

Pathfinding-Algorithmen

Einführung und Vergleich mittels einer Webapplikation

Adrian Stoop und Severin Fürbringer

Berufsmaturitätsschule Zürich
Technik, Architektur, Life Sciences

5. März 2019

Inhalt

① Einführung

② Schluss

Einführung

Was ist ein Algorithmus?

- **Handlungsplan zur Lösung eines Problems**
- Beispiel: Kochrezept, Lösungsverfahren für lin. oder quad. Gleichungen
- Name abstammend von al-Chwarizmi (geb. 780, lt. Algorismi)
- Sehr relevant in der Informatik



Abbildung: Statue von al-Chwarizmi in Iran, Quelle: M. Tomczak, 2013

Einführung

Was sind Pathfinding-Algorithmen?

- **Finden den Weg von A nach B**
- Es gibt verschiedene Arten
- Kommt vor in:
selbstfahrenden Fahrzeugen,
Videospielen,
Netzwerktechnik, ...

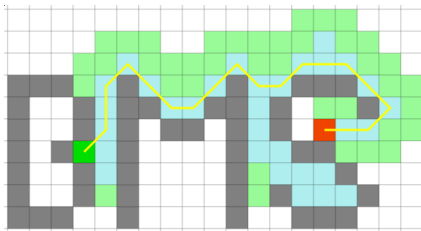


Abbildung: BestFirstFinder findet den Weg
(Grün ist Start, Rot ist Ende)

Schluss

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!

- BMA-Produkt als Webapplikation:
`bma.fuerbringer.info`
- Quelltext Webapplikation und Dokument:
`github.com/fuerbringer/bma`