

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

ĐỒ ÁN MÔN HỌC

CƠ SỞ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO

THUẬT TOÁN TÌM KIẾM

*Thành viên:*

Nguyễn Minh Lương – 19120571

Huỳnh Nguyễn Thị Lựu – 19120573

# So sánh các thuận toán trên các bản đồ không có điểm thưởng:

**Bản đồ 1:**

Qr code

Description automatically generated

*Không có điểm thưởng.*

*Điểm xuất phát đặt tại (11, 28).*

*Và điểm thoát đặt tại (4, 0)*

## Thuật toán Depth First Search (DFS):

Chart, scatter chart

Description automatically generated

Với thuật toán DFS, đường đi tìm được có chi phí là ***101.***

## Thuật toán Breadth First Search (BFS):

Background pattern

Description automatically generated

Đường đi tìmm được có chi phí là ***39***.

## Thuật toán Greedy Best First Search (GBFS):

### Sử dụng Euclid Norm:

Chart, scatter chart

Description automatically generated

Đường đi tìm được có chi phí là ***39***.

### Sử dụng Manhattan Norm:

Chart, scatter chart, qr code

Description automatically generated

Đường đi tìm được có chi phí là ***39***.

## Thuật toán A\*:

### Sử dụng Euclid Norm:

Chart, scatter chart

Description automatically generated

Đường đi tìm được có chi phí là ***39***.

### Sử dụng Manhattan Norm:

Chart, scatter chart

Description automatically generated

Đường đi tìm được có chi phí là ***39***.

## Nhận xét:

- Đối với bản đồ thứ 1, thuật toán GBFS sử dụng Manhattan là thuật toán tìm được đường đi tốt nhất, với chi phí đường đi là ***39 và các điểm được duyệt ít nhất***.

- A\* và GBFS đều cho ra đường đi tối ưu.

- Nhưng riêng DFS thì không, DFS tìm được đường đi có chi phí rất lớn là ***101 với số lượng lớn điểm được duyệt***.

- Thuật toán BFS cũng cho ra được đường đi tối ưu nhưng ***số điểm đã duyệt qua thì rất lớn (toàn bản đồ)***.

- với 2 thuật toán tìm kiếm có thông tin là GBFS có phần tốt hơn vì vừa tìm được đường đi tối ưu vừa có số điểm duyệt qua ít nhất, trong cả 2 thuật toán này thì khi sử dụng Hàm Heuristic là Manhattan Norm đều cho kết quả tốt hơn hàm Heuristic còn lại.