RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: Problema del barquero

- Los estados se representan con el predicado P(b,p,c,l) que indica la posición de cada elemento del problema según la orilla en la que se encuentran (i, d)
- $Dom(b,p,c,l) = \{i, d\}$
- Estado Inicial: P(i,i,i,i)
- Estado Objetivo: P(d,d,d,d)
- Acciones:
 - o b(): indica que el barquero cambia de orilla
 - o bp(): indica que el barquero cambia de orilla con el puma
 - o bc(): indica que el barquero cambia de orilla con la cabra
 - o bl(): indica que el barquero cambia de orilla con la lechuga
- El espacio de estados podría ser representado con una matriz. La configuración de esta matriz está acotada a 2⁴ celdas ya que cada elemento puede tomar solo dos valores (i,d)

Estados	Acciones			
	Solo barquero	Con puma	Con cabra	Con lechuga
P(i,i,i,i)	<i>P(d,i,i,i)</i>	<i>P(d,d,i,i)</i>	<i>P(d,i,d,i)</i>	<i>P(d,i,i,d)</i>
<i>P(d,i,d,i)</i>	<i>P(i,i,d,i)</i>	X	P(i,i,i,i)	X
<i>P(i,i,d,i)</i>	P(d,i,d,i)	<i>P(d,d,d,i)</i>	X	<i>P(d,i,d,d)</i>
<i>P(d,d,d,i)</i>	<i>P(i,d,d,i)</i>	<i>P(i,i,d,i)</i>	<i>P(i,d,i,i)</i>	X
<i>P(i,d,i,i)</i>	<i>P(d,d,i,i)</i>	X	<i>P(d,d,d,i)</i>	<i>P(d,d,i,d)</i>
<i>P(d,d,i,d)</i>	<i>P(i,d,i,d)</i>	<i>P(i,i,i,d)</i>	X	<i>P(i,d,i,i)</i>
<i>P(i,d,i,d)</i>	<i>P(d,d,i,d)</i>	X	P(d,d,d,d)	X
<i>P(d,i,d,d)</i>	<i>P(i,i,d,d)</i>	X	<i>P(i,i,i,d)</i>	<i>P(i,i,d,i)</i>
<i>P(i,i,i,d)</i>	<i>P(d,i,i,d)</i>	<i>P(d,d,i,d)</i>	<i>P(d,i,d,d)</i>	X

- Soluciones:
 - $\circ S_1: \{P(i,i,i,i); P(d,i,d,i); P(i,i,d,i); P(d,d,d,i); P(i,d,i,i); P(d,d,i,d); P(i,d,i,d); P(d,d,d,d)\}$
 - $\circ S_2: \{P(i,i,i,i); P(d,i,d,i); P(i,i,d,i); P(d,i,d,d); P(i,i,i,d); P(d,d,i,d); P(i,d,i,d); P(d,d,d,d)\}$
- Secuencia de acciones partiendo del estado inicial:
 - S₁: {P(bc(i,i,i,i)); P(b(d,i,d,i)); P(bp(i,i,d,i)); P(bc(d,d,d,i); P(bl(i,d,i,i)); P(b(d,d,i,d));
 P(bc(i,d,i,d))}
 - S₂: {P(bc(i,i,i,i)); P(b(d,i,d,i)); P(bp(i,i,d,i)); P(bc(d,i,d,d); P(bl(i,i,i,d)); P(b(d,d,i,d));
 P(bc(i,d,i,d))}

