

1 Commandes

Pour l'utilisation du programme, vous avez le choix entre plusieurs commandes :

- **exit** pour sortir du programme
- **echo** pour afficher tous les labyrinthes
- **add** pour ajouter un labyrinthe
- **rm** pour supprimer tous les labyrinthes
- **astar** pour lancer un parcours

2 Ajouter un labyrinthe (add)

Pour ajouter un labyrinthe il faut passer par deux étapes :

1. Entrer la largeur et la hauteur séparées par un espace
2. Entrer la grille, 0 pour un vide, 1 pour un obstacle (sans espace pour séparer les cases)

Vous pouvez voir un exemple sur la capture suivante :

```
> Entrez une commande <exit, echo, add, rm, astar>
add
> largeur hauteur
5 5
> grille
00100
00100
00100
00000
00000
> grille 6 ajoutée
      0 1 2 3 4
    0 . . N . . 0
    1 . . N . . 1
    2 . . N . . 2
    3 . . . . . 3
    4 . . . . . 4
      0 1 2 3 4
```

3 Lancer un parcours (astar)

Pour lancer un parcours, il faut effectuer un ensemble d'étapes :

1. Choisir la méthode
2. Choisir la grille (par son indice)
3. Entrer les coordonnées de la position de départ séparées par un espace
4. Entrer les coordonnées de la position d'arrivée séparées par un espace

Vous pouvez voir un exemple sur la capture suivante :

```
C:\ VStar.exe
> Entrez une commande (exit, echo, add, rm, astar)
astar
> Choisir methode
> 1 - Methode Manhattan
> 2 - Methode Euclidienne
> 3 - Methode Proximite du chemin des obstacles
> 4 - Methode Somme
> 5 - Methode MinMax
> 6 - Methode MinEcart
> 7 - Methode Somme des bornes
> 8 - Methode Moyenne ponderee
> 9 - Methode Lexicographique
5
> indiceGrille
6
      0 1 2 3 4
      0 . . N . . 0
      1 . . N . . 1
      2 . . N . . 2
      3 . . . . . 3
      4 . . . . . 4
      0 1 2 3 4
> x y (depart)
0 0
> x y (arrivee)
3 0
      D * N A .
      . * N * .
      . * N * .
      . * * * .
      . . . . .
```