

Rendu recherche chemin

Dans ce jeu, le joueur doit cliquer sur une case pour y déposer une pomme, attirant ainsi l'oiseau qui veut la dévorer. Le défi réside dans le fait qu'il ne peut y avoir qu'une seule pomme à la fois sur le plateau. Le joueur doit donc réfléchir au positionnement du fruit afin de déplacer l'oiseau dans ce labyrinthe tout en esquivant la jeune fille qui souhaite l'empêcher de manger ses pommes.

L'oiseau utilise l'algorithme A* pour trouver le chemin le plus court vers le fruit, tandis que la jeune fille se déplace vers l'oiseau en utilisant l'algorithme de Dijkstra.

Les fleurs ralentissent l'oiseau lorsqu'il marche dedans.