



导航

- [首页](#)
- [社区主页](#)
- [当前事件](#)
- [最近更改](#)
- [随机页面](#)
- [使用帮助](#)
- [NOCOW地图](#)
- [新手试练场](#)

搜索

工具箱

- [链入页面](#)
- [链出更改](#)
- [特殊页面](#)
- [可打印版](#)
- [永久链接](#)

- [条目](#)
- [讨论](#)
- [编辑](#)
- [历史](#)

为防止广告，目前nocow只有登录用户能够创建新页面。如要创建页面请先[登录/注册](#)（新用户需要等待1个小时才能正常使用该功能）。

A*

目录 [\[隐藏\]](#)

1 [关于](#)

2 [正题](#)

3 [如何估价](#)

4 [D*算法](#)

关于

[\[编辑\]](#)

A*其实并不是一种基本遍历算法，放在这里并不合适。但既然这样做了，那就勉为其难这样认为吧！

A*这种算法不知是谁先提起的，网上没有找到介绍，据我猜测，A大概是一个形容词的开头字母，我们从D*算法可以推知这一点，D是Dynamic的开头，是A*的动态版（D*用于很多领域。像星际啊、魔兽啊，都使用D*，只要是RTS应该都是D*算法，当然，能叠人的不是，所以以后要好好学D*啊！）

有了DFS后，人们一度沉浸在世界拥有DFS的喜悦中，但很快就有人提出DFS耗时过多等等缺点，于是BFS就很快被提出，之后因为统计、概率学的发展，再加上人们的迫切需求，A*算法应运而生。

正题

[\[编辑\]](#)

A* 的精髓就在于它的估价函数，这个函数确保了其能在最短的时间里算出最优解，所以这种算法很强大，估价函数的合理性决定算法的优劣。

其实在DFS时期，就有了估价函数。比如：走迷宫。

```
const
v:array[1..4,1..2] of integer=((0,1),(1,0),(-1,0),(0,-1));
```

这个顺序的出现也是人们脑中潜意识估价的一种表现：先向前，再向下，这就是一种估价。

再说骑士遍历。

最简单的版本无可厚非，DFS，但是，很快，我们就学到如何剪枝，我们要去判孤岛，要去设法消除孤岛，这样子，一个极度接近A*的DFS就出现了，因为，和A*一样，它引入了估价函数，他懂得到达一个位子后，再去评估各个方向的优先级。是的，这就是简单的A*。

如何估价

[\[编辑\]](#)

一般估价函数形式： $f(x)$ = 已走过的步数 + 离目标的绝对距离

D*算法

[\[编辑\]](#)

A*是一个小作品，欢迎[帮助扩充](#)这个条目。

1个分类: [小作品](#)



