

هیوریستیک اول: چون برای همه‌ی نقاط صفحه یک عدد ثابت است، پس در حل مساله کمک خاصی به ما نمی‌کند و انگار که داریم best-first search انجام می‌دهیم.

هیوریستیک دوم: حدس خوبی از مناسب بودن خانه‌ی موردنظر از بین بقیه‌ی خانه‌ها می‌دهد و تعداد مرحله‌های طی‌شده را کاهش می‌دهد.

هیوریستیک سوم: مثل هیوریستیک اول است و جستجوی ما را کوتاه نمی‌کند.

با تغییر دادن خط سوم در تابع main به حالت‌های زیر، می‌توانیم تاثیر هیوریستیک‌های مختلف بر مسیر ماریو را ببینیم:

```
mario.h_function = h_1
```

```
mario.h_function = h_2
```

```
mario.h_function = h_3
```

(خروجی حالت‌ها در این جا آورده نشده اند چون باعث شلوغی بیش‌ازحد فایل گزارش می‌شوند)