

Määrittelydokumentti

Karttagenerointi

Työn tarkoituksena on luoda ohjelma joka proseduraalisesti generoi roguelike tyyliin peleihin sopivia karttoja.

Työssä toteutan yhden tai useamman karttagenerointi algoritmin. Ensimmäinen generointi algoritmi perustuu <http://journal.stuffwithstuff.com/2014/12/21/rooms-and-mazes/> ideaan. Kyseinen algoritmi vaatii täydellisen labyrintin generointi algoritmin joten toteutan myös syvyysuuntaiseen läpikäyntiin perustuvan algoritmin.

Ohjelman käyttöliittymä on tekstipohjainen jossa ensin annat parametrin jotka käytetään generoinnissa ja sitte kartta näytetään tekstinä. Kun kartta on generoitu voi käyttäjä joko tallentaa kartan kuvatiedostoon tai generoida uuden kartan.