

## **Mazes for programmers**

Type de contenu : Texte

Titre(s) : Mazes for programmers [texte imprimé] : code your own twisty little passages / Jamis Buck

Auteur(s) : Buck, Jamis

Editeur, producteur : Dallas (Tex.) : The pragmatic bookshelf, 2015

Description matérielle : 266 p. ; 24 cm

ISBN : 978-1-68050-055-4

Résumé ou extrait : Du jeu vidéo au cinéma, les labyrinthes sont omniprésents. Explorez une douzaine d'algorithmes pour générer ces puzzles de manière aléatoire, de l'arbre binaire à celui d'Eller, chacun abondamment illustré et accompagné d'implémentations de travail en Ruby. Vous apprendrez leurs avantages et leurs inconvénients, et comment choisir celui qui convient le mieux à l'emploi. Vous commencerez par apprendre six algorithmes de labyrinthe et passerez de la création de labyrinthes sur papier à l'écriture de programmes qui les génèrent et les dessinent. Vous serez initié à l'algorithme de Dijkstra et verrez comment il peut vous aider à résoudre, analyser et visualiser des labyrinthes. La partie 2 vous montre comment contraindre vos labyrinthes à différentes formes et contours, tels que du texte, des cercles, des grilles hexagonales et triangulaires, et plus encore. Vous apprendrez des techniques pour éliminer les culs-de-sac et pour faire en sorte que vos passages s'entrecroisent et se superposent. La troisième partie se penche sur six autres algorithmes, ce qui fait passer le tout au niveau supérieur. Vous apprendrez à construire vos labyrinthes dans de multiples dimensions, et même sur des surfaces courbes.

Sujet - Nom commun : Informatique -- Programmation

Langages de programmation