

## GCC 128 - Inteligência Artificial

Ahmed Ali Abdalla Esmin - Anna Paula Figueiredo

### Trabalho Prático 04 - *Jogo dos Oito (Métodos de Busca)*

#### Atividade Proposta

O objetivo deste trabalho é implementar dois métodos de busca (um método cego ou não informado e outro informado, por exemplo: método de busca em Amplitude e A\*) aplicados ao jogo dos oito. O trabalho pode ser feito individualmente ou em dupla.

Atenção: Serão valorizadas a interface, opção de jogadas e etc.

Atente-se à data de entrega: **05 / 11 / 2025.**

Total de pontos da atividade: **15 pontos.**

**Obs. Favor mandar um link do vídeo com a apresentação do trabalho!**

#### Instruções

O jogo dos oito, consiste em um tabuleiro de 3 linhas por 3 colunas que partindo de qualquer estado inicial que contenha algarismos de 1 a 8 e mais um quadrado vazio chegue ao seguinte estado final (Figura 1). Os operadores podem ser representados como mover o espaço em branco para cima, para a esquerda, para a direita ou para baixo.

2		3
1	7	4
6	8	5
ex. Inicial		
1	2	3
8		4
7	6	5
Final (objetivo)		

**Figura 1: Exemplo de Jogo de 8 peças**

Você encontra mais detalhes sobre o jogo em: [Jogo dos 8 - Inteligência Artificial](#)

**Entrega: único arquivo nome1\_nome2.ZIP**

Código da aplicação ( .py ou .ipynb )

**BOM TRABALHO!**