

Nota la materia Problem Solving and Search se va calcula făcând media notelor primite la patru proiecte prezentate în timpul semestrului. Proiectele constau din aplicații care folosesc algoritmi de căutare astfel:

Proiectul 1 – o aplicație care să folosească doi algoritmi de **Uninformed Search**, AIMA pag 81, data limită **3.03**.

Proiectul 2 – o aplicație care să folosească un algoritm de **Informed Search**, poate fi aceeași aplicație de la Proiectul 1, fiind interesantă comparația celor două tipuri de căutari, AIMA pag 92, data limită **17.03**.

Proiectul 3 – o aplicație care să folosească un algoritm de **Local Search**, AIMA pag 120, data limită **31.03**.

Proiectul 4 – o aplicație care să folosească un algoritm de **Adversarial Search**, AIMA pag 161, data limită **14.04**.

Prezentarea proiectului constă din prezentarea și rularea codului.

Implementarea se poate face în orice limbaj de programare.

Orice săptămână de întârziere înseamnă o penalizare de un punct.