

# 2019 - 알고리즘 프로젝트

by. 건불두





# 목차

1. 게임 소개

2. 화면 구성 (UI)

3. 자동화구현



# 게임 소개

GAME STAGE 1

PRESS ANY KEY TO START

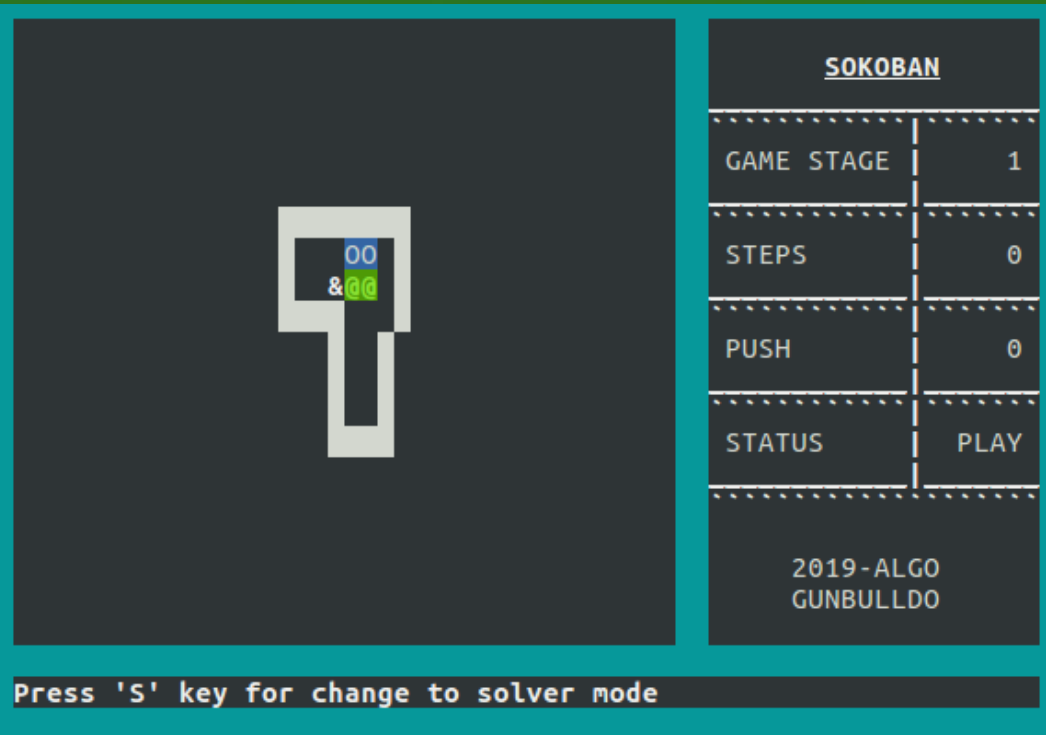
PUSH

- 게임 시작 화면

- 어떤 자판이든 눌리면 게임 시작
- 진행하게 될 스테이지 넘버 표기




# 게임 소개



- 게임 실행 화면 (유저 모드)
  - 키보드 방향키로 조작
  - "Z"키 입력 시 한 단계 실행 취소
  - "R"키 입력 시 맵을 처음 상태로 리셋



# 게임 소개



SOKOBAN	
GAME STAGE	1
STEPS	7
PUSH	0
STATUS	PLAY

2019 - ALGO  
GUNBULLDO

PATH: udlu

- 게임 실행 화면 (AI 모드)
  - "S"키를 누르면 AI모드 실행
  - 여러 알고리즘 중에 가장 짧은 해답을 가진 알고리즘 채택
  - 하단에 최종 경로 표시

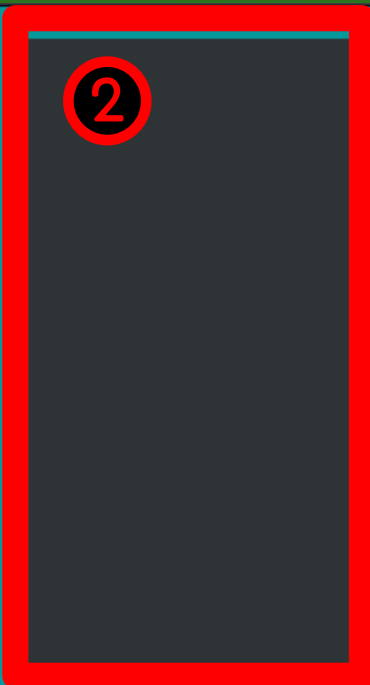


# 화면 구성 (UI)

①



②



③



1. 게임 화면
2. 점수 화면
3. 경로 표시 화면



# 자동화 구현

## 사용된 알고리즘

BFS

DFS

Greedy

A\*

- 4개의 알고리즘을 모두 적용
- 가장 빠르고 효율적인 경로를 채택

**감사합니다**