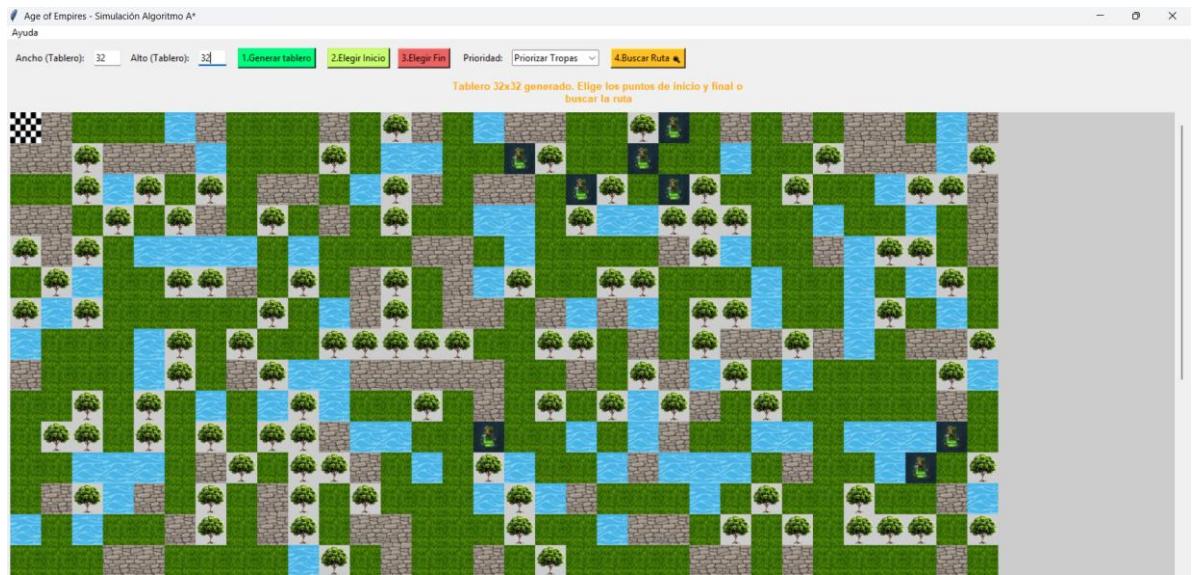


Simulador Algoritmo A* (Estilo Age of Empires)



El programa tiene una interfaz simple que ofrece lo requerido para realizar la simulación.



Existe un único botón para acceder a la opción de ayuda donde se muestra el manual y más detalles sobre la aplicación. Por ejemplo, se puede visualizar la leyenda para ver el coste y significado de cada casilla.



Pasos para la simulación

Ancho (Tablero):	14	Alto (Tablero):	14	1.Generar tablero	2.Elegir Inicio	3.Elegir Fin	Prioridad: Priorizar Tropas	4.Buscar Ruta
------------------	----	-----------------	----	--------------------------	------------------------	---------------------	------------------------------------	----------------------

Ajusta el tamaño y genera un tablero.

El número que aparece en cada botón indica el orden en el que hay que utilizarlos.

Paso 1 (No es obligatorio): Introducir el ancho y alto del tablero, si no se introduce ningún valor, utiliza los valores por defecto (14x14). En el caso de que se genere un tablero muy grande, hay que utilizar las barras de scroll vertical y horizontal para poder visualizarlo entero

Importante: *Hay que recordar modificar el ancho y el alto antes de volver a realizar una nueva simulación.*

Paso 2 (Obligatorio): Generar Tablero (1)

Paso 3 (No es obligatorio): Elegir Inicio (2)

Paso 4 (No es obligatorio): Elegir fin (3)

Si no se seleccionan, el programa busca desde la casilla (0,0) hasta la (N-1, M-1) siendo N y M el ancho y alto del tablero.

Paso 5 (No es obligatorio): Elegir que parámetro queremos priorizar, si no se selecciona ninguna opción, se priorizan las **tropas** por defecto.

Paso 6: Buscar Ruta (4)

Elementos de la interfaz

Ancho Tablero: El ancho del tablero a generar

Alto Tablero: El alto del tablero a generar

Generar Tablero: Botón para generar el tablero, se **debe** generar un tablero para cada simulación que se desea realizar.

Elegir Inicio: Activa el modo selección para poder seleccionar una casilla de inicio para las tropas

Elegir Fin: Activa el modo selección para poder seleccionar una casilla final (o destino) para las tropas

Prioridad: Estos valores indican la importancia de cada objetivo, por defecto he decidido priorizar las tropas (que todos los 4 lleguen vivos). Se puede seleccionar entre priorizar las tropas, coste o el tiempo (turnos).

Buscar Ruta: Inicia el proceso de buscar la ruta con todos los parámetros anteriores.