# PRÁCTICA 1. IMPLEMENTACIÓN DEL ALGORITMO A\*

Ingeniería del Conocimiento

Mª Victoria Barylak Alcaraz

## Detalles de implementación.

Para la realización de esta práctica se ha implementado el algoritmo A\* usando como lenguaje de programación C++, y el proyecto se ha desarrollado en el entorno de programación *Visual Studio 2017*.

El programa calcula el camino óptimo desde una casilla de inicio hasta una casilla de meta sobre un mapa cuadriculado en el que algunas casillas han sido marcadas como inaccesibles. Tanto las dimensiones de la cuadrícula, como las casillas de inicio y meta, y las casillas inaccesibles son determinadas por el usuario.

También se ha implementado la primera ampliación sugerida en el enunciado de la práctica, la existencia de *way points* en el camino óptimo. Dichos *way points* también son determinados por el usuario.