A星算法步骤

* 维护一个优先队列去存储即将被访问的节点,初始为空
* 计算当前所有点的启发函数的值
* 把源点s放入到优先队列中
* 为其他点与当前源点的权重赋值
* 循环

A星算法的理论知识

1. 了解A星寻路是用来解决什么问题的

A\*寻路就是用来计算玩家行进路径的,通过它可以计算出避开阻挡的最短路径

1. 了解A星寻路的基本原理

A\*寻路算法的基本原理就是不停地找自己周围的点,选出新的起点再循环搜索.

1. 了解A星寻路的详细原理
   1. 寻路消耗公式

F(寻路消耗)=g(距离起点的距离) + h(距离终点的距离)

* 1. 开启列表
  2. 关闭列表
  3. 格子对象的父对象