিলে সে তার ভ্যালিড নেইবার গুলোকে রিটার্ন করে লিস্ট আকারে।
* একটা প্রাইরিটি কিউ রালখছি, এটা এনশিউর করার জন্য যে যার ব্যাকওয়ার্ড কস্ট অ্যান্ড হিউরিস্টিক ভ্যালু কম টাকে আগে এক্সপ্লোর করার জন্য
* একটা পারেন্ট ডিকশনারী রাখছি ব্যাকওয়ার্ড ট্রাভার্স করে একচুয়াল পাথ টা পাওয়ার জন্য
* একটা লিস্ট রাখছি নাম g\_score এটা প্রত্যেক্টা কোওর্ডিনেটের ব্যাকওয়ার্ড কস্ট হিসাব রাখবে
* একটা লিস্ট রাখছি নাম f\_score এটা প্রত্যেক্টা কোওর্ডিনেটের হিউরিস্টিক ভ্যালু হিসাব রাখবে
* এর পর প্রাইরিটি কিউ থেকে একেক্টা করে পপ করছি এবং চেক দিছি এইটাই আমার গোল কিনা, যদি গোল হয় তাহলে রিটার্ন করবো ট্রু অ্যান্ড পাথ তা , তার জন্য কিছু কাজ করে নিছি, আমি ঐ পেরেন্ট ডিকশনারি থেকে একচুয়াল পেরেন্টকে ট্রাক করে পাথ বের করছি, যেহেতু ব্যাকওয়ার্ড ট্রাভার্স করছি তাই পাথ ট গোল টু স্টার্ট এর দিকে পাইছি তাই রিটার্ন করার জন্য রিভার্স করে নিছি পাথ টা কে।
* যদি পপক্রত টা গোল না হয় তাহলে আমি তার নেইবার গুলকে বের করছি,
  + 1. প্রত্যেক্টা নেইবার এর জন্য g\_score and f score বের করে দেখছি তা কি পেরেন্ট এর সমান বা ছোট কিনা, যদি হয় তাহলে তার জন্য পেরেন্ট , g\_score, f\_score এবং তাকে প্রাইরিটি কিউ তে পুশ করে দিছি ।
  + এবং সর্বশেষ যদি দেখি যে আমার প্রাইরিটি কিউ খালি হয়ে গেছে কিন্তু ইফ কন্ডিশন এক্সেকিউট করে নাই তার মানি হচ্ছে যে আমি পাথ এ পৌছাতে পারবো না তাই রিটার্ন করছি ফলস এন্ড পাথ None