

W12 AiR PWR Projektowanie Algorytmów i Metody Sztucznej Inteligencji		Projekt 3	
Jakub Gilewicz - 275409	Zadanie 2	Pn 15:15 09.06.2024	Ocena :

1 Stopień realizacji programu

Program został zrealizowany w pełni : zaimplementowany został moduł programowy wykorzystujący algorytm A* na strukturze grafu osadzonym na liście sąsiedztwa lub macierzy sąsiedztwa z funkcją heurystyczną haversine oraz plik główny main.py , czyli program wykorzystujący ów moduł.

Program został przygotowany w edytorach tekstowych NVIM oraz Visual Studio Code i przetestowany na systemie operacyjnym linux w dystrybucji Debian 12, przy użyciu kompilatora Pythona 3 oraz modułu pytest.

2 Materiały i źródła

Data Structures & Algorithms in Python

Michael T. Goodrich, Roberto Tamassia, Michael H. Goldwasser

<https://nibmehub.com/opac-service/pdf/read/Data%20Structures%20and%20Algorithms%20in%20Python.pdf>

Grafy w języku Python

<https://python-course.eu/applications-python/graphs-python.php>

Algorytm A*

<https://www.youtube.com/watch?v=JtiKOD0eI4A>

Dokumentacja Pythona

<https://docs.python.org/3/>

Funkcja haversine

https://en.wikipedia.org/wiki/Haversine_formula

Moduł tkintermapview

<https://github.com/TomSchimansky/TkinterMapView>

JSON w Pythonie

https://www.w3schools.com/python/python_json.asp

argparser Python :

<https://www.cherryserver.com/blog/how-to-use-python-argparse>