# What is the problem?

Hoe ga ik een route maken in het doolhof generator voor de speler?

# How did I solve this?

Het gebruik maken van **prototyping** en **Literature study**.

**Literature study** om het doolhof te maken van de website[**jamisbuck website**](https://weblog.jamisbuck.org/2011/1/27/maze-generation-growing-tree-algorithm.html)en filmpje   
van [WSAL Evan](https://www.youtube.com/watch?v=OutlTTOm17M&t=1s) met de benodigde verbeteringen aan de code. Want ik hoefde alleen de logica te weten. De prototype is opgezet in drie fases.

Fase 1 maak het doolhof.

Fase 2 zet een start en een eindpunt en maak gebruik van en A\* pathfinder.

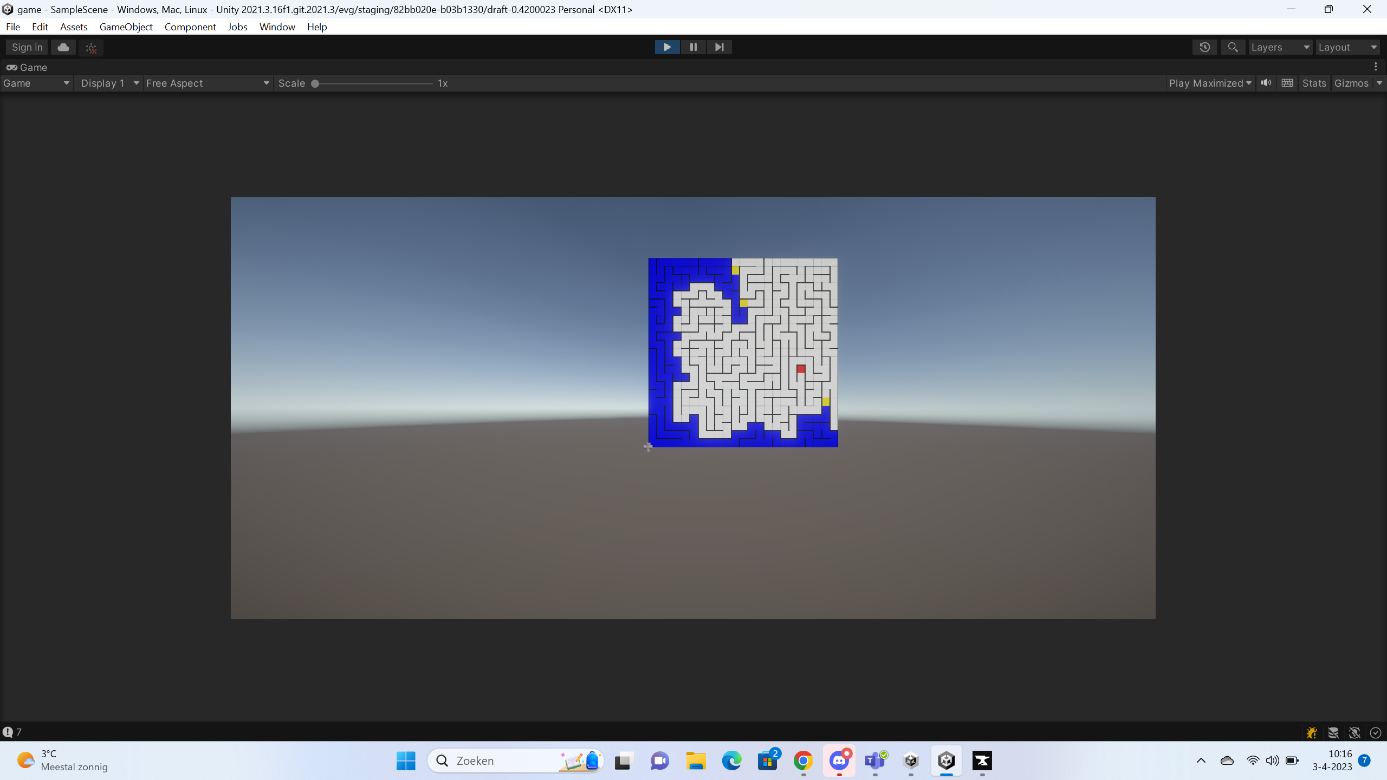
Fase 3 maak van het resultaat van de pathfinding de route in 3D objecten.

What is the Result

Dat er een doolhof wordt gegenereerd in Unity doormiddel van de Growing tree en de A\* pathfinding.

Afbeelding met tekst, beeldscherm, schermopname, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijvingFase 1 maak het doolhof met de growing tree.

Fase 2 doe de A\* pathfinding het rode blockje is eindpunt.

Afbeelding met tekst, beeldscherm, schermopname, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijving

Fase 3 de groene lijn is het resultaat van de pathfinding om daar een route uit te maken.

# Validation

Alles werkt zoals in het resultaat vermeld is.

# Next Steps

De volgende stap is natuurlijk het afronden en speelbaar maken van de zenuw spiraal