

### **Käyttöohjeet:**

Alku-ikkunassa voi valita käytettävän metriikan, simuloitavan labyrintin ja suokertoimen, eli sen kuinka paljon enemmän aikaa suolla kulkeminen kuluttaa. Valinnan jälkeen avautuu labyrintti, jonka alareunassa on "simuloi"-nappula. Näitä labyrintteja voi avata kuinka monta tahansa vierekkäin ja niitä voi simuloida vierekkäin.

Alkuikkunassa labyrintiksi tulee syöttää jokin .png tiedoston nimi joka löytyy projektista. Tässä labyrintin valitseminen on jätetty käyttäjän vastuulle. SuoKertoimeksi tulee syöttää jokin ei-negatiivinen kokonaisluku. Tämän syötteen oikeellisuus tarkistetaan ja väärällä syötteellä näytetään virheilmoitus.

Painettaessa "simuloi"-nappulaa labyrinttiin piirtyy sinisellä ja vaaleansinisellä alue, jossa dijkstran-algoritmi on vieraillut ja oranssilla sen löytämä paras reitti. Labyrintti ikkunoita voi sulkea ja avalla niin paljon kuin haluaa. Ohjelmaa loppuu vasta kun alkuikkuna on suljettu.

Projektissa on valmiina seuraavat labyrintit:

- ekaLabyrintti.png
- tokaLabyrintti.png
- kolmasLabyrintti.png
- suoLabyrintti.png