

Tiralabra 16.5.2013
Elmeri Haapasalmi
Viikkoraportti 1

Mitä opin tällä viikolla / tänään?

Ehkä tässä projektin aluksi en niin hirveästi. A* opin jotain asioita mutta jatkossa sitten lisää.

Mikä jäi epäselväksi?

Tarkoitus on toteuttaa jonkinlainen juokseva maali. Siinä ei välttämättä ole järkeä jos kaikki liikkuvat vuorotellen. Kaikkien pitäisi voida liikkua mitä tahtia kerkeävät. Yksi vaihtoehto voisi olla laittaa jokainen algoritmi omaan lankaansa josta sitten tekevät siirtoja kartalle miten kerkeävät. Tämän ongelma toisaalta on että turha kikkailu threadeilla on aina vaan lisää harmaita hiuksia.

Todennäköisesti toteutan seuraavaksi jonkin labyrinthin jossa jahtaus tapahtuu ja katson sitten siitä eteenpäin mitä teen.

Miten ohjelma on edistynyt?

Yksinkertainen A* raakile ja prioriteettijono minimikeon avulla on toteutettu. Muissakuin priorityquen yhteydessä käytetty javan valmiita rakenteita. A* ei toimi vielä kunnolla. Huomasin että joissain tapauksissa A* ei löydä lyhintä reittiä. Joku virhe/bugi jonka korjaan myöhemmin. Tein myös Runner luokan joka juoksuttaa kohdetta ympäri karttaa.

Tälle kaikelle on pieni graafinen toteutus jolla voin testailla toimintaa.

Mitä teen seuraavaksi?

Korjaan A* toimimaan. Siivoan siitä myös turhat javan valmiit tietorakenteet ja mietin sitä muutenkin järkevämmäksi. Siivoan Point ja Node luokat jotka ovat osittain päällekkäiset. Siivoan Runner luokan. Toteutan ehkä jonkin labyrinthin missä sitten juoksennellaan.