

工夫した点

- ・探索する方向を決めるとき、if や switch をなるべく使わないように配列 2 個用意して配列の for 分のカウント変数を要素数としてそれを足すことで方向を決めた。

苦労した点

- ・あるノードとあるノードのトータルコストが同じになったとき、ヒューリスティックが小さいほうを次の探索位置にするのが、大変だった。ヒューリスティックが小さいほうを探索位置に変えた後、そこはもう前後左右どこも壁かすでに探索済みのノードだったりして何も起きずループから抜けられないみたいなことが起こって、それを直すのが大変だった。