

VIIKKORAPORTTI 4

OLLI RÄTY

3.6

Valmiin `PriorityQueue`-rakenteen tilalle tehty oma minimikeko. Käytin metodeille samoja nimiä kuin valmiille rakenteelle. Näin itse implementointi onnistui yhden rivin muutoksella. Toisaalta koodi ei ehkä ole niin siistiä kuin voisi olla. Minimikeolle kirjoitettu myös kattava testaus.

4.6

Greedy-algoritmi valmis. Algoritmi on yksinkertainen ahne algoritmi, joka pyrkii aina liikkumaan mahdollisimman paljon kohteen suuntaan. Umpikujatilanteissa algoritmi käyttää **Random**-algoritmia päästäkseen edes johonkin suuntaan.

5.6

Viimeistelty **Greedy**- ja **Dijkstra**-algoritmit. Piirsin myös vihdoinkin näille grafiikat. Lisäsin myös pelin lopetuksen tilanteessa, jossa pelaajalta loppuvat varat. Nyt, kun algoritmit toimivat, ja haamujen nopeudet on säädetty, on peli yllättävän tasaväkinen (tai Greedy ei voita kovin usein, mutta muuten). Usein voittajaa on yllättävän hankala arvata.

6.6

Selvensin **Dijkstra**:n toimintaa ja lisäsin sille testejä. Algoritmi teki turhaa työtä, mutta muutoksilla sen toiminta nopeutui. Algoritmi näyttäisi toimivan oikeassa kertaluokassa. Se on hieman A^* :ia hitaampi. Muutoksia varten lisäsin myös keon toiminnallisuutta ja testit tehdyille lisäyksille.