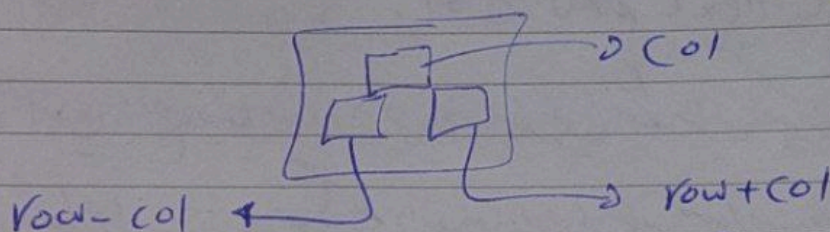


Class NQueens:

در کلاس تابع `goal-test` به سبب `st1`, `st2`, `st3` در نظر می گیریم و بررسی می کنیم که اگر موقعیتی باشد که بتوان ضمنی زد و Queen را دچار `Conflict` کرد مقدار `False` برگرداند به طور مثال:



البر به `True` باشند می توان مهره را قرار داد زیرا دچار

`Conflict` نمی شویم. در غیر این صورت در `st` ها، ادبی شوند

در تابع `Value` ارزش `state` مشخص می شود هر چه به `goal`

`state` نزدیک تر باشیم. ابتدا در یک حلقه `for` به تعداد `col` که در

`st` ها در تابع قبل بررسی کردیم یک واحد اضافه می کنیم.

متغیر `val` را ابتدا برابر صفر قرار می دهیم سپس مقدار `val` را

در حلقه `for` بعدی می گزینیم و در نهایت `val` - بررسی می کنیم

در تابع `neighbors` تمام همسایه ها را بررسی می کند و در لیست

`res List` می دزد و نتیجه را می دهد.

Class hill - Climbing

در این تابع مقدار $current$ را ابتدا $initialize$ می‌کنیم

همچنین می‌دانیم N Queens Problem یک مسأله از کلاس

در باس

در تغییر $neighbours$ نسبت به سایرهای فعلی $current$

را داریم سپس در $neighbour$ ، max ، ارزش‌ها را بدست

می‌آوریم و در این تغییر قرار می‌دهیم

سپس تابع $value$ را روی $current$ ، $neighbour$

فرا خوانش می‌کنیم اگر $current > neighbour$

توسط $break$ از حلقه $while$ بیرون می‌آئیم

در غیر این صورت مقدار $current$ را با $neighbour$ عوض کرده

و مقدار جدید را به‌همی می‌دانیم

۳۳

اشبه

۱۹ شوال ۱۴۳۲

18 Sep 2011

دوره