

Gara automobilistica

L'arena di gioco è composta da una serie di **città**, ognuna di esse è collegata ad altre tramite **strade**. I tipi di strade si differenziano tra **cittadine, statali, a pedaggio e sterrate** (non asfaltata). Il gioco si compone di 2 auto, un **fuoristrada F** ed una **macchina ad alta velocità M**. Queste auto partono dalla stessa città X ed il loro obiettivo è raggiungere per primi una città Y. La scelta di strade a pedaggio produce una penalità all'arrivo. Ovviamente date le caratteristiche completamente differenti delle due auto lo stesso percorso non rappresenta per entrambe la scelta migliore. Ad esempio per F percorrere una strada non asfaltata sarà sicuramente più semplice rispetto a M, ed allo stesso modo M sarà più veloce di F in autostrada. Inoltre alcune strade, in base alle caratteristiche delle vetture, sono ad uso esclusivo di un tipo d'auto.

Obbiettivi del progetto

Implementare l'arena di gioco come un grafo e simulare una gara automobilistica tra le due auto. I vincoli che dovrete rispettare sono esclusivamente quelli descritti nella traccia. Tutte le scelte ed i dettagli implementativi devono essere giustificati nella documentazione.