# N - Puzzle

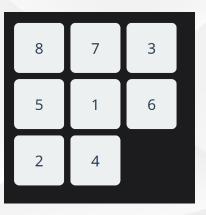
Algoritmos de Busca

Breno Montanha Lucas Henrique

#### Sumário

- Descrição do Jogo
- 2 Algoritmos não Informados
- 3 Algoritmos Informados
- 4 Estruturas Utilizadas
- Características das Instâncias
- 6 Resultados Obtidos
- 7 Conclusões Finais

# Descrição do Jogo



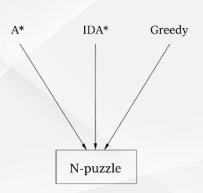
## Algoritmos não Informados

- Backtracking
- Busca em Largura (BFS)
- Busca em Profundidade (DFS)
- Busca Ordenada (Order)



# **Algoritmos Informados**

- Busca Gulosa (Greedy)
- Busca A\*
- Busca IDA\*



#### Heuristícas

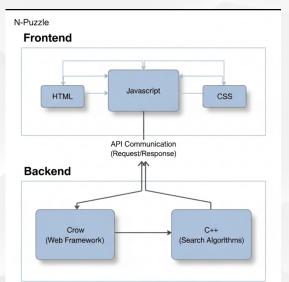
- Manhattan Distance
- Euclidean Distance
- Misplaced Tiles
- Linear Conflict
- Permutation Cycles
- Weighted Sum

# **Implementação**

- Lista de abertos
- Recursão
- Hash
- Vetor
- Heap

#### **Servidor**

- Crow
- C++
- JavaScript
- HTML
- CSS



#### Características das Instâncias

# Para cada arquivo de instância:

- Número de Linhas
- Número de Colunas
- Tabuleiro Objetivo
- Tabuleiro Inicial

#### Resultados dos Algoritmos Não Informados

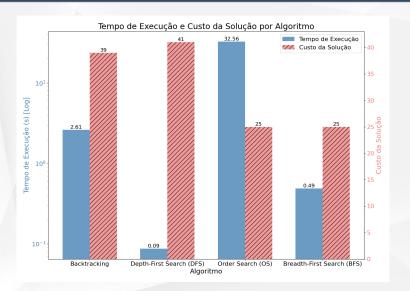


Figure: Tempo de Execução e Custo da Solução por Algoritmo Não Informado

### Nós Expandidos - Algoritmos Não Informados

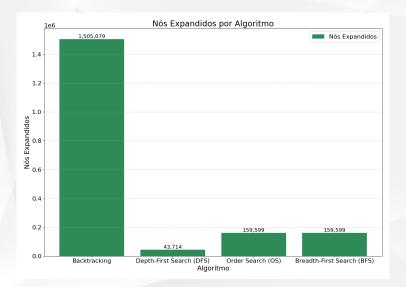


Figure: Nós Expandidos por Algoritmo Não Informado

#### **Desempenho do Algoritmo Guloso (Greedy)**

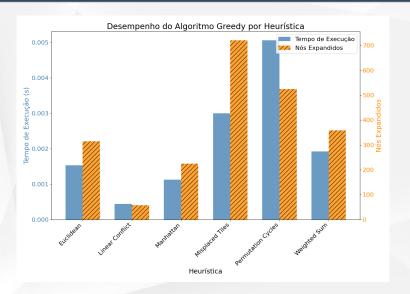


Figure: Desempenho do Algoritmo Greedy por Heurística

### Desempenho do Algoritmo A\*

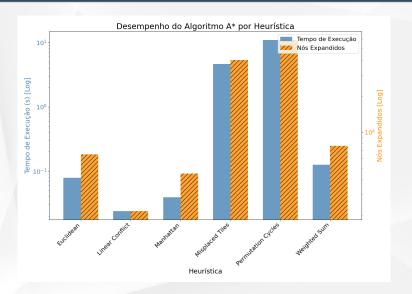


Figure: Desempenho do Algoritmo A\* por Heurística

## Desempenho do Algoritmo IDA\*

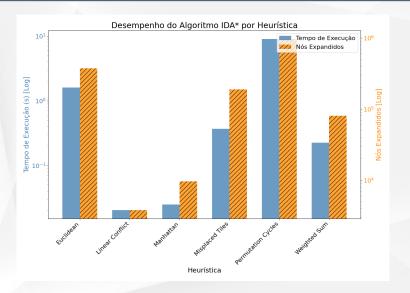


Figure: Desempenho do Algoritmo IDA\* por Heurística

# Custo da Solução por Algoritmo Informado

Solução Ótima = **25** 

Figure: Custo da Solução por Algoritmo e Heurística

| Heurística         | <b>A</b> * | Greedy | IDA* |
|--------------------|------------|--------|------|
| Manhattan          | 25         | 41     | 25   |
| Euclidean          | 25         | 63     | 25   |
| Misplaced Tiles    | 25         | 57     | 25   |
| Linear Conflict    | 25         | 35     | 25   |
| Permutation Cycles | 25         | 53     | 25   |
| Weighted Sum       | 25         | 55     | 25   |

#### Conclusões Finais

- Busca Ordenada muito demorada
- Backtracking ilimitado estourava
- Heuristicas não adimissíveis podem obter solução ótima
- Testar mais instâncias
- Busca A\* e IDA\* são as melhores quando a heurística é adimissível

Link do reposiório GitHub

# Dúvidas?



Obrigado pela atenção!

# N - Puzzle

Algoritmos de Busca

Breno Montanha Lucas Henrique