

Viikkoraportti 3

Mitä opin tällä viikolla?

Tutustuin tällä viikolla eri heuristiikkoihin mm. demotilaisuudessa, sekä toteutin itse A* algoritmiin useampia heuristiikkoja mm. jokseenkin toimiva pisimmän polun etsintä. Opin samalla mitä hyötyä erilaisista heuristiikoista on ja missä tilanteissa voi olla hyvä käyttää eriheuristiikkoja.

Toteutin loput tietorakenteet itse ja onnistuin korvaamaan Javan valmiit tietorakenteet ilman mitään ongelmia. Täydensin A* visualisointia näyttämään reitin tummemmalla kuin muut solmut joissa on vain käyty, mutta jotka eivät kuulu reittiin.

Mikä jäi epäselväksi?

Javan Iterable / Iterator rajapinnat ja niiden hyödyntäminen mm. listan toteuttamisessa.

Miten ohjelma on edistynyt / Mitä teen seuraavaksi?

Ohjelma on nyt niin valmis kun sen ehtii tehdä, ohjelmassa kaikki toimii eikä mikään aiheuta ongelmia. Todennäköisesti kehitän peliä ja algoritmeja lisää ja luon mahdollisesti vielä erilaisia tekoälyjä, mukaan lukien tekoäly Pac-Man hahmolle.

Kiitos kurssista :)