

PROCEDURALNE GENEROWANIE TREŚCI

Zestaw 3

1. Bazując na kwadratowej siatce zaimplementować następujące algorytmy generujące labirynty:
 - (a) algorytm drzewa binarnego (ang. binary tree algorithm),
 - (b) algorytm Sidewinder,
 - (c) algorytm Aldousa–Brodera.
2. Zaimplementować technikę maskowania w celu dopasowania labiryntu bazującego na kwadratowej siatce do danego kształtu.
3. Na siatce bazującej na sześciokątach zaimplementować następujące algorytmy:
 - (a) algorytm Wilsona,
 - (b) algorytm z rekurencyjnymi nawrotami (ang. recursive backtracker algorithm).
4. Zaimplementować generowanie plecionych labiryntów (ang. braiding maze). Do generowania można wykorzystać dowolny algorytm.
5. Zaimplementować generowanie tkanych labiryntów (ang. weaving maze). Do generowania można wykorzystać dowolny algorytm.