

Explorator – Käyttöohjeet

1 Ohjelman suorittaminen

Ohjelmasta on generoitu ajettavat Windows ja Linux paketit, jotka ovat seuraavat:

[/Releases/application.linux32](#)
[/Releases/application.linux64](#)
[/Releases/application.windows32](#)
[/Releases/application.windows64](#)

Windows hakemistoissa on ajettavat Explorator.exe tiedostot, jotka käynnistävät ohjelman. Linux paketeissa on shell skripti, jotka vaativat toimiakseen Java JDK 1.7 asennuksen.

Ohjelman käynnistyessä aukeaa 1280x720 resoluution ikkuna, jossa on gridi alue. Tähän alueeseen pystyy vasemmalla hiirennäppäimellä piirtämään blockkaavia elementtejä. Oikea hiirennäppäin poistaa blokkaavat elementit. Algoritmi lähtee etsimään polkua, kun molemmat alku ja loppu piste on lisätty gridiin. Aina, jos alku- tai loppupistettä muutetaan ohjelma lähtee laskemaan polkua sillä hetkellä aktiivisena olevalla algoritmilla.

HUOM. Floyd-Warshall algoritmi kestää n. 35 sekuntia(riippuen koneen nopeudesta), joten jos painaa näppäintä 1, niin käyttöliittymä näyttää ”jämähäneen”. Käyttöliittymä herää henkiin, kun ohjelma on laskenut etäisyysmatriisin sekä hakenut lyhimmän polun. Floyd-Warshall laskee etäisyysmatriisin ainoastaan, jos gridiä (verkkoa) on muutettu käyttäen hiiren vasenta tai oikeaa näppäintä. Eli jos gridiä ei muuteta Floyd-Warshall suoriutuu nopeasti, joten Game of Life moodia ei kannata kokeilla kyseistä algoritmia käyttäen.

Alla näppäinkomennot:

A – lisää polun lähtöpiste

L – lisää polun loppupiste

1 – Käytä Floyd-Warshall algoritmia

2 – Käytä Dijkstra algoritmia (oletus sovelluksen käynnistyessä)

3 – Käytä A* algoritmia

G – Game of Life moodi, jossa blokkaavat solmut elävät GoL sääntöjen mukaan