

در این تمرین کلاس های سرچ تپه نوردی به دو مسئله ی 8 وزیز و 8 پازل اضافه شده است
در مسئله ی 8 پازل هیچکدام یک از 12 پازل ایجاد شده حل نمی شود و در یک فضای
جستوجو گیر کرده و نمی تواند از حدی جلو تر رود و درصد موفقیت آن صفر است

اما در مسئله ی 8 وزیر با چندین بار اجرا و چندین بار خروجی گرفتن از مسئله هر دفعه از
12 بار اجرای متوالی حدود 20 الی 60 درصد به جواب می رسد و در خیلی مواقع نیز مانند
مورد قبل در فضای جستوجو گیر میکنند و نمیتواند از حدی جلوتر رود

نحوه کلی کار این الگوریتم به این شکل است که: در فضای جستوجو تصادفی به یک سمت
میرویم در ابتدا، اگر محل جدید از محل قبلی از هدف دورتر بود مجددا همین کار انجام می
شود تا به مکانی که به هدف نزدیک تر است برسیم

ج) چون این الگوریتم همی‌شه به دنبال یافتن جوابی بهتر میگردد و تا زمانی که به مکان
نزدیک تر به هدف نرسد به طور بازگشتی فراخوانی می شود پس قاندا باید هردو بازی کن به
بهترین شکل بازی کنند تا توابع بتوانند جلو بروند و به صورت بازگشتی فقط خود را فراخوانی
نکنند اگر بنا باشد بازیکنی تمام کلاش خود را نکند الگوریتم نمیتواند برای بازی جوابی پیدا
کند