Memoria Práctica 1 IC

# Detalles de implementación

Lenguaje utilizado **Python.** El procedimiento llevado a cabo ha sido el desarrollo de un algoritmo estrella siguiendo el procedimiento explicado en clase, con una interfaz gráfica desarrollada mediante pygame, un conjunto de módulos de Python para el desarrollo de videojuegos. El algoritmo…

# Manual de usuario

El programa consta de 6 botones principales:

**Empezar:** Al pulsar este botón se ejecutará el programa con la configuración actual del tablero, se dibujará el recorrido más corto de la casilla de origen a la casilla destino.

**Salir:** Permite cerrar el programa

**Origin:** Permite situar el punto de origen donde se desee dentro del tablero, al hacer click sobre este botón después haciendo click en cualquier lugar del tablero se situará la casilla de origen.

**Objective:** Su funcionamiento es el mismo que el de el botón origin pero con la casilla de destino.

**Obstacle:**  Al clickar en el botón de obstacle se podrá colocar un obstáculo clickando en cualquier casilla del tablero, estos obstáculos pueden ser varios y no se pueden retirar, para ello tendrá que usar el botón reset.

**Reset:** Reinicia el tablero situando el origen y el destino en posiciones aleatorias y eliminando los obstáculos existentes, al igual que el trazado de recorrido que se haya podido dibujar por ejecutar el programa.