

LAB1_2

Wykorzystanie algorytmu A* do znalezienia najkrótszej drogi
pomiędzy 2 punktami.

Przygotował:

Łukasz Walewski

188584

KrDUIS2012Is

1. Zadanie optymalizacyjne

Algorytm A* zostanie wykorzystany do znalezienia najkrótszej drogi na planszy z ominięciem przeszkód. Jest to sytuacja, która występuje zwykle w grach komputerowych i w tych sytuacjach ten algorytm znajduje przede wszystkim swoje zastosowanie.

2. Sposób uruchomienia

a. Wymagane środowisko do zbudowania projektu

Do zbudowania aplikacji konieczne są takie narzędzia jak:

- node.js (8.12.0)
- npm/yarn

b. Uruchomienie projektu

Projekt przeglądać można w 2 wersjach deweloperskiej i produkcyjnej. Aby uruchomić projekt w wersji deweloperskiej po rozpakowaniu należy uruchomić w konsoli komendę yarn lub npm install. Po zakończeniu procesu należy wystartować deweloperski serwer przy użyciu yarn start lub npm start. Produkcyjna wersja aplikacji dostępna jest pod adresem <https://pathfinding-algorithm.herokuapp.com/> (za pierwszym razem strona może się wolno ładować)