

## Resultados

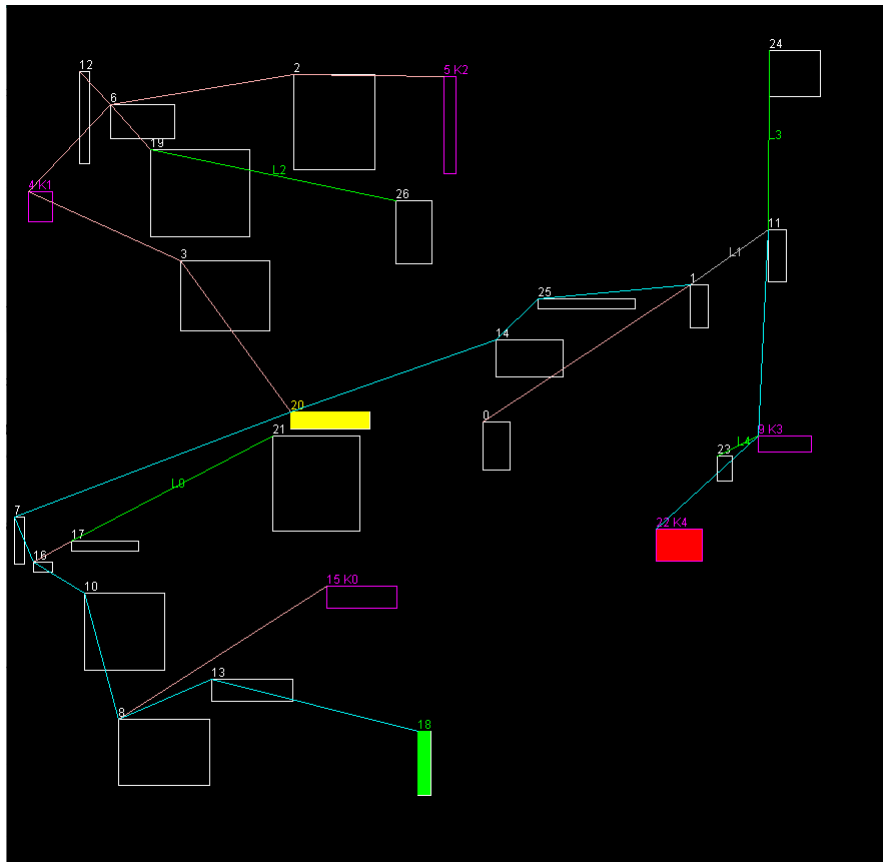
Foram geradas 3 *dungeons*, nomeadas aqui no formato: [SEED]-[ROOMS]-[KEYS].

A dungeon consistem em [ROOMS] salas, marcadas com seus IDs para identificação, que são coloridas conforme a regra: As salas com borda branca são salas comuns, a sala verde é a entrada da dungeon, aproximadamente no meio do caminho tem uma sala amarela que é um checkpoint, e por fim temos a sala vermelha que é sala final da dungeon. As salas com borda magenta são as salas que possuem uma chave, e o ID da chave é mostrado junto com o ID da sala no formato [IDSala] K[IDchave].

As arestas são os possíveis caminhos entre as salas. As arestas rosa claro são os possíveis caminhos que não foram percorridos, em ciano é o menor caminho até a sala final (desconsiderando os caminhos trancados), as verdes são as arestas trancadas e estão marcadas com L[ID] que é o ID da chave que abre aquele caminho, em cinza são os caminhos trancados mas que fazem parte do menor caminho.

As dungeons gerados foram as seguintes:

### *Dungeon 23-27-5:*



O Algoritmo DFT visitou as salas na seguinte sequência:

18 → 13 → 08 → 10 → 15 → 16 → 07 → 17 → 20 → 21 →  
 03 → 14 → 04 → 25 → 06 → 01 → 02 → 12 → 19 → 00 →  
 11 → 05 → 26 → 09 → 24 → 22 → [23]

Ja o algoritmo DFT, visitou nessa sequência:

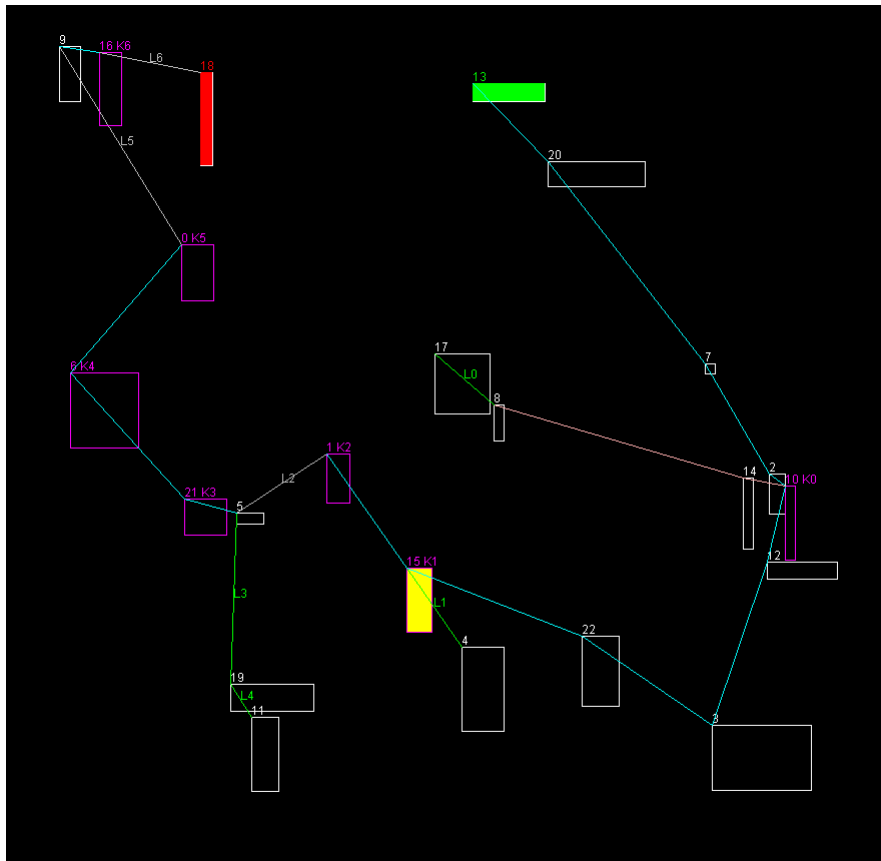
18 → 13 → 08 → 10 → 16 → 07 → 20 → 03 → 04 → 06 →  
 02 → 05 → 12 → 19 → 26 → 14 → 25 → 01 → 00 → 11 →  
 09 → 22[→ 23 → 24 → 17 → 21 → 15]

E o A\*:

18 → 13 → 08 → 10 → 16 → 7 → 20 → 14 → 25 → 01 → 11 →  
09 → 22

Podemos notar que o Algoritmo A\* é o aquele que leva mais rapidamente ao final da dungeon.

### *Dungeon 31-23-7*



Os caminhos foram: