

Joanna Daukszewicz	71733
Sławomir Trzasczka	71753

DynaBlaster

Zaimplementowany algorytm wyboru ścieżki polega na znalezieniu najbliższej ścieżki do określonego punktu. Następuje to poprzez wybór kierunku bardziej preferowanego (z listy dostępnych kierunków), który pozwoli graczowi dojść do wyznaczonej komórki planszy.

Jeżeli gracz dojdzie do skrzyżowania to wywoływana jest rekurencyjnie metoda, która sprawdza dostępny kierunek poruszania się i odrzuca ten o najwyższym koszcie.

Każde przejście po ścieżce jest oznaczane unikalnym id, dzięki temu wiadomo, czy algorytm w danej iteracji odwiedził daną komórkę planszy. Algorytm unika ślepych uliczek, stąd też w momencie gdy gracz dotrze do ściany, algorytm w danej iteracji kończy swoje działanie (dla rekurencyjnej ścieżki).

Podczas obliczania ścieżki sprawdzany jest zasięg i czas wybuchu bomb. Oznacza to, że podczas wyznaczania ścieżki brane jest pod uwagę to, czy gracz może znaleźć się w zasięgu bomby, jeżeli obrałby dany kierunek.

Ponadto w każdym 'frame' porównywany jest poprzedni stan planszy z obecnym w celu sprawdzenia i uaktualnienia stanu graczy. Ponadto uwzględniane też są takie atrybuty jak zasięg bomb czy też ich liczność. Dokonywane jest to na podstawie ruchów gracza i pozycji bonusów w poprzedniej iteracji.

Natomiast jeżeli chodzi o interfejs `ICPlayerFactory` to implementuje go klasa **`MyPlayerFactoryAdapter`**.