



Grado en Ingeniería Informática Sistemas inteligentes

Práctica 1: Estrategias de búsqueda

Curso 2024/2025

En esta práctica desarrollarás en Java varias estrategias de búsqueda y las utilizarás para resolver un problema real. Para facilitar el desarrollo de la práctica, se proporciona un proyecto de IntelliJ IDEA con código de ejemplo que incluye una primera implementación: la de la Estrategia Básica 4 vista en teoría.

- **Ejercicio 1: Haz las siguientes modificaciones sobre el código proporcionado.**

- a) Crea una clase Nodo según lo descrito en teoría (D46). Adapta Estrategia4 para que registre los estados que va explorando utilizando Nodos. Cambia el método soluciona de la clase EstrategiaBusqueda para que devuelva un array de Nodos (Nodo[]). Modifica la implementación de soluciona en Estrategia4 para que, cuando encuentre una solución, devuelva la lista de nodos que representan los estados recorridos desde el estado inicial hasta la meta encontrada. Implementa para ello en Estrategia4 un método reconstruye_sol como el descrito en teoría.
- b) Estrategia4 falla cuando llega a un estado sin sucesores. Sin embargo, es posible que estados por los que había transitado previamente todavía tengan sucesores sin explorar. La estrategia Busqueda Grafo vista en teoría soluciona esto añadiendo una frontera en la que almacena los estados sucesores encontrados mientras no son explorados. Implementa una clase EstrategiaBusquedaGrafo (que herede de EstrategiaBusqueda) que implemente dicha estrategia (te recomendamos utilizar Estrategia4 como plantilla).

- **Ejercicio 2: Buscamos solucionar el siguiente problema utilizando estrategias de búsqueda:**

Un cuadrado mágico de NxN es una matriz que contiene los números entre 1 y N² dispuestos de tal manera que la suma de los elementos de cada una de sus filas (o de sus columnas o de sus diagonales principales) es siempre

la misma: $\frac{N(N^2+1)}{2}$

2	7	6	→15
9	5	1	→15
4	3	8	→15
↙15	↓15	↓15	↓15
			↘15

Ejemplo de cuadrado mágico 3x3

Queremos desarrollar un agente capaz de, a partir de un cuadrícula parcialmente rellena, completar el cuadrado mágico (si es que es posible), respetando los valores suministrados originalmente.

Ejemplos:

Estado inicial:

4	9	2
3	5	
	1	

2		

Estado meta:

4	9	2
3	5	7
8	1	6

2	9	4
7	5	3
6	1	8

u otro cuadrado mágico de 3x3

2			
	1		

2	8	15	9
14	12	5	3
11	13	4	6
7	1	10	16

u otro cuadrado mágico de 4x4

Apartado A:

- ☐ Implementa la formalización del problema realizada en el TGR1 escribiendo una clase ProblemaCuadradoMagico que sea subclase de ProblemaBusqueda y define las subclases de Estado y Accion necesarias para representar el problema.
- ☐ Implementa las estrategias de búsqueda en profundidad y anchura y utilízalas para resolver el problema (utiliza el primer ejemplo u otras variaciones sencillas).
- ☐ Adapta tu implementación para que lleve cuenta de:
 - ☐ Número de nodos expandidos.
 - ☐ Número de nodos creados.

Apartado B:

- ☐ Indica una heurística apropiada para el problema del cuadrado mágico. Crea una implementación de la clase abstracta Heuristica que la calcule para este problema. ¿Es tu heurística admisible? ¿Y consistente?
- ☐ Implementa el método de búsqueda A*. Para ello, crea una subclase de EstrategiaBusquedaInformada y modifica la clase Nodo para que incluya el coste del camino, el valor de la función f y para que implemente el interfaz Comparable. Utiliza esta estrategia para resolver el segundo ejemplo.

- **EVALUACIÓN.**

Se realizará una prueba la última sesión de prácticas de laboratorio (del 12 al 18 de marzo de 2025) en el grupo de prácticas correspondiente. La calificación máxima obtenible será de 1,5 puntos.