

Trabalho 2

Estrutura de Dados II

Luís Henrique, Rafael Argolo e Eduardo Lima

Algoritmos de busca utilizados

	A*	X	Dijkstra
Completo	✓		✓
Ótimo	✓		✓
$f(x)$	$g(x) + h(x)$		$g(x)$

Soluções iniciais implementadas

A*

Construir o caminho para todos os tesouros e retornar o de menor custo

Dijkstra

Expandir a fronteira até achar um tesouro

Total de nós expandidos por jogo



Soluções finais implementadas

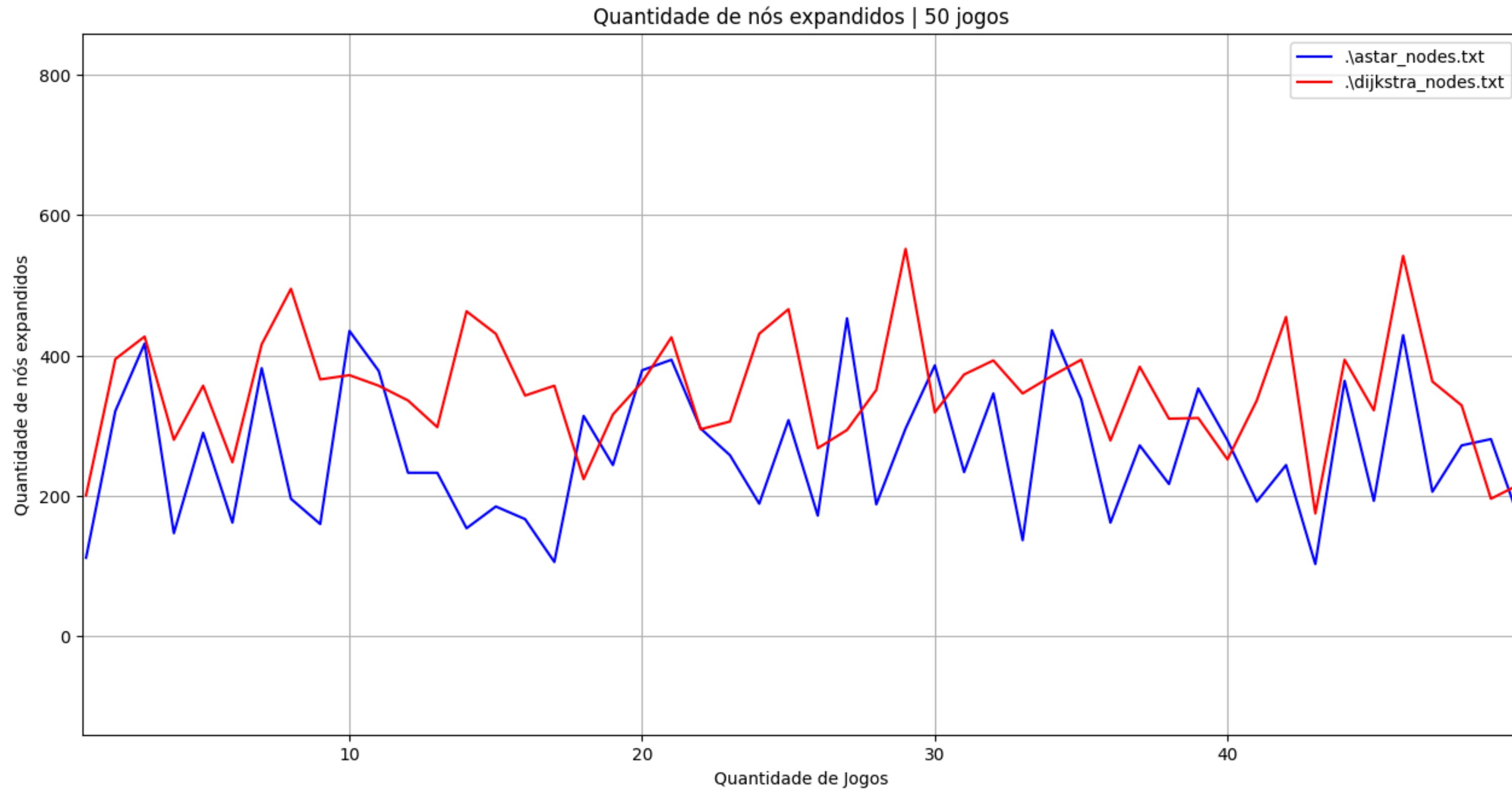
A*

Procura o tesouro com a menor distância euclidiana, priorizando os que estão fora da água

Dijkstra

Expandir a fronteira até achar um tesouro

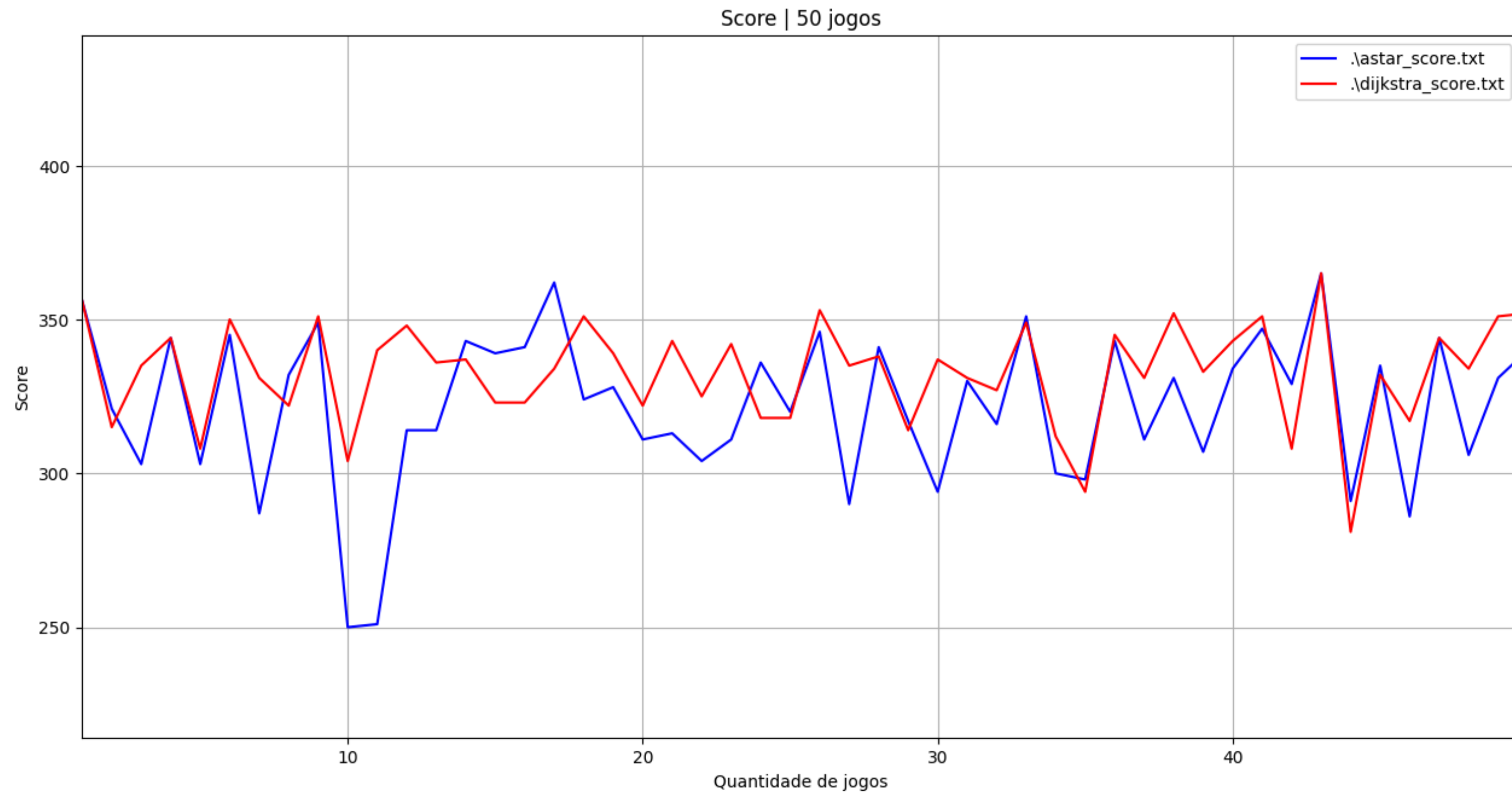
Quantidade de nós expandidos



Média de nós expandidos

- Média A*: **263.52** ✓
- Média Dijkstra: **349.88** ✗

Score



Média de score

- Média A*: 321.68 
- Média Dijkstra: 332.88 