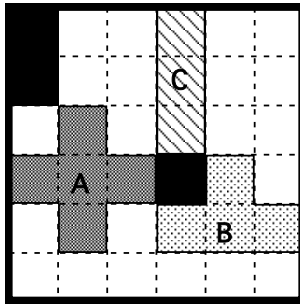
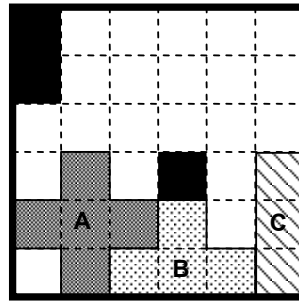


## Seminario 4

### PUZLE 3 PIEZAS





Estado Inicial



Estado Objetivo

Esta figura muestra el estado inicial de un puzzle de dos dimensiones con tres piezas (A, B y C) que pueden moverse en las cuatro direcciones siempre que los límites del tablero y las casillas negras (obstáculos del tablero que no se mueven) no se lo impidan.

1. **Realiza la formalización del problema** (en pseudocódigo). Describe el estado inicial, el estado final, la función testObjetivo y el conjunto de operadores para este problema (funciones esValido y aplicaOperador). 
2. **Halla una función heurística admisible del coste empleado en llegar al estado objetivo.** Cualquier movimiento tiene como coste 1 unidad. 
3. **Realiza la traza para las estrategias Voraz y A\*.** Especificando en cada paso: Nodo Actual, Lista de Abiertos y Lista de Cerrados, así como la función heurística y la función de evaluación para cada nodo.