

# Técnicas de los Sistemas Inteligentes

## Práctica 1 - Entrega 2: Navegación local con y sin mapa

José Pimentel Mesones      Lothar Soto Palma      Francisco David Charte Luque  
José Carlos Entrena Jiménez

### Resumen

En computación, el algoritmo  $A^*$  es un proceso de búsqueda entre nodos de un grafo, que usa una heurística de estimación del coste hasta la solución, una función usualmente llamada  $h(n)$ , y una función de coste,  $g(n)$ , cuya suma nos da una estimación del coste de llegar de un nodo a una solución del problema. En esta práctica se ha completado una implementación del algoritmo  $A^*$  con el uso de una cola con prioridad para la gestión de la lista de nodos abiertos, y lo hemos probado en distintos mundos para comprobar su efectividad.

## Índice

### 1. Experimentación en Stage

2

## **1. Experimentación en Stage**