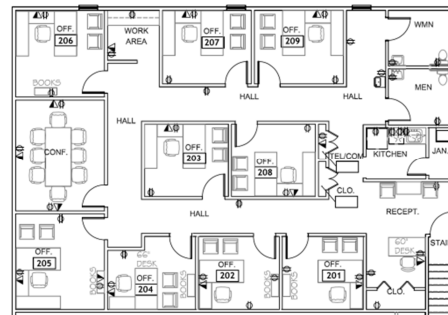


# Proyecto Programación Agentes y Búsqueda



El proyecto se trata de aplicar A\* a un problema descrito como grafos. Se sugiere usar la versión en Python vista en clase como base.

1. Define un mapa (imagen en pixeles) (ya sea de un ambiente interior o exterior pueden ser los mostrados arriba, o ser de un mundo definido por ti o del mundo real)
  - a. Define un grafo asociado al mapa que escogiste (no olvides poner coordenadas como propiedad de tus nodos)
  - b. Piensa en diversas maneras de medir los costos de ir en una ruta (para manejar en una ciudad o carreteras reales podría ser minimizar distancia, tiempo, peligro; maximizar velocidad dentro de lo legal, disfrute escénico).
  - c. Piensa que métrica es conveniente para la distancia en tu mundo (distancia Euclideana, distancia Manhattan)
  - d. Los otros costos deben agregarse de alguna manera: dependiendo el caso puede ser en la representación del grafo o consultando uno o más mapas isomorfos a tu mapa original
2. Busca la mejor ruta en el grafo asociado a un para ir de un origen a un destino.
3. Visualiza la ruta en el grafo y en el mapa: puedes usar pygame <https://www.pygame.org/>