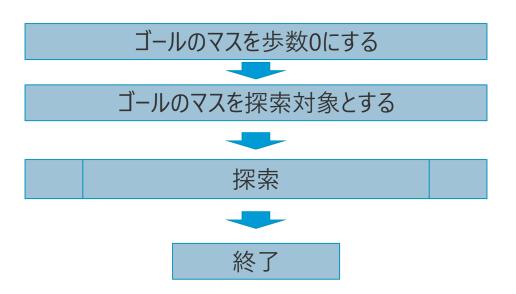
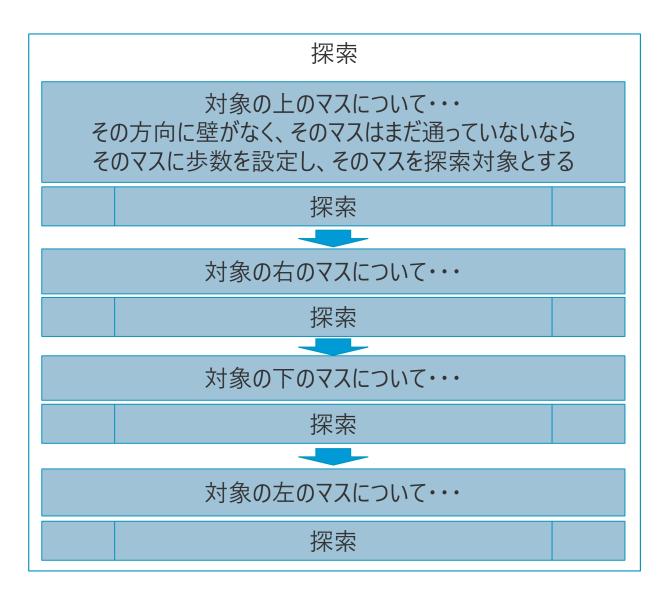
## 最短経路を求めるには (例1 深さ優先探索) (2/3)



処理の流れ







## 最短経路を求めるには (例2 幅優先探索) (2/3)



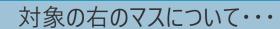
処理の流れ

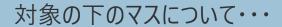
ゴールのマスを歩数0にする

マップ全体から歩数が0のマスを探索対象とする



対象の上のマスについて・・・ その方向に壁がなく、そのマスはまだ通っていないなら そのマスに歩数を設定する





対象の左のマスについて・・・



対象のマスからマスからさらに1歩で行けるマスを探索対象とする

