

## VIKKORAPORTTI 3

OLLI RÄTY

24.5 Siistitty A\*-algoritmia. Korjattu toiminta tilanteissa, joissa kohde on labyrintin reunalla. En ollut huomannut näissä tapahtuvaa ongelmaa, sillä itse pelissä kohteen sijainniksi arvotaan jokin paikka kesemmältä labyrinttia.

26.5 Muokattu Random-algoritmia. Lisätty kommentointia ja täydennetty JavaDoc. Korjattu bugi, jossa peli ei suljeudu aina halutusti.

27.5 A\*:ista löytyi vielä virhe, joka ilmeni uudenlaisia labyrintteja käyttämällä. Se korjautui kuitenkin helposti, ja koodi selveni hieman. Suunnittelin uusia labyrintteja ja huomasin ettei käyttis tue kovin suurikokoista. Tyydyn kai pienempään sen sijaan, että järjestäisin koko UI:n uusiksi. Kirjoitin myös oman pinorakenteen ja korvasin algoritmeissa käyttämäni valmiin tietorakenteet tällä.

29.5 Lisätty kattavat testit omalle pinorakenteelle ja testejä A\*:ille. Muokkasin A\*:ia hieman siistimmäksi.

30.5 Lisää testejä. A\*:ia piti muuttaa testausta varten. Itse pelin labyrintit ovat niin pieniä, ettei suuria eroja algoritmin viemässä ajassa niiden välillä ole. Testausta varten piti luoda huomattavasti suurempia, ennenkuin erot näkyivät. Tällä hetkellä algoritmi näyttäisi toimivan juurikin odotetussa ajassa.

Seuraavaksi tähtäimessä olisi loput liikealgoritmit. Myös testausta pitää tehdä lisää, ja tuloksia dokumentoida tarkemmin.