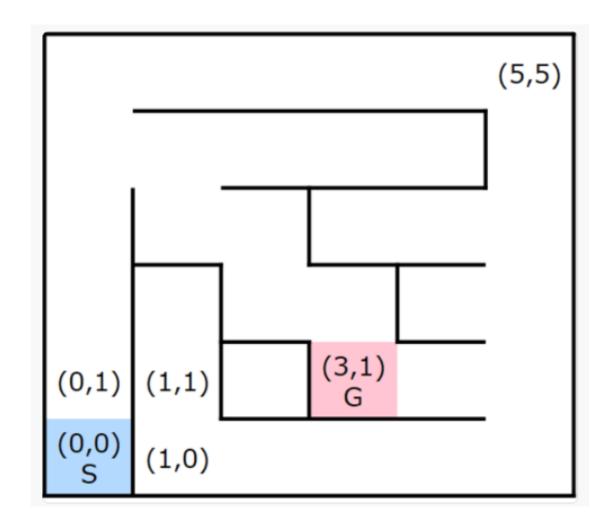
探索対象のマップ情報



x,yの原点は左下です

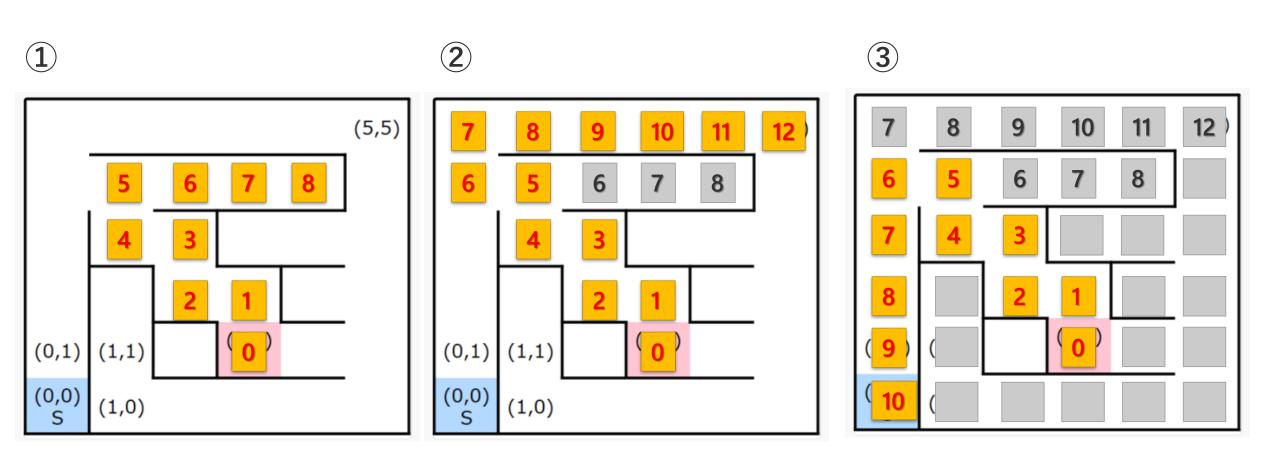




最短経路を求めるには (例1 深さ優先探索)



とりあえず行ける(壁のない)方向に歩数を進めていき、スタートまでたどり着くまで試す

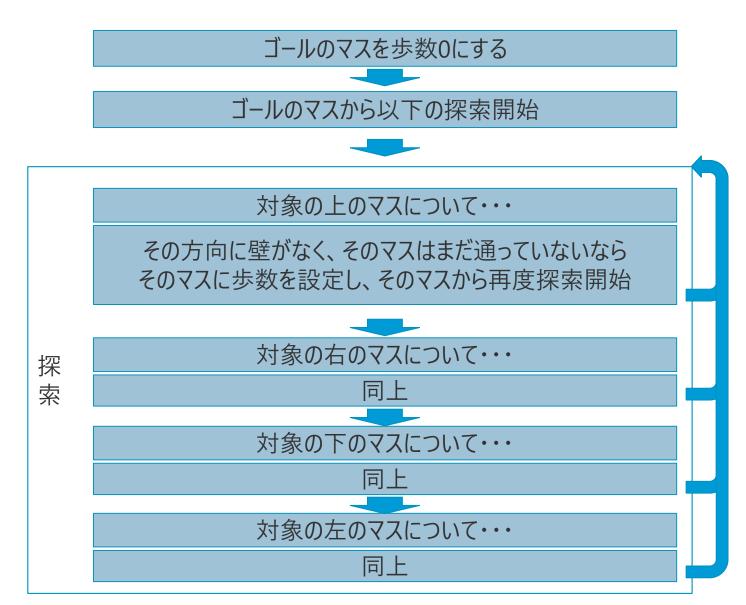




最短経路を求めるには (例1 深さ優先探索)



処理の流れ

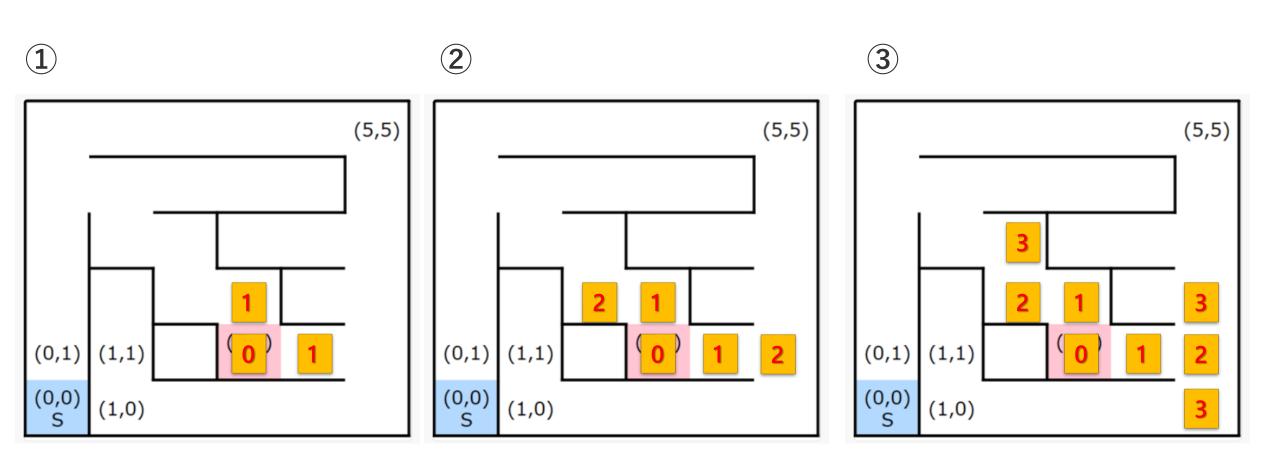




最短経路を求めるには (例2 幅優先探索)



まず1歩で行けるマスを特定する。次に2歩で行けるマスを特定する。以降繰り返し。





最短経路を求めるには (例2 幅優先探索)



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のマスを探す

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 対象の右のマスについて・・・ 探 索 対象の下のマスについて・・・ 同上 対象の左のマスについて・・・ 同上



マップ全体から歩数が1のマスを探す