

ALGORITMO A*

A partir de la implementación del algoritmo de Dijkstra realizada en la práctica anterior, realizar en CLIPS una implementación genérica del algoritmo A*. Se empleará la misma representación del espacio de estados, añadiendo una función

```
(heuristico $?coords)
```

que devuelve el valor estimado del coste del camino que queda por recorrer desde el estado de coordenadas `$?coords`.

Resolver mediante esta implementación el problema del *puzzle-8*. Se empleará como heurístico la suma de distancias de Manhattan de cada pieza a su posición final.

El estado final es

```
1 2 3
8   4
7 6 5
```

Aplíquese el algoritmo partiendo del estado inicial

```
2 8 3
1 6 4
7   5
```