# I. GRUPAS APRAKSTS

## -Grupas nosaukums.

POGramētāji

## -Grupas locekļi.

* Tomass Kristiāns Šterns, 5.grupa, 231RDB190
* Petr Gabuniia, 6.grupa, 231RDB331
* Valentīns Koposovs, 11.grupa, 231RDB008

## -Grupas vadītāja vārds un uzvārds.

Tomass Kristiāns Šterns

## -Problēmu risināšanas metodes.

Ja kāds no grupas locekļiem neizpildīs savus pienākumus pārskata izveidē, notiks pārrunas un, iespējams, tiks nolemts, vai šim cilvēkam būs jāuzņemas kādi papilduzdevumi un/vai prezentācijas veidošana. Ja kāds no grupas locekļiem neizpildīs savus pienākumus programmas (\*.java) izveidē un/vai prezentācijas izveidē, tiks nolemts, vai šim cilvēkam būs jāuzņemas kādi papilduzdevumi un/vai prezentēšana. Ja grupas vadītājs neiesniedz nepieciešamos failus un/vai nepilda savus pienākumus, tiks nolemts, vai grupas vadītājam tiks atņemts viņa statuss. Kā arī katra grupas locekļa pienākumu nepildīšana var tikt uzskatīts kā iemesls viņa atskaitīšanai no grupas.

# II. KOMUNIKĀCIJAS METODES

Komunikācija notiek klātienē, ja tas ir iespējams, vai sazinoties grupas Whatsapp sarakstē. Atskaites notiek Whatsapp-ā, github-ā un klātienē, aprakstot izdarīto.

# III. ALGORITMU APRAKSTS

1. Brute force – programma ies cauri labirintam soli pa solim līdz neatradīs izeju vai līdz nebeidzas neizietie lauciņi. Tā nemeklēs obligāti īsāko ceļu, bet pirmo ceļu, kuru atrod gājienu prioritātē – uz leju, pa labi, pa kreisi, uz augšu. Ja programma pamana, ka tā atkal atgriežas lauciņā, kurā bija, tad atzīmē, ka tur vēlreiz iet nevajag, tādā veidā izejot visu iespējamo labirintu vai līdz brīdim, kad atrod izeju pirmo reizi.
2. Grafu metode- programma sastāda grafu, kas attēlo labirintu, kur virsotnes reprezentē ceļus (rūtiņas, pa kuram var iet), bet virsotnes tiek savienotas ar šķautni gadījumā ja no vienas virsotnes var aiziet uz otru ar vienu gājienu. Šī metode reducē uzdevumu masīva uz uzdevumu grafā, ar kuriem ir ērtāk strādāt. Ceļa noteikšana izmantots Dziļuma pirmās meklēšanas (Depth-First Search) algoritms, kurs nodrošina rekursīvu pārvietošanos pa grafa virsotnēm, meklējot ceļu.
3. Follow right hand rule – algoritms “izstaigās” labirintu, ejot gar labo malu jeb “turot roku pie labās malas. Algoritms noris pēc noteiktas struktūras: eksistē kāds virziens, kurā aplūko nākamo lauciņu. Ja pa labi attiecībā pret šo virzienu ir ceļš, tad pēc labās rokas likuma pagriežas pa labi. Ja tāds ceļš neeksistē, tad turpina virzību taisni. Ja tas nav iespējams, nogriežas pa kreisi un turpina ceļu. Taču ja neatrod nevienu ceļu, tad ir nonākts strupceļā, tāpēc apgriežas apkārt un atkārto šo procesu, kamēr atrod izeju. Ja izeja nav atrasta, tas nozīmē, ka algoritms ir atgriezies ieejas pozīcijā 1-2 reizes (atkarībā no labirinta izkāŗtojuma) un algoritma darbība tiek pārtraukta. Šāds process funkcionē, jo labirintam ir garantēta ieeja un izeja, tās ir tikai vienas un visas ārējās sienas, kas neietilpst labirintā, ir savienotas.

# IV. PROGRAMMAS STRUKTŪRAS APRAKSTS

*Sastādīt tabulas, kas apraksta klases un metodes, kuras plānots izstrādāt. Tabulas var izskatīties sekojošā veidā. (ŠO PĒC TAM IZDZĒST)*

|  |  |
| --- | --- |
| Main | public class. Galvenā klase. |
| Main.printLabyrinth | Izvada labirintu uz ekrāna. Kā mainīgo pieņem labirinta masīva atsauci. |
| Main.randomAizpilde | Aizpilda labirintu, izmantojot Math.random(), ar 0 vai 1. Kā mainīgo pieņem labirinta masīva atsauci. |
| Main.bruteForce | Iziet visus ceļus labirintā soli pa solim līdz brīdim, kad atrod izeju pirmo reizi, vai līdz beidzas lauciņi, kur iet. Kā mainīgo pieņem labirinta masīva atsauci. Sīkāka info “III. ALGORITMU APRAKSTS” |
| Main.followRightHandRule | Seko labās puses sienai, kamēr atrod izeju, vai atgriežas ieejas pozīcijās noteiktu reižu skaitu. Kā mainīgo pieņem labirinta masīva atsauci. Sīkāka info “III. ALGORITMU APRAKSTS” |
| Main.createEdges | Grafā savieno ar šķautnēm virsotnēs, kuram no vienas uz otru var aiziet ar vienu gājienu |
| LabyrinthGraph | Klase, kas ļauj attēlot labirintu kā grafu, kurā virsotnes reprezentē ceļus (rūtiņas, pa kuram var iet), bet virsotnes tiek savienotas ar šķautni gadījumā ja no vienas virsotnes var aiziet uz otru ar vienu gājienu |
| dfs | Funkcija, kas implementē Dziļuma pirmās meklēšanas (Depth-First Search) algoritmu. Tas ir rekursīvs algoritms, ar kura palīdzība tika īstenota pārvietošana pa grafu virsotnēm un ceļa meklēšana līdz izejai. |
|  |  |
| … |  |

# V. PIENĀKUMU SADALE STARP GRUPAS LOCEKĻIEM

*Sadaliet pienākumus, aizpildiet sekojošu tabulu, norādot, kurš no grupas locekļiem izstrādās kādu no klasēm un metodēm. Novērtējiet darba apjomu, vajadzīgo katra uzdevuma izpildīšanai (no 1 līdz 30 punktiem). Cenšaties, lai noslodze grupā būtu sadalīta vienmērīgi.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Uzdevums | Darba apjoms | Izpildītājs | | |
| Tomass | Petr | Valentīns |
| 1. | Main.printLabyrinth | 3 |  | 3 |  |
| 2. | Main.randomAizpilde | 3 |  | 3 |  |
| 3. | Main.bruteForce | 30 |  |  | 30 |
| 4. | Main.graph | 30 |  | 30 |  |
| 5. | Main.followRightHandRule | 30 | 30 |  |  |
| 6. | Prezentācijas sagatavošana | 30 | 10 | 10 | 10 |
| 7. | Testa piemēru sagatavošana | 27 | 9 | 9 | 9 |
| 8. | Pārskata izveidošana | 30 | 15 | 5 | 10 |
|  | … |  |  |  |  |
|  | Kopā: |  | 64 | 60 | 59 |