

Instituto Tecnológico de Culiacán

Tarea: Puzzle 8

Inteligencia Artificial

Angulo Sandoval Bryan Javier

ZETH ODIN ALFONSO JIMENEZ VELAZQUEZ



Esta es la pantalla de inicio donde si se escoge el jugar manual se pueden mover los números con las teclas direccionales y si se decide hacer con IA se usa un algoritmo de método de anchura calculando cada movimiento hasta tener una secuencia en la que se tenga un camino del cuadro "1" hasta el recuadro "8" sin saltarse ningún número de por medio

 8-Puzzle—□×

1	2	3
4	5	6
7	8	

Movimientos: 18

Jugar Manual

Resolver con IA

Reiniciar