

31.5.

Toteutin aluksi dijkstran-algoritmin käyttäen javan valmista priorityqueue:ta. Toteutin tänään oman keon ja korvaan priorityqueueen sillä lähipäivinä. Dijkstran-algoritmi palauttaa tällä hetkellä vain lyhimmän määrän askelia, millä lähdöstä pääsee maaliin. Tämä on kuitenkin helppo muokata sellaiseksi, että metodi palauttaa listan solmuista, joita pitkin lyhin reitti kulkee. Näin löydetyn reitin voi vaikka värittää labyrinttiin, jolloin ohjelman mielekkyys kasvaa.

6.6.-7.6.

Viimeistelin keon toiminnan ja varmistin aikavaativuudet. Toteutin keon sisäiseksi rakenteeksi oman luokan joka pitää sisällään tuplaavan taulukon. Tein bittikartta-luokan joka muodostaa char-labyrintteja paintilla piirretyistä kuvista. En ole alkanut vielä tekemään käyttöliittymää, vaan koko toteutuksen toimivuus on varmistettu ainoastaan JUnit testeillä.