

Määrittelydokumentti

Karttagenerointi

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

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.