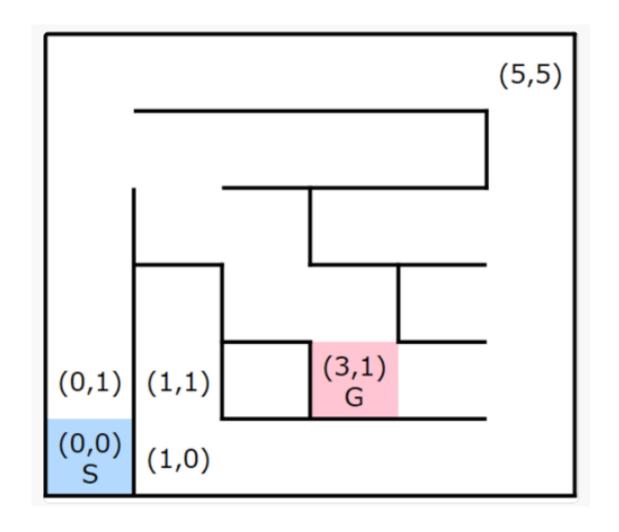
探索対象のマップ情報



x,yの原点は左下です

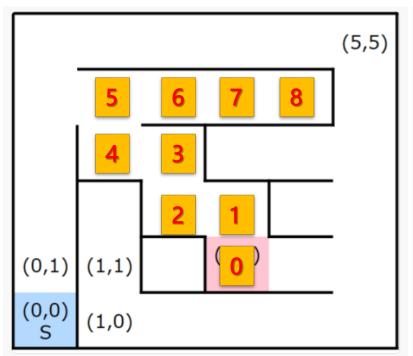


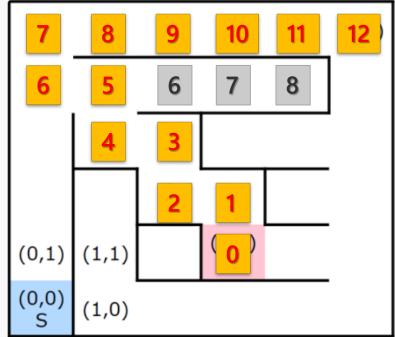


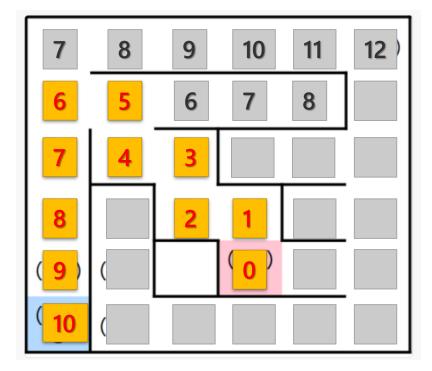
最短経路を求めるには (例1 深さ優先探索)



- ① 上・下・左・右のいずれか行ける(壁がなく、通ったことがない)方向に歩数を進めていく
- ② 以降繰り返す
- ③ コースは有限であり全てのマスをいずれ通るので終了する





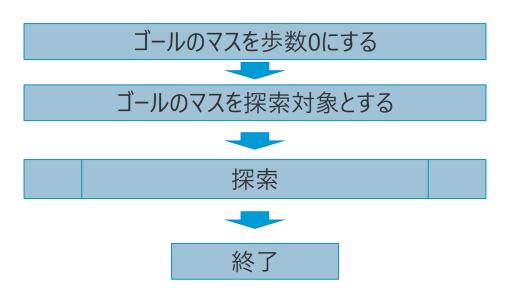




最短経路を求めるには (例1 深さ優先探索)



処理の流れ







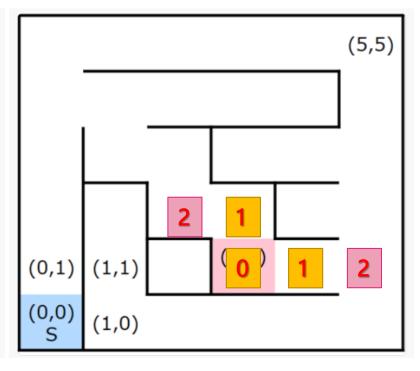
最短経路を求めるには (例2 幅優先探索)



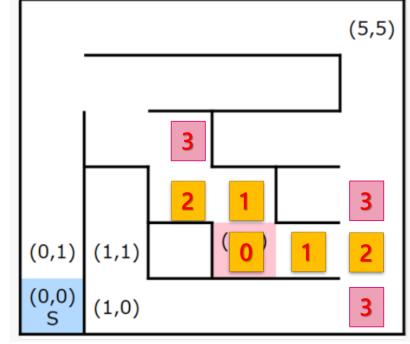
- ① 1歩で行けるマスを全て探す。
- ② 1歩で行けるマスからさらに1歩で行けるマスを全て探す。(つまり2歩で行ける)
- ③ 2歩で行けるマスからさらに1歩で行けるマスを全て探す。(つまり3歩で行ける)
- ④ 以降繰り返し。

1 (5,5)(0,1)(1,1)(0,0)(1,0)











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

