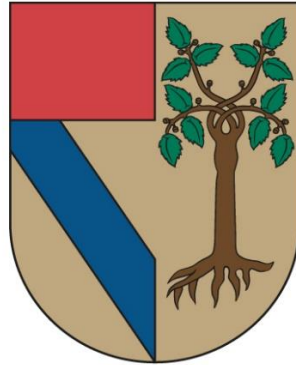


INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Algoritmos de búsqueda



UNIVERSIDAD
PANAMERICANA

Integrantes:

Carlos Arias Cortina - 0217787

Raúl Andrés Cabrera Abrego – 0213359

Bernardo González Herrera – 0217308

Ian Nikolay Doshner - 0219008

Profesor: Félix Martínez

Cd. De México, D.F. a 26 de febrero del 2021

FACULTAD DE INGENIERÍA
UNIVERSIDAD PANAMERICANA

Primero el usuario debe escribir el nombre de la ciudad origen como se muestra en la figura 1.

```
Acapulco Acayucan Agua Prieta Aguascalientes Alvarado Atlacomulco Cabo S
an Lucas Campeche Cancún Chetumal Chihuahua Chilpancingo Ciudad Altamirano Ciud
ad Obregón Ciudad Victoria Ciudad del Carmen Colima Cuernavaca Culiacán Córdoba Durango Ensenada
Felipe Carrillo Puerto Francisco Escárcega Guadalajara Guanajuato Guaymas Hermosillo
Hidalgo del Parral Huizache Iguala Izúcar de Matamoros Jalapa Janos Juárez La Paz Manza
nillo Matamoros Mazatlán Mexicali Monclova
Monterrey Morelia Mérida México Nuevo Laredo Oaxaca Ojinaga Pachuca Piedras Negras Pinotepa Nacio
nal Playa Azul Puebla Puerto Angel Puerto Vallarta Querétaro Reynosa Salamanca Salt
illo San Felipe San Luis Potosí San Quintín Santa Ana Santa Rosalía Santo Domingo So
noita Soto la Marina Tampico Tapachula Tehuacán Tehuantepec Tepic Thehuantepec Tijuana
Tlaxcala Toluca Topolobampo Torreón Tuxpan Tuxtla Gutiérrez Valladolid Veracruz Villa Hermosa
Zacatecas Zihuatanejo
Digite el nombre del punto de partida : Oaxaca
```

Fig1. Origen

El usuario debe escribir el nombre de la ciudad destino como se muestra en la figura 2.

```
Digite el nombre del punto de partida : Oaxaca
Digite el nombre del punto de destino : Campeche
```

Fig2. Destino

Por ultimo el usuario debe elegir el algoritmo de búsqueda ,digitando uno de los números asignados al algoritmo como se muestra en la figura 3.

```
-----Menu de Algoritmos -----
1) Primero Ancho
2) Primero Profundidad
3) Bidireccional
4) Profuncidad Limitada
5) Profundidad Iterativa
6) Ascenso Colina
7) K Beans
8) Primero Mejor
9) Beam Search
10) A *
Digite el numero del algoritmo (1 a 10) : 10
```

Fig3. Elegir algoritmo

Después de elegir el algoritmo, se le va a mostrar todos los caminos que toma el algoritmo como se muestra en la figura 4

```
Digite el numero del algoritmo (1 a 10) : 10
Oaxaca
Oaxaca=>Tehuacán
Oaxaca=>Izúcar de Matamoros
Oaxaca=>Puerto Angel
Oaxaca=>Tehuantepec
Tehuacán=>Córdoba
Oaxaca=>Alvarado
Córdoba=>Veracruz
Tehuacán=>Puebla
Izúcar de Matamoros=>Puebla
Puerto Angel=>Tehuantepec
Puebla=>Tehuacán
Tehuantepec=>Acayucan
Izúcar de Matamoros=>Cuernavaca
Tehuantepec=>Tuxtla Gutiérrez
Puebla=>Córdoba
```

Fig4. Caminos tomados

Por último, se va a visualizar la solución y el costo de la está, como se muestra en la figura 5.

```
-----
Solucion:
Oaxaca=>Tehuantepec
Tehuantepec=>Acayucan
Acayucan=>Villa Hermosa
Villa Hermosa=>Ciudad del Carmen
Ciudad del Carmen=>Campeche

Costo: 1094
-----
Presione una tecla para continuar . . .
```

Fig4. Caminos tomados

Si el usuario desea salirse del programa, lo puede hacer presionando una tecla.