

# Aineopintojen harjoitustyö: Tietorakenteet ja algoritmit - Käyttöohje

*Jerry Mesimäki*

## 1. Ohjelman käyttö

Käyttäjältä kysytään ajon yhteydessä luolaston sivun pituutta ja sitä haluaako hän nähdä algoritmin visualisoinnin. Visualisointia tehdessä kannattaa ottaa huomioon, että yli 80\*80 - luolastot vaativat jo melko suurella resoluutiolla varustettua monitoria toimiakseen. Tämä kuitenkin auttaa havainnollistamaan sitä mitä algoritmit todella tekevät.

## 2. Ohjelman tulosteet

Ohjelma kertoo käyttäjälle kuinka monella askeleella alusta loppuun päästään ja kuinka pitkä aika tuloksen saavuttamiseen käytettiin. Halutessaan käyttäjä voi myös pyytää Swingiä piirtämään luolaston ja lyhimmän reitin alusta loppuun.

## 3. Ohjelman käynnistäminen

Ohjelma toimii komentoriviltä komennolla:

`java -jar reittiratkaisin/dist/Tiralabra.jar`