Resolução de Problemas por Busca Busca Desinformada Algoritmo de Busca em Largura

Inteligência Artificial – 2020/1

Busca Desinformada

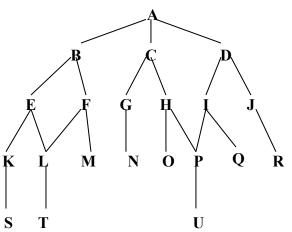
• As estratégias de busca não possuem informação adicional sobre o problema, além da definição do problema.

• Podem apenas gerar sucessores a partir de um dado estado e testar se um estado é o estado objetivo ou não.

 Todas as estratégias dessa categoria são determinadas pela ordem em que os nós são expandidos

Busca Desinformada

- Breadth-First (Busca em Largura)
 - Explora o espaço nível por nível
 - Primeiro, o nó inicial é expandido, depois seus sucessores, depois os sucessores desses, e assim por diante
 - Assim, todos os nós de um determinado nível são expandidos antes de iniciar a expansão dos nós do nível seguinte
 - Encontra sempre o caminho mais curto para a solução
 - Caso existam caminhos alternativos para atingir um nó da fronteira, esse caminho deve ser no mínimo tão longo quanto o que já foi encontrado antes.
 - O caminho mais curto será o caminho ótimo se todos os movimentos tiverem o mesmo custo



Algoritmo Breadth-First (Busca em Largura)

- Open: Lista dos nós gerados mas não expandidos (Fila)
- Closed: Lista dos nós já expandidos

```
Procedure Breadth-first-search
```

elimine todos os filhos de X que já estejam em Open ou Closed; coloque os outros descendentes de X, na ordem em que foram gerados, no lado direito de Open; End.

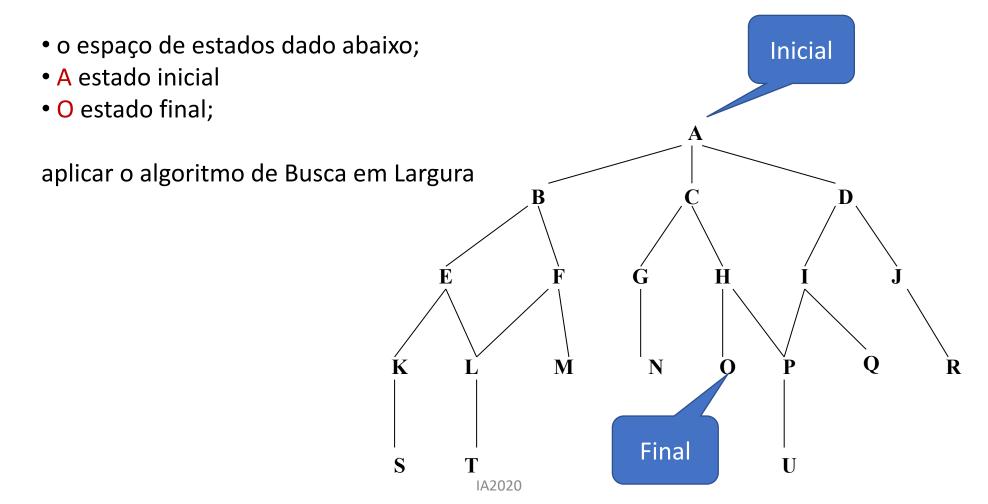
E F G H J J K L M N O P Q R

Algoritmo Breadth-First (Busca em Largura)

Observação:

 Para problemas em que todos os movimentos tem o mesmo custo, o teste do nó objetivo pode ser feito no momento em que o nó é GERADO, e não no momento em que o nó é selecionado para ser expandido, como está no pseudo-código.

Considerando:



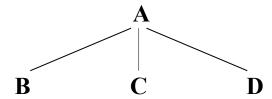
HAC

Open	Closed	Selec
Α		Α

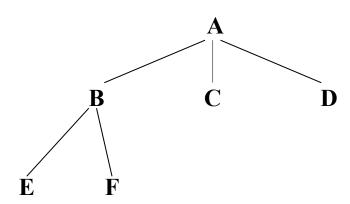
Arvore de Busca

A

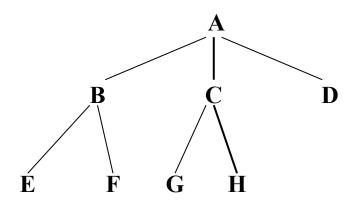
Open	Closed	Selec
Α		Α
B, C, D	Α	В



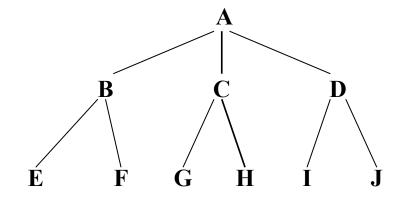
Open	Closed	Selec
Α		Α
B, C, D	Α	В
C, D, E, F	А, В	С



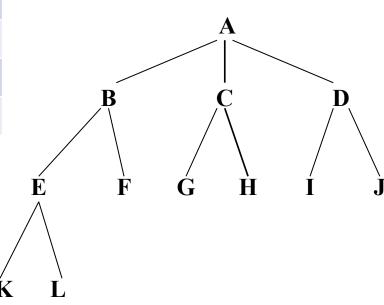
Open	Closed	Selec
Α		Α
B, C, D	Α	В
C, D, E, F	А, В	С
D, E, F, G, H	A, B, C	D



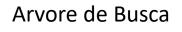
Open	Closed	Selec
Α		Α
B, C, D	Α	В
C, D, E, F	А, В	С
D, E, F, G, H	A, B, C	D
E, F, G, H, I, J	A, B, C, D	E

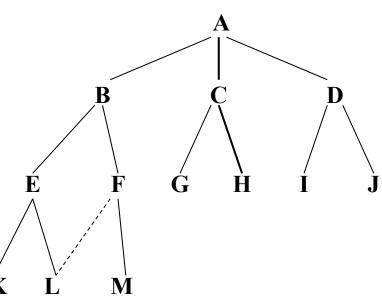


Open	Closed	Selec
Α		Α
B, C, D	А	В
C, D, E, F	А, В	С
D, E, F, G, H	A, B, C	D
E, F, G, H, I, J	A, B, C, D	E
F, G, H, I, J, K, L	A, B, C, D, E	F



Open	Closed	Selec
Α		А
B, C, D	Α	В
C, D, E, F	A, B	С
D, E, F, G, H	A, B, C	D
E, F, G, H, I, J	A, B, C, D	Е
F, G, H, I, J, K, L	A, B, C, D, E	F
G, H, I, J, K, L, M	A, B, C, D, E, F	G



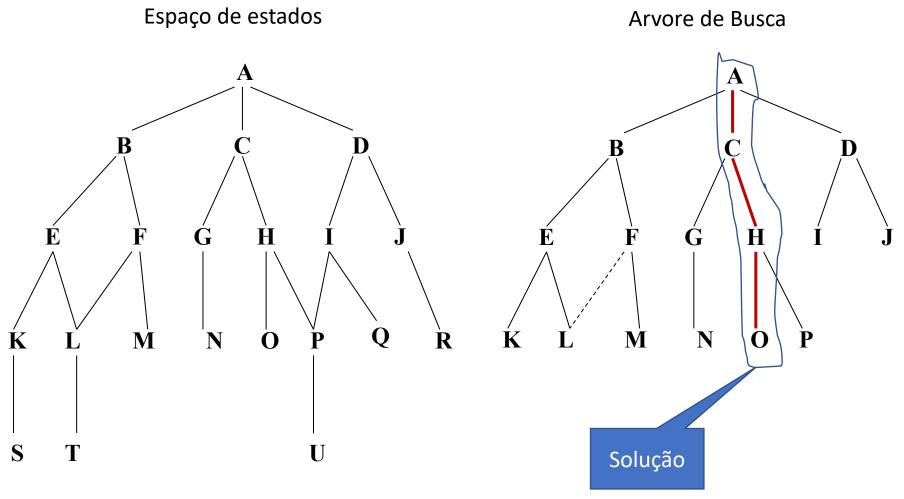


Open	Closed	Selec	
Α		Α	
B, C, D	Α	В	
C, D, E, F	A, B	С	
D, E, F, G, H	A, B, C	D	
E, F, G, H, I, J	A, B, C, D	Е	D
F, G, H, I, J, K, L	A, B, C, D, E	F	B
G, H, I, J, K, L, M	A, B, C, D, E, F	G	
H, I, J, K, L, M, N	A, B, C, D, E, F, G	Н	É
I, J, K, L, M, N, <mark>O</mark> , P	A, B, C, D, E, F, G,H		

Arvore de Busca

Nó objetivo foi gerado, pode parar.

Solução: A-C-H-O



Algoritmo de Busca em Largura - Exemplo Quebra-cabeça de 8 peças

 Tabuleiro de 3X3 com 8 peças numeradas e uma vazia

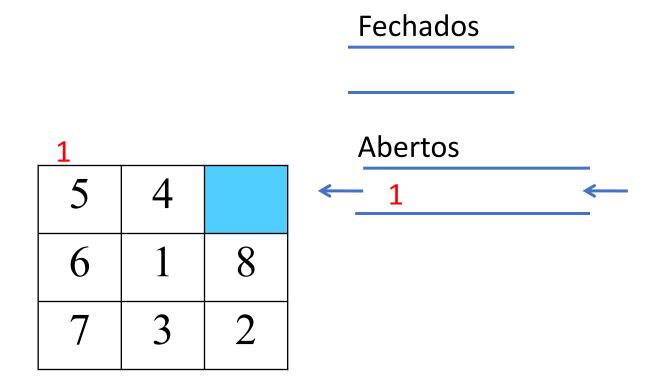
5	4	
6	1	8
7	3	2

Estado Inicial

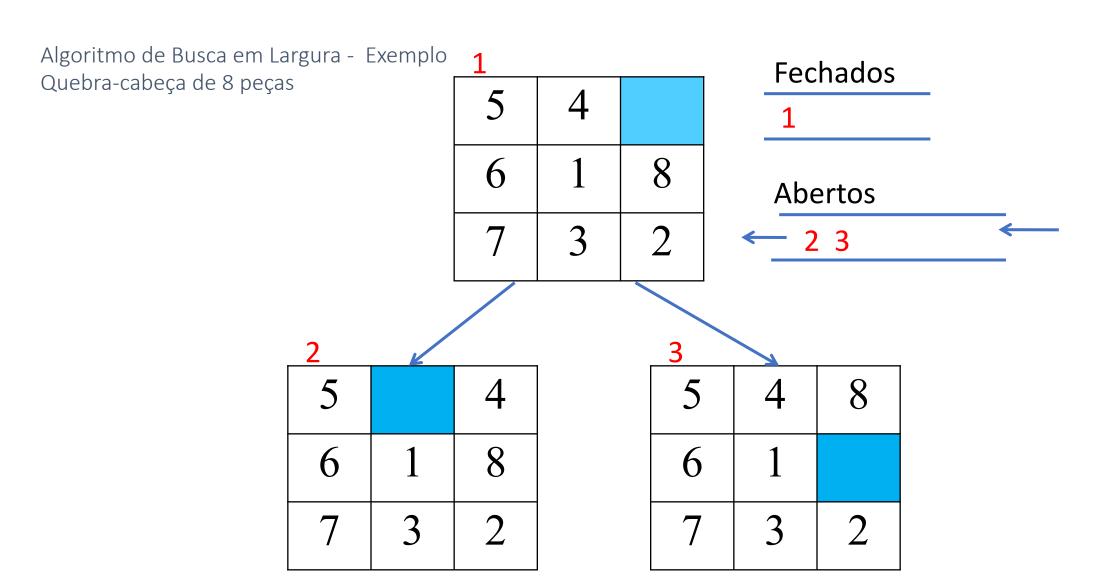
5	1	4
6	3	8
7	2	

Estado Objetivo

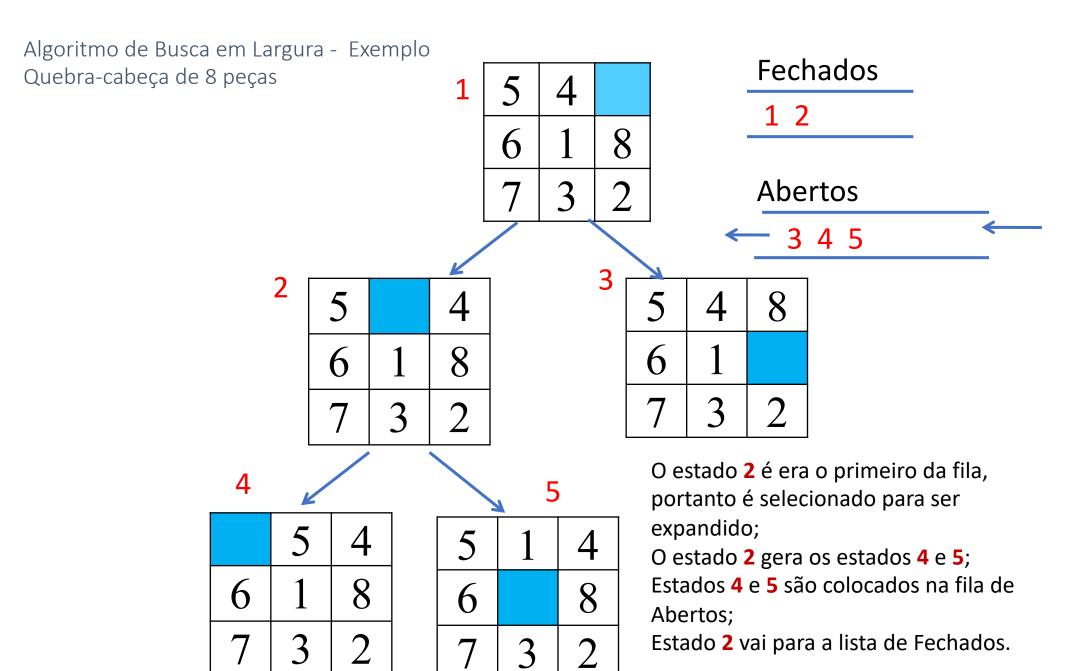
Algoritmo de Busca em Largura - Exemplo Quebra-cabeça de 8 peças



O estado **1** vai para a fila de Abertos

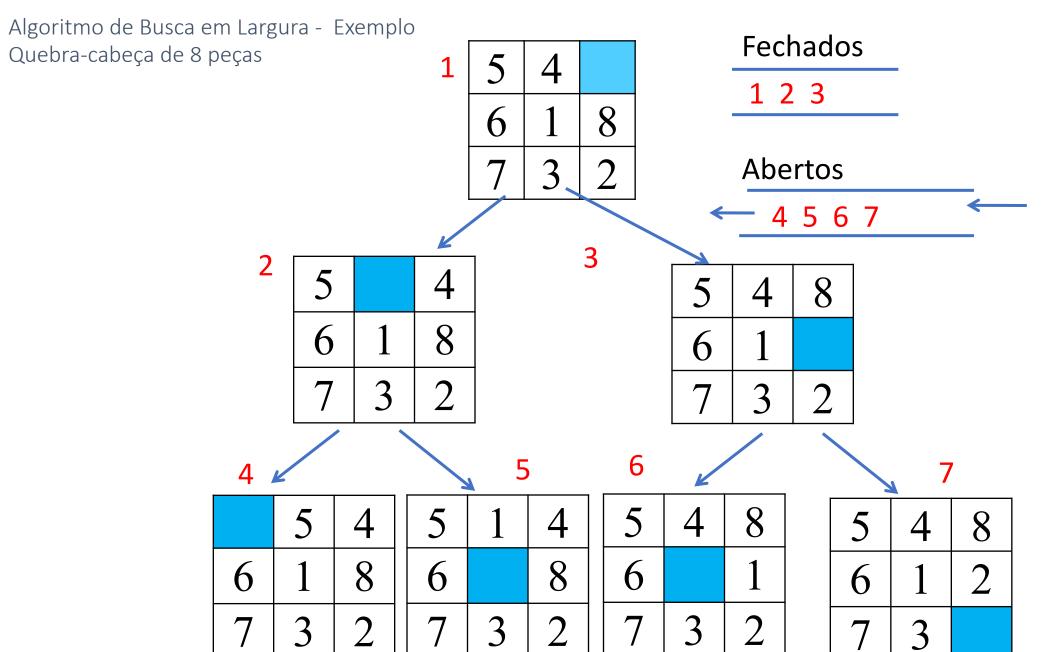


O estado 1 é expandido, gerando estados 2 e 3; Estados 2 e 3 são colocados na fila de Abertos; Estado 1 vai para a lista de Fechados.



1A2020

HAC



Algoritmo de Busca em Largura - Exemplo Quebra-cabeça de 8 peças

 1
 5
 4

 6
 1
 8

 7
 3
 2

2 5 4 6 1 8 7 3 2 3 5 4 8 6 1 7 3 2

4 5 4 6 1 8 7 3 2 5 5 1 4 6 8 7 3 2
 6
 5
 4
 8

 6
 1

 7
 3
 2

 5
 4
 8

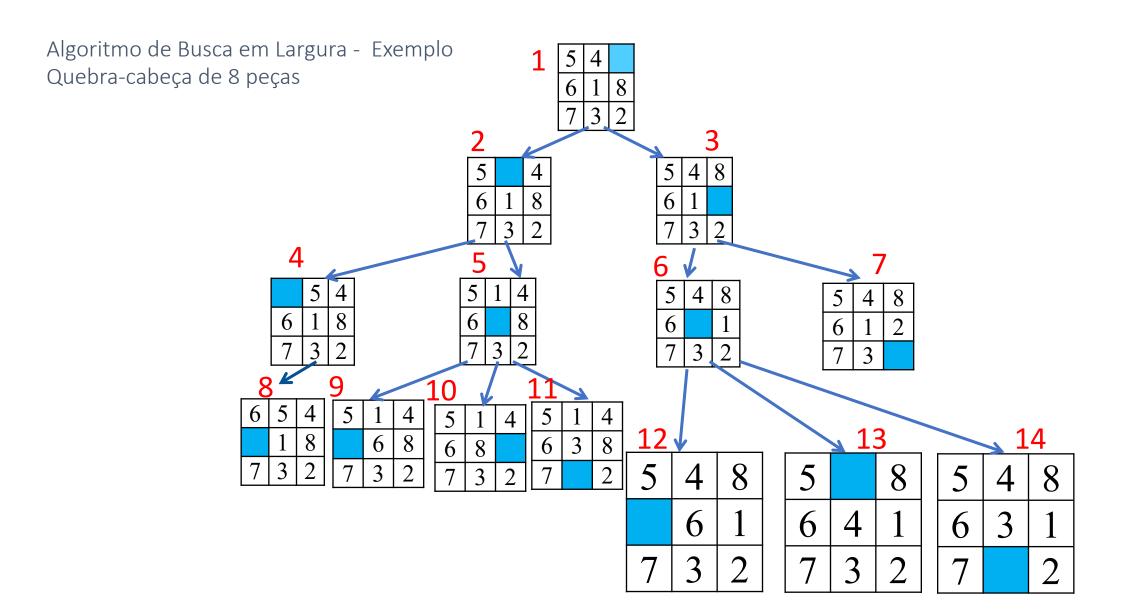
 6
 1
 2

 7
 3

 5
 1
 4

 6
 3
 8

 7
 2



HAC 1A2020 22

