

Schema dell'algoritmo A*

- L' algoritmo fa uso di una funzione euristica $f(n) = g(n) + h(n)$.
- Il costo vero del cammino risolutore ottimo (nel caso esista) passante per n è indicato come $f^*(n) = g^*(n) + h^*(n)$
- La versione dell'algoritmo qui descritta non fa l'assunzione della monotonicità della funzione f .
- Lavora su grafo e non su albero.
- S rappresenta lo stato iniziale, GOALS contiene l'insieme degli stati finali (tipicamente uno solo). Inizialmente sia OPEN che CLOSED sono liste vuote

[illegible]

```
28.                put  $n_i$  in OPEN
29.                } // then
30.            } // then
31.        } // foreach
32.    } // else
33.} // while
34.  if (found) then {
35.        solution := findpath(n)
36.        print (solution)
37.    }
38.  else print ("no solution exists")
```