Izdelava iger: primerjava algoritmov iskanja poti

Seminarska naloga pri računalništvu

Mentor: Aleš Volčini, prof. Avtor: Lovro Hauptman, G 4. B

# Povzetek

Kazalo

[Povzetek 2](#_Toc163585328)

[1. Uvod 4](#_Toc163585329)

[2. Teoretično ozadje 5](#_Toc163585330)

[2.1 Klasifikacija algoritmov iskanja poti 5](#_Toc163585331)

[2.2 Teoretični pregled izbranih algoritmov 5](#_Toc163585332)

[3. Implementacija algoritmov 6](#_Toc163585333)

[3.1 Problem generiranja labirintov primernih za testiranje 6](#_Toc163585334)

[3.2 Implementacija posameznega algoritma 6](#_Toc163585335)

[4. Podrobna analiza izbranih algoritmov 7](#_Toc163585336)

[4.1 Merila ocenjevanja 7](#_Toc163585337)

[4.2 Primerjava izbranih algoritmov 7](#_Toc163585338)

[5. Ugotovitve 8](#_Toc163585339)

[6. Zaključek 9](#_Toc163585340)

[7. Viri in literatura 10](#_Toc163585341)

# Uvod

# Teoretično ozadje

## Klasifikacija algoritmov iskanja poti

## Teoretični pregled izbranih algoritmov

# Implementacija algoritmov

## Problem generiranja labirintov primernih za testiranje

## Implementacija posameznega algoritma

# Podrobna analiza izbranih algoritmov

## Merila ocenjevanja

## Primerjava izbranih algoritmov

# Ugotovitve

# Zaključek

# **Viri in literatura**

Izjava o avtorstvu

Izjavljam, da je seminarska naloga v celoti moje avtorsko delo, ki sem ga izdelal samostojno s pomočjo navedene literature in pod vodstvom mentorja.

April 2024 Lovro Hauptman, G 4. B