

Otto – Käyttöohje

Asennus:

Otto on rakennettu käyttäen Python 3.4:llä, tosin käytännössä sen pitäisi toimia myös Python 2:n uusimmilla versioilla (tätä tosin ei ole testattu). Sen riippuvuuksina ovat pygame ja numpy; molemmat saa helposti pipillä (pip install pygame, pip install numpy).

Käyttö:

Ohjelman saa ajettua pääluokasta otto/otto.py. Ohjelma suoritetaan graafisessa ikkunassa, tosin esim. algoritmien suorittamiseen käytetty aika tulee konsolitulosteena. Kun ohjelman ajaa, se generoi satunnaisen kartan otto.py:ssä määritettyjen parametrien mukaan:

TILE_SIZE määrittelee yhden tilen koon kartalla, pikseleissä (oletus on 8x8).

MAP_WIDTH ja MAP_HEIGHT määrittelevät koon X- ja Y-akseleilla, tileissä.

DEBUG määrittelee onko suoritus debug-tilassa. Jos on, satunnaista karttaa ei luoda (kts. testausdokumentaatio).

Painamalla Space ohjelman suorituksen aikana suoritetaan reitinhakualgoritmin joka pyrkii piirtämään tien kahden satunnaisten kaupungin välille kartalla (oletuksena vain kaksi kaupunkia luodaan, mutta useammankin voi).