**RELATÓRIO**

**Inteligência Artificial**

****

****

**JOGO DOS 15**

**André Cirne – 201505860**

**José Sousa - 2015**

Índice

[Introdução 3](#_Toc475554875)

[Estratégias de Procura 3](#_Toc475554876)

[Procura não guiada 3](#_Toc475554877)

[Profundidade 3](#_Toc475554878)

[Largura 3](#_Toc475554879)

[Busca Iterativa Limitada em Profundidade 3](#_Toc475554880)

[Procura guiada 3](#_Toc475554881)

[Gulosa 3](#_Toc475554882)

[Busca A\* 3](#_Toc475554883)

[Descrição da Implementação 3](#_Toc475554884)

[Resultados 3](#_Toc475554885)

[Conclusão 3](#_Toc475554886)

[Referências 4](#_Toc475554887)

# Introdução

# Estratégias de Procura

## Procura não guiada

### Profundidade

### Largura

### Busca Iterativa Limitada em Profundidade

## Procura guiada

As procuras guiadas, ao contrário dos métodos anteriormente apresentados, utilizam conhecimentos específicos ao problema a abordar, com o objetivo de ao longo da pesquisa avançar sempre por um caminho que seja mais próximo da solução (Heuristic (computer science), 2017).

Ao utilizar este tipo métodos de pesquisa tentamos atingir um numero menor de nós gerados e um tempo menor até chegar à solução.

### Gulosa

A procura gulosa

### Busca A\*

# Descrição da Implementação

# Resultados



# Conclusão

# Referências

**Não existem fontes no documento atual.**