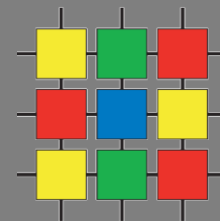


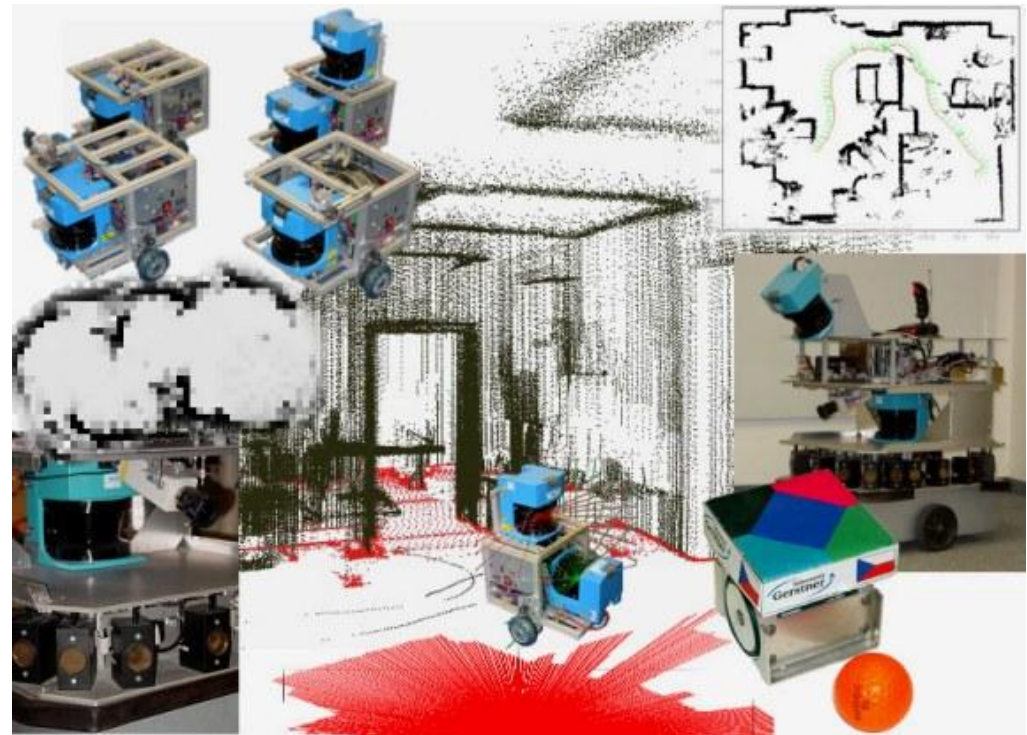
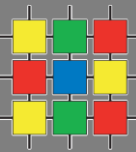
Bludiště



A4B99RPH

Představení druhé úlohy

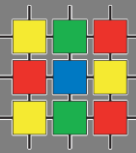
A4B99RPH - Bludiště



– Proč si vybrat tuto úlohu

- » Prohledávací algoritmy umožňují řešit širokou škálu úloh
- » Zajímá mě robotika a umělá inteligence
- » Mám rád Javu





– Formulace problému

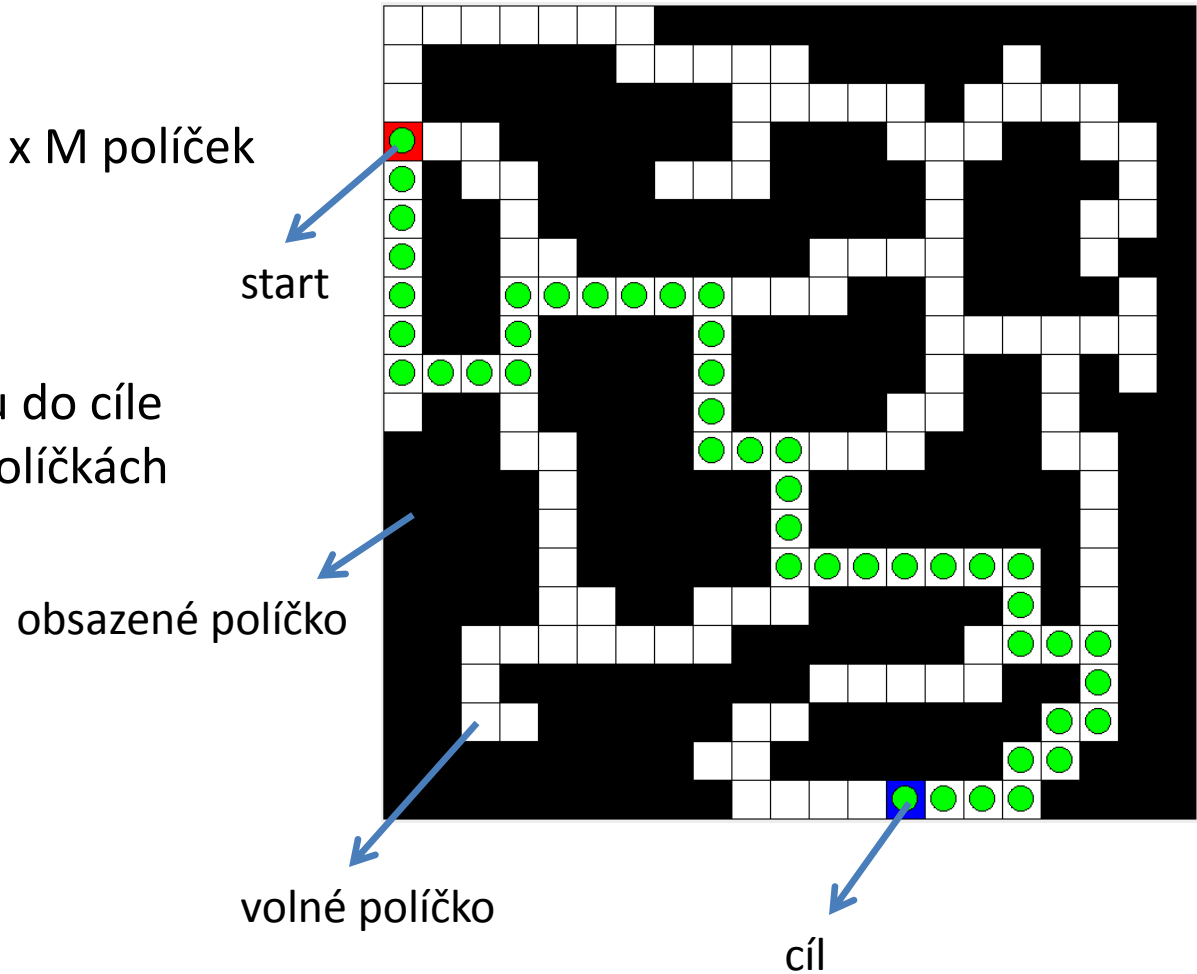
» Čtvercová plocha N x M políček

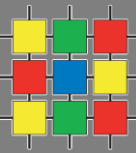
» Najít cestu ze startu do cíle

» Pouze po volných políčkách

» Sada bludišť

- Jednoduché
- Komplexní

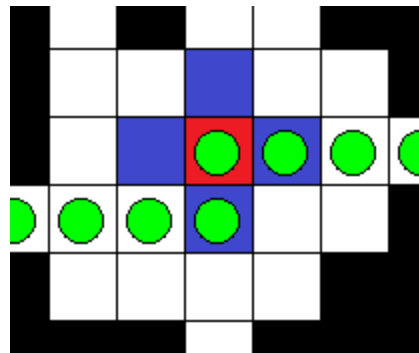


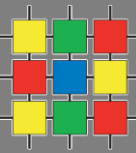


– Formulace úlohy

- » Naprogramujte algoritmus, který najde:
 - v nejvíce bludištích
 - nejkratší cestu ze startu do cíle
 - v nejrychlejším čase

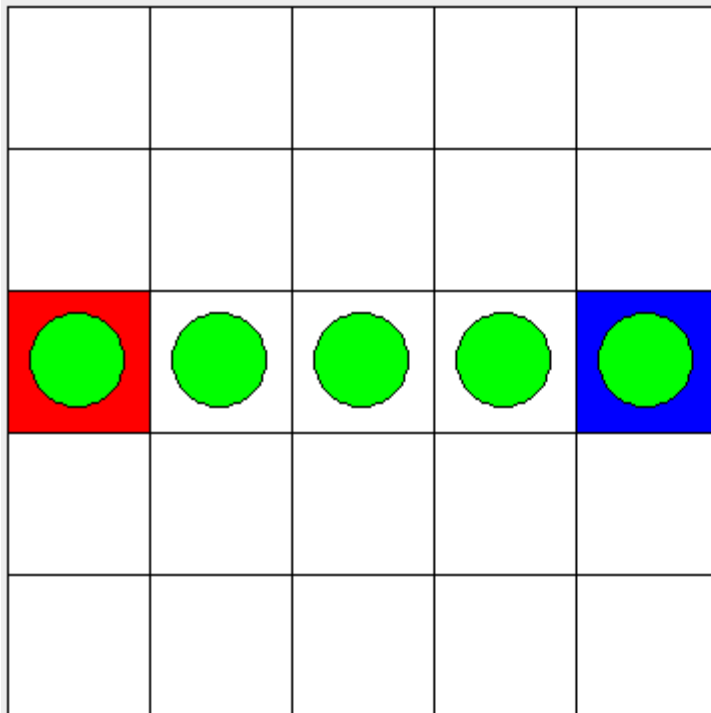
- » Pouze po volných políčkách
- » Sousední políčka = 4-okolí





– K dispozici máte

- » Podpůrné třídy v jazyce Java
- » Grafické rozhraní na testování úloh



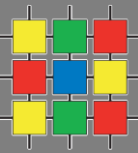
Player : Iterative Random Player
Map : 1 / 24 - maps/easy/easy1.bmp
Status : path valid
Current time : 0.029669098 s
Current path length : 4
Total maps completed / fails : 1 / 0
Total path length : 4
Total time : 0.029669098 s

Find Path

Plan Next Step

Load Configuration





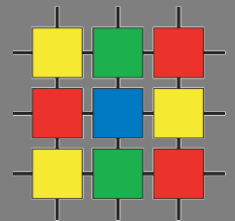
– Hodnocení

» Porozumění úloze

1. Nalezení cesty v maximálním počtu bludišť
2. Součet délek cest všemi bludišti minimální
3. Čas k nalezení cest minimální



?? Otázky ??



Podrobnosti o jednotlivých Java třídách
na cvičení

