

Viikkoraportti 3

Tällä viikolla vaihdoin reitinhaun leveyssuuntaiseen hakuun. Tämäkin on hyvä algoritmi, koska joka kierroksalla täytyy hakea pubien, lähimmän kaivoksen ja muiden sankarien (tai ainakin lähellä olevien) sijainti.

Tällä viikolla tein reitinhakua ja loggauksen. Aloitin botin testaamisen Vindinium serverillä. Sain reitinhaun toimimaan, mutta kun rikoin sen yrittäessäni parantaa sitä. Olin tyhmä, enkä tajunnut committaa toimivaa versiota ennen muutoksia. Nyt pitää taas korjailla :(

Ensi viikolla korjaan reitinhaun ja aloitan taistelumoodin tekemistä. Taistelut kestävät yleensä vain muutamia vuoroja, joten kokeilen brute forcea pelipuun avulla.

Ongelmia tuotti reitinhaussa se, että kaivokset ja pubit ovat ruutuja, joihin täytyy astua, mutta joiden läpi ei voi kulkea. Reitti täytyy ensin löytää ruutuun, joka on kaivoksen vieressä. Sitten täytyy astua itse kaivokseen. Omien kaivosten huomioon ottaminen reitinhaussa on myös aiheuttanut ongelmia.