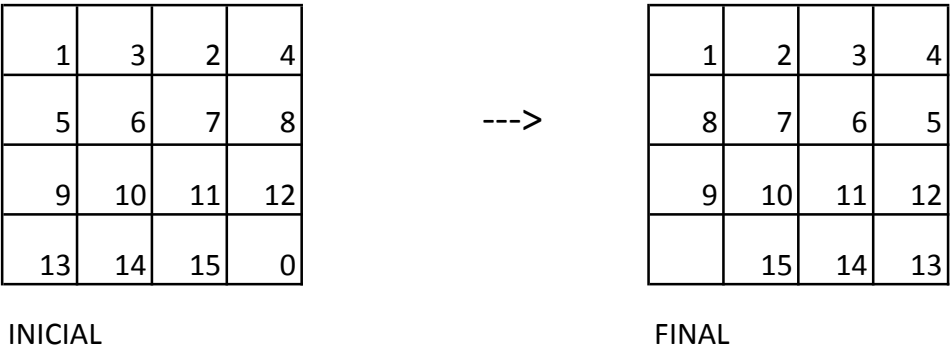


PLANTEAMIENTO FORMAL DE PROBLEMAS

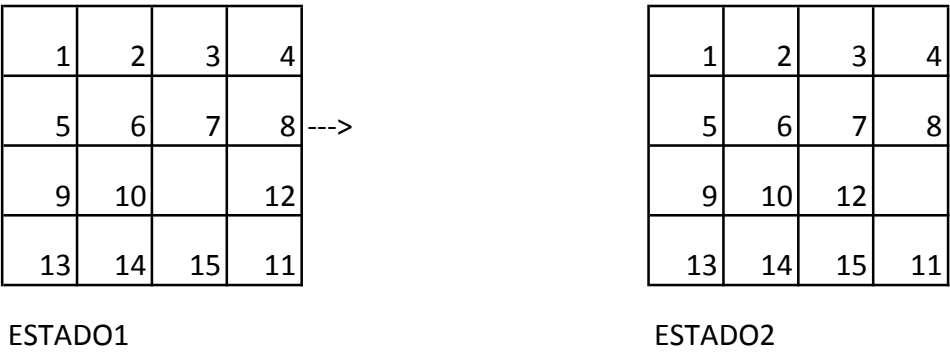


-
- 1a.-

MATRIZ (4X4)

(Un vector de 16 elementos)

132
- 2a.-
- Universe: todas las permutaciones de 16 números.
- Maduración
- 3a.-
- Estado inicial: cualquiera de las permutaciones posibles.
-
- 4a.-
- Estado final: cualquier permutación posible.
- Jugar
- 5a.-
- Operador de transición: define cuál es el estado siguiente, apartir de un c
- 6a.-
- Función de costo.
- Permite solucionar el problema.



COSTO (ESTADO1, FINAL) = ?

COSTO (ESTADO2, FINAL) = ?

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

OPERADOR DE TRANSICIÓN.

x	x	x	x
x	x	x	x
x	x	x	b
x	x	c	

ACTUAL

| ----->

x	x	x	x
x	x	x	x
x	x	x	
x	x	c	b

POSIBILIDAD 1

x	x	y	
x	x	x	z
x	x	x	x
x	x	x	x

x	x	y	z
x	x	x	
x	x	x	x
x	x	x	x

2 posibilidades

	x	x	x
x	x	x	x
x	x	x	x
x	x	x	x

2 posibilidades

x	x	x	x
x	x	x	x
x	x	x	x
	x	x	x

x	x	a	x
x	b		c
x	x	d	x
x	x	x	x

| ----->

4 matrices

x	x	x	a
x	x	b	
x	x	x	c
x	x	x	x

| ----->

3 matrices

Esquinas: $1 \times 2 = 8$
 Centro: $4 \times 4 = 16$
 Laterales: $X8 = 24$
 Total: **48 definiciones del operador.**

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
13	14	0	15

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	0	12
13	14	11	15

Posibilidad 1

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

estado actual cualquiera. (Permite jugar)

--->

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	12	11
13	14	15	

--->

AL) = ?

x	x	x	x
x	x	x	x
x	x	x	b
x	x		c

POSIBILIDAD2

x	x		y
x	x	x	z
x	x	x	x
x	x	x	x

Seleccionamos alguna al azar

0