* ***Spaţiul de stări* al unei probleme reprezintă mulţimea tuturor stărilor în care se poate ajunge plecând din starea iniţială, prin intermediul oricărei secvenţe de acţiuni.**
* **Un *drum* în spaţiul de stări este orice secvenţă de acţiuni care conduce de la o stare la alta.**
* ***Testul scop* este testul pe care un agent îl poate aplica unei singure descrieri de stare pentru a determina dacă ea este o *stare de tip scop*, adică o stare în care scopul este atins (sau realizat). Uneori există o mulţime explicită de stări scop posibile şi testul efectuat nu face decât să verifice dacă s-a ajuns în una dintre ele. Alteori, scopul este specificat printr-o proprietate abstractă şi nu prin enumerarea unei mulţimi de stări. De exemplu, în şah, scopul este să se ajungă la o stare numită “şah mat”, în care regele adversarului poate fi capturat la următoarea mutare, orice ar face adversarul. S-ar putea întâmpla ca o soluţie să fie preferabilă alteia, chiar dacă amândouă ating scopul. Spre exemplu, pot fi preferate drumuri cu mai puţine acţiuni sau cu acţiuni mai puţin costisitoare.**