LAPORAN PRAKTIKUM KECERDASAN BUATAN MINGGU KE-4

Search Method

Dosen Pengampu: Nur Rosyid Mubtadai S.Kom., M.T.



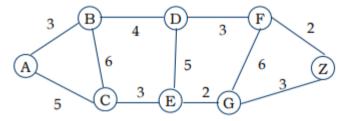
Oleh:

Bayu Kurniawan (3322600019)

PROGRAM STUDI D4 SAINS DATA TERAPAN DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA

Latihan

- 1. Buatlah graph ruang keadaan untuk permasalahan petani dan barang bawaanya di atas. Dari sana buatlah tree-nya.
- 2. Dari tree yang telah anda buat pada no. 1 ruliskan perubahan path untuk mencari GOAL jika algoritma yang digunakan Depth First.
- 3. Dari tree yang telah anda buat, pada no. 1 tuliskan perubahan path untuk mencari GOAL jika algoritma yang digunakan Breadth First.
- 4. Buatlah graph ruang keadaan untuk permasalahan teko air diatas. Dari sana buatlah tree-nya.
- 5. Dari tree yang telah anda buat pada no. 4 ruliskan perubahan path untuk mencari GOAL jika algoritma yang digunakan Depth First.
- 6. Dari tree yang telah anda buat, pada no. 4 tuliskan perubahan path untuk mencari GOAL jika algoritma yang digunakan Breadth First.
- 7. A. suatu proses dapat dinyatakan sebagai serangkaian perubahan dari suatu keadaan (state) ke keadaan lainnya. Tentukan urutan proses dengan biaya minimum yang memerlukan perubahan dari keadaan A ke keadaan Z dengan menggunakan metode Best First (Biaya dinyatakan dengan jarak antara dua node).

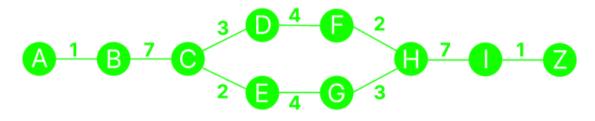


B. Lakukan langkah pencarian untuk graph di atas dengan menggunakan metode Branch and Bound with Dynamic Programming.

Jawab:

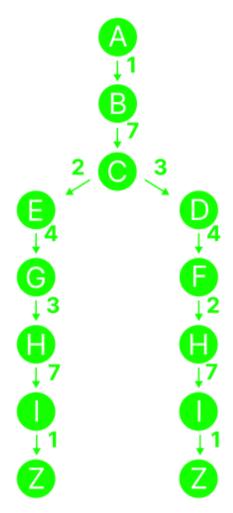
1. Ruang Keadaan:

Graph Keadaan



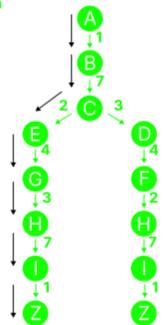
Tree:

Pohon Pelacakan

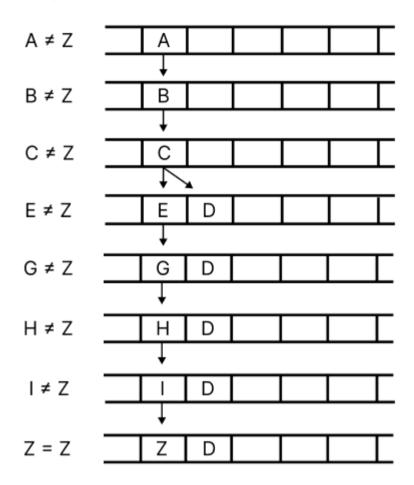


2. Depth First Search (DFS):

Depth First Search

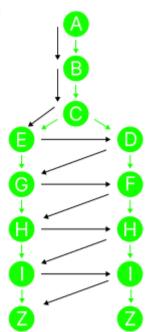


Path Depth Search

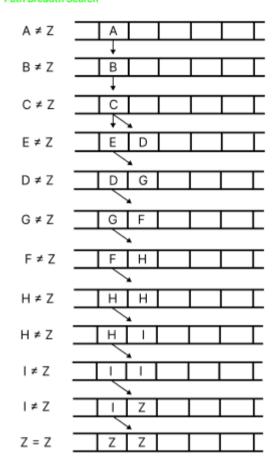


3. Breadth First Search (BFS):

Breadth First Search

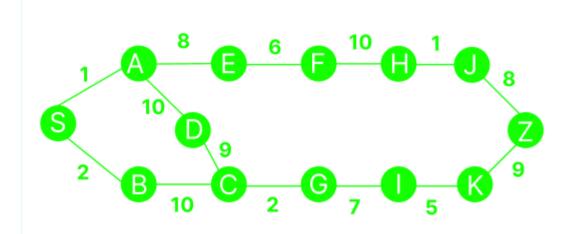


Path Breadth Search

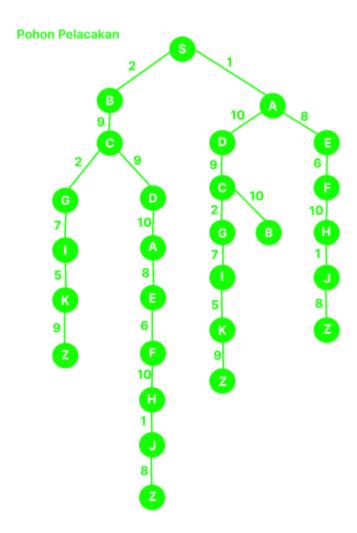


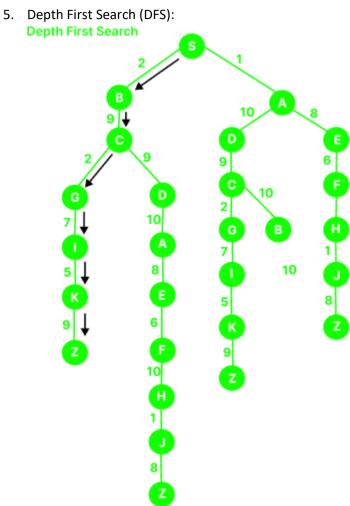
4. Ruang Keadaan:

Graph Keadaan



Tree:

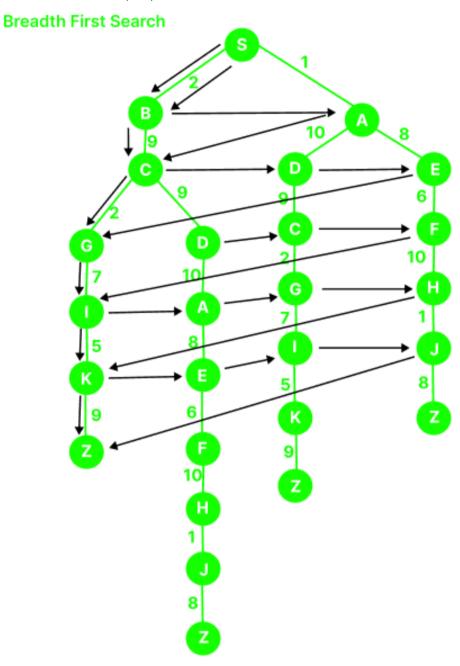




Path Depth Search

A ≠ Z	S			
		*		
B ≠ Z	В	Α		
C ≠ Z	С	Α		
		*		
G≠Z	G	D	Α	
	<u> </u>			
l≠Z	ı	D	Α	
	ţ			
K≠Z	K	D	Α	
,	1			
Z = Z	Z	D	Α	

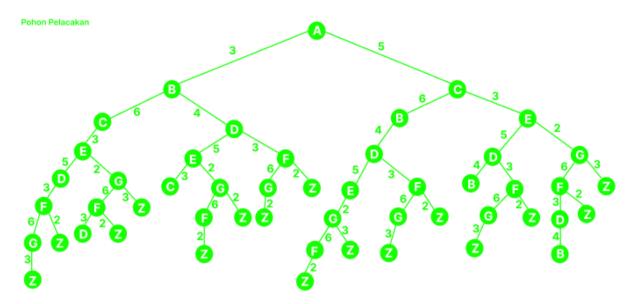
6. Breadth First Search (BFS):



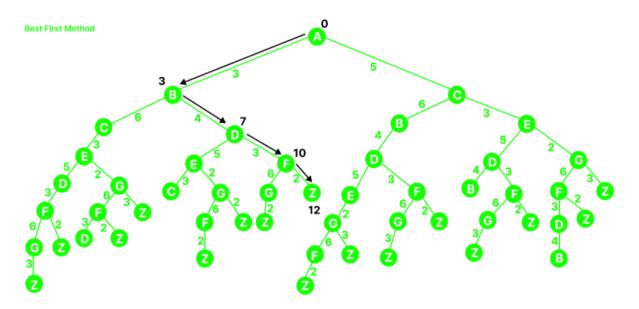
Path Breadth Search

S≠Z	<u> </u>
B≠Z	B A I I I I I I I I I I I I I I I I I I
A ≠ Z	
C≠Z	
D≠Z	
E≠Z	<u> EGDC</u>
G≠Z	- GDCF
D≠Z	- PICIFITI I I I I I I I I I I I I I I I I I
C≠Z	
F≠Z	TELIAIGI I I I I I I I I I I I I I I I I I
I≠Z	
A ≠ Z	_AIGIHIK
G≠Z	GHIKIEI IIII
H≠Z	THE TITLE
K≠Z	<u> </u>
E≠Z	
I≠Z	I J Z F
J≠Z	JZFK
Z = Z	ZFKZ

7. Tree



A. Best First Method (BFS):



B. Branch and Bound with Dynamic Programming Method

