

# Laboratorio de Sistemas Inteligentes 25/26

Sitio: [Campus Virtual](#)

Curso: SISTEMAS INTELIGENTES (ESI)

Libro: Laboratorio de Sistemas Inteligentes 25/26

Imprimido por: MANUEL VILLANUEVA ALISES

Día: martes, 11 de noviembre de 2025, 16:50

## Descripción

En este libro se fijan los conceptos y objetivos del **Laboratorio de Sistemas Inteligentes** para el curso 2025/26

## Tabla de contenidos

### **1. Tarea 0. Control de versiones del software**

- 1.1. Gestión del repositorio en github
- 1.2. Esquema temporal de utilización del Repositorio
- 1.3. Interacciones básicas
- 1.4. Ejecución del Software y Comentarios

### **2. Tarea 1: Dominio del problema**

- 2.1. Nivel Rush Hour
- 2.2. Resultados para la tarea T1
- 2.3. Entrega y Plazos
- 2.4. Tests

### **3. Tarea 2: Problema (Definición)**

- 3.1. Espacio de Estados
- 3.2. Problema
- 3.3. Resultados
- 3.4. Entrega y Plazos

### **4. Tarea 3: Algoritmo de búsqueda**

- 4.1. La frontera
- 4.2. Nodos del árbol de búsqueda
- 4.3. Expansión de un nodo del árbol
- 4.4. Conjunto de Estados Visitados
- 4.5. Estadísticas
- 4.6. Resultados
- 4.7. Entrega
- 4.8. Configuración Tests Automaticos. Tareas T1 y T2.
- 4.9. Tests Adicionales a los automáticos

## 1. Tarea 0. Control de versiones del software

El control del software se realiza mediante [git](#) con un repositorio **compartido en GitHub** entre los profesores y el estudiante.

Si no conoces **git** pásate por [learngitbranching](#) que te ayudará en los primeros pasos.

## 1.1. Gestión del repositorio en github

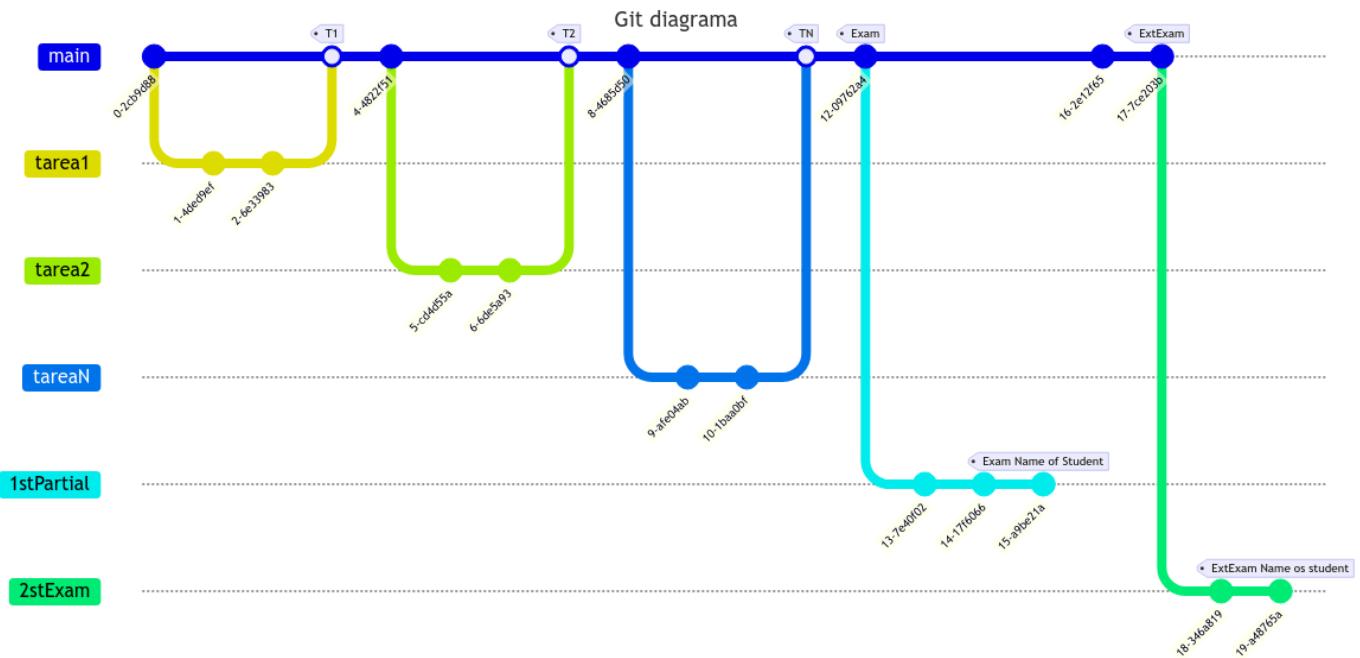
Todos los alumnos han de tener una cuenta en [GitHub Education](#) creada como **estudiantes de la UCLM**.

Con la utilización de repositorios se consigue que el **código fuente** de todos las tareas desarrolladas en el laboratorio esté actualizado y **disponible**.

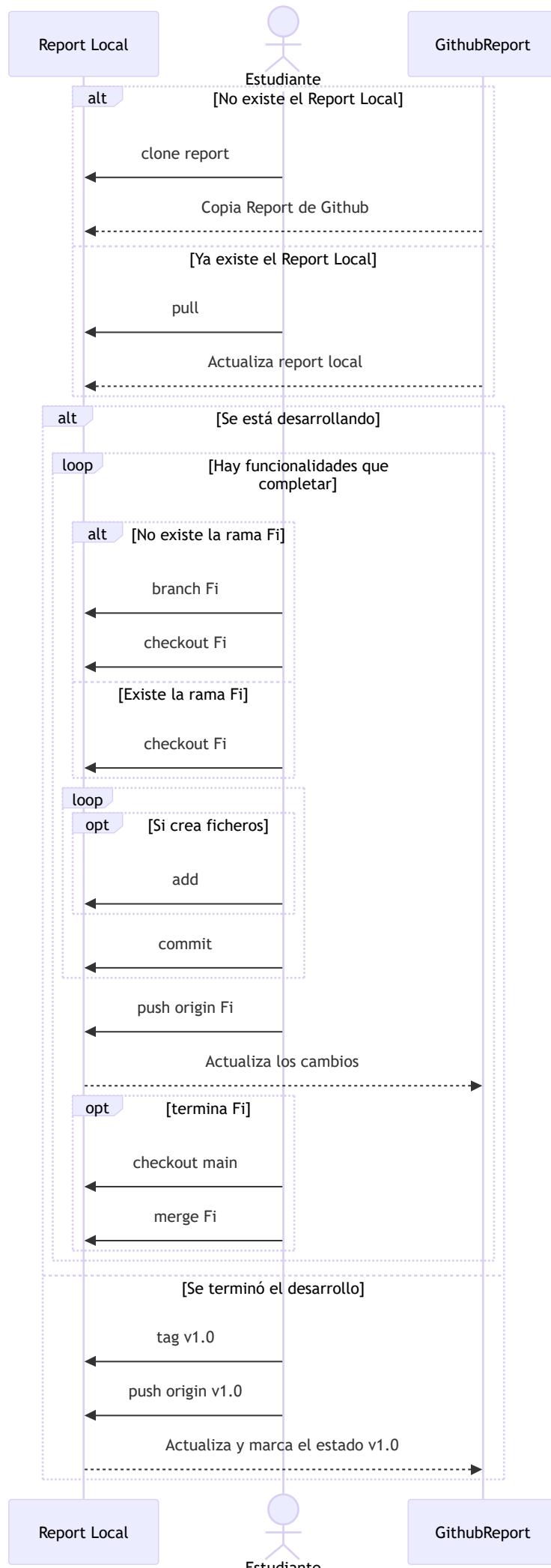
Los profesores habilitarán un enlace en Moodle para que cada estudiante cree su repositorio.

Al acceder al enlace aparece un listado de estudiantes. El estudiante seleccionará su nombre y aceptará la asignación. Entonces, se creará el repositorio de manera automática.

## 1.2. Esquema temporal de utilización del Repositorio



### 1.3. Interacciones básicas





## 1.4. Ejecución del Software y Comentarios

El software que se ha de realizar consistirá en un programa que se ejecutará desde la línea de comandos llamado **rushhour** que ha de admitir una serie de acciones junto con sus parámetros.

A modo de ejemplo, según sea el lenguaje de desarrollo utilizado (se pueden utilizar otros lenguajes diferentes a los de los ejemplos), tendremos:

### JAVA

```
java -jar rushhour.jar <acción> <parámetros>
```

```
java -jar rushhour.jar successors -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHM
```

Donde rushhour.jar ha de contener todas las clases necesarias para su ejecución en un entorno estándar de Java

### PYTHON

```
python rushhour.py <acción> <parámetros>
```

```
python rushhour.py successors -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHM
```

En el mismo path se ha de disponer de un fichero requirements.txt donde se especifiquen todos los paquetes necesarios que no están en la distribución estándar de Python.

### COMENTARIOS

De manera **obligatoria**, todos los procedimientos, funciones o métodos que se implementen **han de tener un comentario** justo antes de que comience el método con dos partes:

1. **QUE**. Donde se describe lo que hace el método de forma concisa.
2. **POR QUE**. Cuál es motivo por el que se ha implementado este método, procedimiento o función.

## 2. Tarea 1: Dominio del problema

### Puzzle Rush Hour (Hora Punta)



#### ¿Qué es Rush Hour?

**Rush Hour** es un juego de mesa tipo rompecabezas creado por *ThinkFun*. Está diseñado para un solo jugador y simula un atasco de tráfico en una cuadrícula. El **objetivo** es liberar un coche rojo que está atrapado entre otros vehículos, moviéndolos dentro de un espacio limitado.

#### ¿Cómo se juega?

1. **Tablero:** Es una cuadrícula de 6x6 casillas.
2. **Vehículos:** Hay coches (2 casillas de largo) y camiones (3 casillas de largo), colocados horizontal o verticalmente.
3. **Coche rojo:** Es el vehículo que debes sacar del atasco. Siempre empieza en una fila central y debe salir por el borde derecho del tablero.
4. **Movimientos:** Sólo puedes mover los vehículos hacia adelante o hacia atrás en la dirección en la que están orientados (no se pueden girar).
5. **Objetivo:** Mover los vehículos de forma estratégica para despejar el camino del coche rojo hacia la salida.

## 2.1. Nivel Rush Hour

El nivel de Rush Hour se va a representar con una cadena de caracteres que muestra la serialización del tablero con un tamaño 6x6 casillas. Las casillas que ocupan los vehículos se representa por una letra mayúscula, siendo la letra 'A' la que representa al coche rojo, y las casillas vacías se representa por la letra 'o' (o minúscula).

Por ejemplo la cadena IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGGHHHM representa el tablero mostrado en la siguiente figura, donde también se indica la posición de la casilla (2,4) , fila 2 y columna 4, que está vacía, para especificar cómo se van a identificar las posiciones.

I	B	B			
I				D	D
J	A	A		(2,4)	
J		K	E	E	M
		K			M
G	G	H	H	H	M

La **casilla de salida** es (2,5). El puzzle se resuelve cuando alguna de las casillas del coche rojo 'A' es la (2,5).

## 2.2. Resultados para la tarea T1

Desarrollar dos acciones: **verify** y **question** que servirán para verificar que una cadena de entrada corresponde con un nivel válido y para realizar distintas preguntas sobre un determinado nivel, respectivamente.

### Verificar un nivel

La acción se invocará como **rushhour verify -s <cadena del nivel>** y la salida será un entero dependiendo del error, tal y como se muestra a continuación:

1. Si el tamaño del string no se corresponde con un nivel de 6x6.
2. Si el string contiene caracteres no válidos (no ('A'-'Z' u 'o')).
3. No está el vehículo rojo ('A') en el string.
4. Si el vehículo rojo no está en la fila de salida.
5. Si el vehículo rojo no está situado horizontalmente.
6. Vehículo con longitud mayor que 3 o menor que 2.
7. Si hay vehículos con la misma letra duplicados (deben estar separados por una casilla vacía).

Si no hay error el resultado a devolver es 0.

### Cuestiones sobre el nivel

La acción se invocara como **rushhour question -s <cadena de nivel> <diferentes parámetros>**

Dependiendo de la pregunta concreta los diferentes parámetros son:

1. rushhour **question -s <cadena de nivel> --whereis <vehículo>**. Devuelve la lista de casillas (fila,columna) del vehículo. Al presentar la lista de posiciones no aparecerá ningún espacio en blanco.
2. rushhour **question -s <cadena de nivel> --what <celda>**. Que hay en la celda f,c
3. rushhour **question -s <cadena de nivel> --size <vehículo>**. Que tamaño tiene el vehículo <vehículo>.
4. rushhour **question -s <cadena de nivel> --howmany**. Cantidad de vehículos.

### Ejemplos

```

rushhour verify -s BBJoooHoJDDMHAooMHoKEEMIoKLFFIGGLoo
0
rushhour verify -s BBJoooHoJDDMHAooMHoKEEMIoKLFFIGGLoo
1
rushhour verify -s BBJoooHoJDDMHAooMHoKEEMIoKLFFIoGloo
6
rushhour verify -s BBJoooHoJDDMHAooMHoKEEMIoKoFFIGGKKo
7
rushhour question -s BBJoooHoJDDMHAooMHoKEEMIoKLFFIGGLoo --whereis I
(4,0)(5,0)

rushhour question -s BBJoooHoJDDMHAooMHoKEEMIoKLFFIGGLoo --howmany
12

rushhour question -s BBJoooHoJDDMHAooMHoKEEMIoKLFFIGGLoo --size F
2

rushhour question -s BBJoooHoJDDMHAooMHoKEEMIoKLFFIGGLoo --what 5,3
L

rushhour question -s BBJoooHoJDDMHAooMHoKEEMIoKLFFIGGLoo --what 0,3
o

```

## 2.3. Entrega y Plazos

El plazo aproximado para la realización de la primera tarea es de dos semanas.

La rama **T1** correspondiente a esta tarea **no puede ser modificada** en las 24 horas anteriores de la sesión de cada grupo.

Por tanto, las fechas límite de modificación de la rama son:

**Grupo B1: Miércoles 8 de Octubre. 11:30h.**

**Grupo B2: Domingo 5 de Octubre. 11:30h.**

**Grupo C1: Martes 7 de Octubre. 13:00h.**

**Grupo C2: Miércoles 8 de Octubre: 13:00h.**

## 2.4. Tests

```

verify -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooM          1
verify -s IBBoooloooDDJAooooJo                      1
verify -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHHMX   1
verify -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHH     1
verify -s *BBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHHM    2
verify -s IBBooolooo*DJAooooJoKEEMooKooMGHHHHM    2
verify -s IBBoooloooDDJAooooJo*EEMooKooMGHHHHM    2
verify -s IBBoooloooDDJAooooJoKEEMooKooMGHHHH*    2
verify -s IBBoooloooDDJoooooJoKEEMooKooMGHHHHM   3
verify -s IBBoooloooDDJoooooJoKEEMooKooMGHHHH     3
verify -s IBBoooloooDDJoooooJoKEEMooKooMGHHHH     3
verify -s IBBoooloooDDJoooooJoKEEMooKooMGHHHH     3
verify -s IBBoooloooDDJoooooJoKEEMooKooMGHHHH     3
verify -s IBBooolAAoDDJoooooJoKEEMooKooMGHHHHM   4
verify -s IBBoooloooDDJoooooJoKEEMAAKooMGHHHHM   4
verify -s IBBAAolooDDJoooooJoKEEMooKooMGHHHHM   4
verify -s IBBooloAADDJoooooJoKEEMooKooMGHHHHM   4
verify -s oooooooooooooAoooooAoooooooooooooooooooo 5
verify -s oooooooooooooAoooooAoooooooooooooooooooo 5
verify -s oooooooooooooooooAoooooAoooooooooooooooo 5
verify -s oooooooooooooooooAoooooAoooooooooooooooo 5
verify -s IBBZooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHHM   6
verify -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHH     6
verify -s IBBoooloooDDJAooooJoKEEMBBKooMGHHHHM   7
verify -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMoKKooMGHHHHM   7

```

question -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHH --whereis A (2,1)(2,2)

question -s BBDDCoEoooCKEoAACKGoooooGoooooGoHHHo --whereis B (0,0)(0,1)

question -s BBDDCoEoooCKEoAACKGoooooGoooooGoHHHo --whereis C (0,4)(1,4)(2,4)

question -s IBBBoDlooJoDoAAJoooooJoMKKoooMooHHHo --whereis H (5,2)(5,3)(5,4)

question -s IoBBCCIDoooooDoAAoooJooMKKJooMoooHHH --whereis J (3,2)(4,2)

question -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHHM --what 2,2 A

question -s BBDDCoEoooCKEoAACKGoooooGoooooGoHHHo --what 0,0 B

question -s IoBBCCIDoooooDoAAoooJooMKKJooMoooHHH --what 5,5 H

question -s IBBBoDlooJoDoAAJoooooJoMKKoooMooHHHo --what 3,5 M

question -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHHM --what 1,4 D

question -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHHM --size A 2

question -s BBDDCoEoooCKEoAACKGoooooGoooooGoHHHo --size B 2

question -s BBDDCoEoooCKEoAACKGoooooGoooooGoHHHo --size C 3

question -s IBBBoDlooJoDoAAJoooooJoMKKoooMooHHHo --size H 3

question -s IoBBCCIDoooooDoAAoooJooMKKJooMoooHHH --size M 2

question -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHHM --howmany 10

question -s BBDDCoEoooCKEoAACKGoooooGoooooGoHHHo --howmany 8

question -s IBBBoDlooJoDoAAJoooooJoMKKoooMooHHHo --howmany 8

question -s IoBBCCIDoooooDoAAoooJooMKKJooMoooHHH --howmany 9

question -s IBBoooloooDDJAAoooJoKEEMooKooMGHHHHM --howmany 10

### 3. Tarea 2: Problema (Definición)

Como se indicó en la tarea anterior, el objetivo de este laboratorio es obtener una secuencia de acciones que permitan salir del atasco al vehículo rojo.

Antes de encontrar una solución al problema, éste ha de formularse de manera correcta. Para esto se tienen que especificar:

1. El **espacio de estados**: Representación de Estado y Función Sucesores
2. El **estado Inicial**.
3. La **función objetivo**.

## 3.1. Espacio de Estados

### ESTADO

Un estado **es la descripción de la situación en un instante de tiempo determinado**. Lo más habitual para representar un estado es determinar qué elementos del problema/entorno/agente son relevantes, los identificaremos como **variables** y determinaremos sus **dominios** como los posibles valores que puedan tomar.

Establecidas las variables y sus dominios, un **estado es una asignación concreta de valores a dichas variables**.

### Variables y Dominios

En nuestro caso se va a **seleccionar como representación de estado la cadena de texto del nivel Rush Hour tal y como se estableció en la Tarea 1, por ejemplo, IBBoooloooDDJAooooJoKEEMooKooMGHHHHM**

### FUNCIÓN SUCESOR

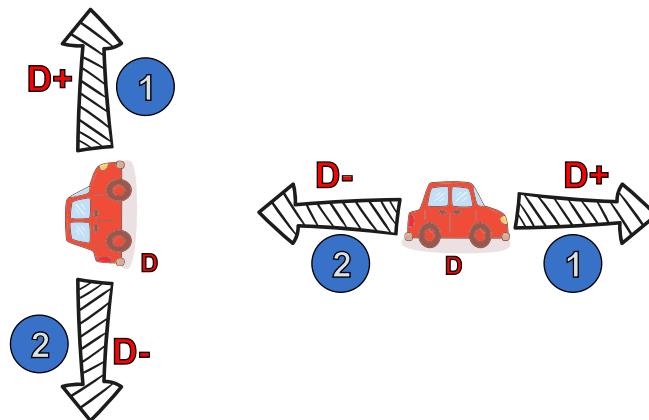
En el problema propuesto, la única forma de modificar un estado es mediante las siguientes acciones: **Mover un vehículo un número de casillas**.

### Movimiento de un vehículo.

Un vehículo puede encontrarse en una posición vertical u horizontal luego podemos moverlo hacia arriba o hacia abajo, hacia la derecha o izquierda un número de casillas. Si un vehículo se puede desplazar un máximo de n casillas, también se puede desplazar n-1, n-2, .., 1 casilla. De esta forma se puede nombrar de forma unívoca cualquier movimiento con la siguiente representación:

**<vehículo> <dirección> <número de casillas>**

En las siguientes figuras se muestran como nombrar las posibles direcciones y movimiento y cual de ellos se realizará antes (etiquetas 1 y 2)



En la siguiente figura se muestra un ejemplo de diferentes movimientos **a partir del nivel rush hour del centro de la imagen**.

I	B	B				
I				D	D	
J		A	A		M	
J		K	E	E	M	
		K			M	
G	G	H	H	H	M	

**M+1**

I	B	B				
I				D	D	
J	A	A				
J		K	E	E	M	
		K			M	
G	G	H	H	H	M	

**A-1**

I	B	B				
I				D	D	
J		A	A			
J		K	E	E	M	
		K			M	
G	G	H	H	H	M	

**A+2**

I	B	B				
I				D	D	
J		A	A			
J		K	E	E	M	
		K			M	
G	G	H	H	H	M	

**J-1**

I	B	B				
I				D	D	
		A	A			
J		K	E	E	M	
J		K			M	
G	G	H	H	H	M	

## Costo:

Para terminar de definir los elementos necesarios para la función sucesores, se debe establecer el **costo** de cada acción. Este se establecerá para cualquier acción con un valor igual a **seis menos el número de casillas que se ha desplazado el vehículo**.

## Sucesor.

Por tanto, un sucesor **SUC** para un estado vendrá dado por la tupla:

[<acción>, <nuevo\_estado>, <costo>]

Por tanto, la función SUCESORES del estado **e** será una lista de triplets: <acción válida, nuevo\_estado, costo>:

**SUCESORES(e)=[<SUC1>,<SUC2>,...]**

Para establecer una uniformidad en la lista de sucesores se consideran las siguientes reglas:

1. Los vehículos que se puede mover se mueven en **orden alfabético**, primero el vehículo A, luego el B si lo hubiera y así sucesivamente.
2. Si un vehículo puede desplazarse en ambos sentidos primero el **sentido indicado con +**, y luego el **indicado con -**
3. **Orden creciente del número casillas movidas** cuando hay movimientos de varias casillas.

En la figura anterior esta es la secuencia ordenada de movimientos posibles : A+1,A+2,A-1,B+1,B+2,B+3,D-1,D-2,D-3,J-1,M+1

### 3.2. Problema

Definido el espacio de estados con la representación de estado y la función sucesores, se debe definir un estado inicial y una función objetivo.

#### ESTADO INICIAL

Cualquier nivel de Rush Hour válido.

#### FUNCIÓN OBJETIVO

La forma más directa de reconocer que en un estado  $e$  se ha resuelto un nivel es cuando alguna de las casillas del vehículo A coincide con la casilla de salida (2,5).

**FUNCION\_OBJETIVO( $e$ )=Alguna casilla de 'A' es la (2,5)**

### 3.3. Resultados

Desarrollar una nueva acción **successors** para rushhour que admita un parámetro -s <nivel> que devuelva la lista ordenada de los sucesores del nivel. Además, añadir dos nuevas cuestiones a la acción **question: --goal** que devuelva TRUE o FALSE si el nivel es objetivo, y **--move <lista de acciones separadas por comas>** que devuelva el estado resultado tras aplicar la lista de acciones de forma consecutiva.

#### Ejemplo

```
rushhour successors -s IBBoooloooDDJoAAooJoKEEMooKooMGHHHM
```

```
[A+1,IBBoooloooDDJooAAoJoKEEMooKooMGHHHM,5]
```

```
[A+2,IBBoooloooDDJoooAAJoKEEMooKooMGHHHM,4]
```

```
[A-1,IBBoooloooDDJAAooJoKEEMooKooMGHHHM,5]
```

```
[B+1,loBBBoooooDDJoAAooJoKEEMooKooMGHHHM,5]
```

```
[B+2,looBBBoooooDDJoAAooJoKEEMooKooMGHHHM,4]
```

```
[B+3,loooBBBoooooDDJoAAooJoKEEMooKooMGHHHM,3]
```

```
[D-1,IBBooolooDDoJoAAooJoKEEMooKooMGHHHM,5]
```

```
[D-2,IBBoooloDDooJoAAooJoKEEMooKooMGHHHM,4]
```

```
[D-3,IBBooolDDoooJoAAooJoKEEMooKooMGHHHM,3]
```

```
[J-1,IBBoooloooDDooAAooJoKEEMJooKooMGHHHM,5]
```

```
[M+1,IBBoooloooDDJoAAoMJoKEEMooKooMGHHH,5]
```

```
rushhour question -s IBBoooloooDDJoAAooJoKEEMooKooMGHHHM --goal
```

```
FALSE
```

```
rushhour question -s IBBoooloooDDJoAAooJoKEEMooKooMGHHHM --move A+1,A+1
```

```
IBBoooloooDDJoooAAJoKEEMooKooMGHHHM
```

### 3.4. Entrega y Plazos

El plazo aproximado para la realización de la segunda tarea es de **tres semanas**.

La rama **T2** correspondiente a esta tarea **no puede ser modificada** en las 24 horas anteriores a la fecha de entrega de cada grupo.

Por tanto, las fechas límite de modificación de la rama son:

**Grupo B1: Miércoles 29 de Octubre. 11:30h.**

**Grupo B2: Domingo 26 de Octubre. 11:30h.**

**Grupo C1: Martes 28 de Octubre. 13:00h.**

**Grupo C2: Miércoles 29 de Octubre: 13:00h.**

## 4. Tarea 3: Algoritmo de búsqueda

En esta tarea desarrollaremos el **algoritmo de búsqueda** general para lo que necesitaremos desarrollar previamente los artefactos **frontera**, **nodo del árbol** y conjunto de **estados visitados**.

## 4.1. La frontera

La **frontera** ha de ser una estructura que almacene nodos del árbol de búsqueda.

Las características que le pedimos son:

1. Debe ser una **estructura ordenada** por el *valor* de los nodos del árbol. Si existen varios nodos con *igual valor* se *ordenaran estos por los ID's* de los nodos.
2. Por razones de eficiencia la frontera tendrá una **inserción ordenada**, evitando su ordenación tras cada inserción.

## 4.2. Nodos del árbol de búsqueda

Un nodo del árbol de búsqueda deberán tener los siguiente elementos:

- **ID**: Un número entero. Es único para cada nodo y se van asignando de forma creciente.
- **Padre**: Algún tipo de referencia o valor del nodo padre que lo generó o el valor **none** si no existe.
- **Estado**: Un estado. Es el estado del nodo
- **Valor**: Un número entero. Este valor se calculará mediante las diferentes estrategias como se ha visto en clase.
- **Profundidad**: Un número entero.
- **Costo**: El costo del camino hasta el nodo considerando el número de acciones ejecutadas.
- **Heurística**: Un número real. El valor de la función heurística para el estado del nodo. Su valor concreto se verá en la siguiente tarea,
- **Acción**: Sería el nombre de la acción, siguiendo la sintaxis explicada en la Tarea 2, que ha generado dicho nodo. La acción de no hacer nada, la acción que genera el nodo raíz, se representa como '  '.

Y una **función camino** que devuelva una lista de nodos desde el nodo raíz a dicho nodo.

Un nodo tendrá una representación textual como una cadena con la forma:

[<Node ID>,<Parent ID>,<ACCIÓN>,<str ESTADO>,<COSTO>,<PROFUNDIDAD>,<HEURISTICA>,<VALOR>]

Los elementos <PROFUNDIDAD>, <COSTO>, <HEURISTICA> y <VALOR> son números enteros.

En las estrategias sin heurística su valor sera **0**

Por ejemplo:

[10059,9849,L+1,BBIKLMoolKLMAooooMGHJCCCGHJoDDGoEFF,183,42,0,42]

### 4.3. Expansión de un nodo del árbol

#### Expansión

La expansión de un nodo se realiza mediante la *lista de sucesores de su estado*, manteniendo el orden establecido para dicha lista.

El **nodo.valor** se asignará según la estrategia propuesta:

- **Anchura:** nodo.valor <- nodo.profundidad
- **Profundidad:** nodo.valor <- - nodo.profundidad
- **Costo Uniforme:** nodo.valor <- costo.distancia recorrida

Los demás valores de un nodo se asignarán de la siguiente forma:

- **nodo.ID** <- Total de nodos + 1
- **nodo.padre** <- padre
- **nodo.profundidad** <- padre.profundidad + 1
- **nodo.costo** <- padre.costo + step(cost)
- **nodo.acción** <- nombre de la acción
- **nodo.estado** <- estado siguiente del sucesor considerado

#### 4.4. Conjunto de Estados Visitados

La implementación de la poda de nodos con estados visitados se realizará tal y como se ha explicado en clase de teoría.

## 4.5. Estadísticas

El algoritmo de búsqueda, dependiendo de las estrategias y las decisiones tomadas de implementación, realiza su objetivo con distintos desempeños y eficiencia.

Con el objetivo de tener una estimaciones de la complejidad y la eficiencia en la implementación definiremos un conjunto de estadísticas.

- **ET:** Tiempo de ejecución del algoritmo en microsegundos. Se tomará el momento t0 justo antes de comenzar el bucle principal y el momento cuando se abandona el bucle t1. El ET se calcula como t1-t0 en microsegundos.
- **TN:** Número total de nodos generados al terminar el algoritmo.
- **CN:** Número total de nodos podados. Incluye también los podados por superar la profundidad máxima (CUT\_DEPTH).
- **EN:** Número de nodos expandidos.
- **DF:** Profundidad máxima alcanzada.

## 4.6. Resultados

Desarrollar una nueva acción **solver** para rushhour que admita los parámetros: **-s** cuyo valor sea una cadena que representa el nivel que queremos resolver , **--strategy** cuyo valor será la cadena que representa la estrategia a utilizar entre BFS (anchura), DFS (Profundidad) y UCS (Costo uniforme) y el parámetro **-depth** cuyo valor será un valor entero para la máxima profundidad si la estrategia es DFS.

El resultado será: **La secuencia de nodos del camino solución.**

Ejemplo:

```
python rushhour.py solver -s oooGoooFoGBBEFAAHJEoCCHJEDDDIjooooo -strategy DFS --depth 20
```

```
java -jar rushhour.jar solver -s oooGoooFoGBBEFAAHJEoCCHJEDDDIjooooo -strategy DFS --depth 20
```

**Que genera la salida:**

```
[0,none,___,oooGoooFoGBBEFAAHJEoCCHJEDDDIjooooo,0,0,0,0]
[1,0,C-1,oooGoooFoGBBEFAAHJECCoHJEDDDIjooooo,5,1,0,-1]
[9,1,E+1,oooGooEFoGBBEFAAHJECCoHJoDDDIjooooo,10,2,0,-2]
[14,9,C+1,oooGooEFoGBBEFAAHJEoCCHJoDDDIjooooo,15,3,0,-3]
[22,14,D-1,oooGooEFoGBBEFAAHJEoCCHJDDDoIjooooo,20,4,0,-4]
[29,22,C-1,oooGooEFoGBBEFAAHJECCoHJDDDoIjooooo,25,5,0,-5]
[37,29,E+1,EooGooEFoGBBEFAAHJECCoHJDDDoIjooooo,30,6,0,-6]
[40,37,C+1,EooGooEFoGBBEFAAHJEoCCHJDDDoIjooooo,35,7,0,-7]
[47,40,C-2,EooGooEFoGBBEFAAHJCooHJDDDoIjooooo,39,8,0,-8]
[55,47,D+1,EooGooEFoGBBEFAAHJCooHJoDDDIjooooo,44,9,0,-9]
[58,55,C+1,EooGooEFoGBBEFAAHJCooHJoDDDIjooooo,49,10,0,-10]
[63,58,C+1,EooGooEFoGBBEFAAHJCooCCHJoDDDIjooooo,54,11,0,-11]
[77,63,F+1,EFoGooEFoGBBEoAAHJooCCHJoDDDIjooooo,59,12,0,-12]
[4826,77,A-1,EFoGooEFoGBBEAAoHJooCCHJoDDDIjooooo,64,13,0,-13]
[4837,4826,C-1,EFoGooEFoGBBEAAoHJoCCoHJoDDDIjooooo,69,14,0,-14]
[4848,4837,D-1,EFoGooEFoGBBEAAoHJoCCoHJDDDoIjooooo,74,15,0,-15]
[5576,4848,G-3,EFooooEFoGBBEAAoHJoCCGHJDDDGJjooooo,77,16,0,-16]
[6837,5576,B-2,EFooooEFBBooEAoHJoCCGHJDDDGJjooooo,81,17,0,-17]
[7049,6837,H+2,EFooHoEFBBHoEEAooooCCGoJDDDGJjooooo,85,18,0,-18]
[7119,7049,J-1,EFooHoEFBBHoEEAooooCCGoJDDDGJjooooo,90,19,0,-19]
[7180,7119,A+3,EFooHoEFBBHoEoooAAoCCGoJDDDGJjooooo,93,20,0,-20]
```

Mostrando las estadísticas

```
python rushhour.py solver -s oooGoooFoGBBEFAAHJEoCCHJEDDDIjooooo -strategy DFS --depth 20 --stats
```

```
java -jar rushhour.jar solver -s oooGoooFoGBBEFAAHJEoCCHJEDDDIjooooo -strategy DFS --depth 20 --stats
```

**Que genera la salida:**

```
[0,none,___,oooGoooFoGBBEFAAHJEoCCHJEDDDIjooooo,0,0,0,0]
[1,0,C-1,oooGoooFoGBBEFAAHJECCoHJEDDDIjooooo,5,1,0,-1]
[9,1,E+1,oooGooEFoGBBEFAAHJECCoHJoDDDIjooooo,10,2,0,-2]
[14,9,C+1,oooGooEFoGBBEFAAHJEoCCHJoDDDIjooooo,15,3,0,-3]
[22,14,D-1,oooGooEFoGBBEFAAHJEoCCHJDDDoIjooooo,20,4,0,-4]
[29,22,C-1,oooGooEFoGBBEFAAHJECCoHJDDDoIjooooo,25,5,0,-5]
[37,29,E+1,EooGooEFoGBBEFAAHJECCoHJDDDoIjooooo,30,6,0,-6]
[40,37,C+1,EooGooEFoGBBEFAAHJEoCCHJDDDoIjooooo,35,7,0,-7]
[47,40,C-2,EooGooEFoGBBEFAAHJCooHJDDDoIjooooo,39,8,0,-8]
[55,47,D+1,EooGooEFoGBBEFAAHJCooHJoDDDIjooooo,44,9,0,-9]
[58,55,C+1,EooGooEFoGBBEFAAHJCooHJoDDDIjooooo,49,10,0,-10]
[63,58,C+1,EooGooEFoGBBEFAAHJCooCCHJoDDDIjooooo,54,11,0,-11]
[77,63,F+1,EFoGooEFoGBBEoAAHJooCCHJoDDDIjooooo,59,12,0,-12]
[4826,77,A-1,EFoGooEFoGBBEAAoHJooCCHJoDDDIjooooo,64,13,0,-13]
[4837,4826,C-1,EFoGooEFoGBBEAAoHJoCCoHJoDDDIjooooo,69,14,0,-14]
[4848,4837,D-1,EFoGooEFoGBBEAAoHJoCCoHJDDDoIjooooo,74,15,0,-15]
[5576,4848,G-3,EFooooEFoGBBEAAoHJoCCGHJDDDGJjooooo,77,16,0,-16]
[6837,5576,B-2,EFooooEFBBooEAoHJoCCGHJDDDGJjooooo,81,17,0,-17]
[7049,6837,H+2,EFooHoEFBBHoEEAooooCCGoJDDDGJjooooo,85,18,0,-18]
[7119,7049,J-1,EFooHoEFBBHoEEAooooCCGoJDDDGJjooooo,90,19,0,-19]
[7180,7119,A+3,EFooHoEFBBHoEoooAAoCCGoJDDDGJjooooo,93,20,0,-20]
```

ET: 804814

TN: 7192

EN: 866

CN: 6226

DF: 20

## 4.7. Entrega

El plazo para la realización de esta tarea es de **tres semanas**.

La rama **T3 no puede ser modificada** en las 24 horas anteriores de la sesión de cada grupo.

Por tanto, las fechas límite de modificación de la rama son:

**Grupo B1: Miércoles 19 de Noviembre. 11:30h.**

**Grupo B2: Domingo 16 de Noviembre 11:30h.**

**Grupo C1: Martes 18 de Noviembre. 13:00h.**

**Grupo C2: Miércoles 19 de Noviembre 13:00h.**

## 4.8. Configuración Tests Automaticos. Tareas T1 y T2.

Antes de realizar cualquier operación, el código de las ramas T1 y T2 debe estar fusionado en la rama main ya que los tests sólo se ejecutan en dicha rama.

Si no se pasan los tests, las modificaciones para corregir los errores se deben realizar en la rama actual de trabajo, es decir **en la rama T3**.

**Los tests sólo los puede ejecutar el profesor.**

Para automatizar la tarea de la ejecución de la batería de tests es necesario que cada estudiante cree un fichero de texto en **la rama main** denominado **test.txt** con dos líneas:

1. Lenguaje de programación utilizado en mayúsculas: JAVA o PYTHON (Otro lenguaje es necesario hablarlo con el profesor de prácticas).
2. El path relativo al repositorio donde se encuentra el fichero rushhour.jar o rushhour.py.

Un ejemplo sería:

```
PYTHON
src
```

Que indicaría que se ha desarrollado en Python y que el fichero rushhour.py se encuentra en ./src/rushhour.py.

Otro ejemplo sería:

```
JAVA
.
```

Que indicaría que se ha desarrollado en Java y que el fichero rushhour.jar se encuentra en ./rushhour.jar

Posteriormente, en el laboratorio, el estudiante debe esperar la indicación del profesor y aceptar el siguiente pull request:

The screenshot shows a GitHub interface for pull requests. At the top, there are tabs: Code, Issues, Pull requests (which is selected, indicated by a red underline), Actions, Filters (with a dropdown arrow), and a search bar containing 'is:pr is:open'. Below this, there are two pull request cards:

- 2 Open**: A checkbox is next to this text. It indicates there are 2 open pull requests.
- GitHub Classroom: Sync Assignment**: This card shows a green checkmark icon followed by the text '#3 opened 21 minutes ago by github-classroom bot'. There is also a small 'bot' badge next to the bot's name.

pulsando sobre "Merge Pull Request".



## No conflicts with base branch

Merging can be performed automatically.

**Merge pull request**



You can also merge this with the

## 4.9. Tests Adicionales a los automáticos

solver -s IBBoooIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM --depth 10 --strategy DFS	<pre>[0,none,____,IBBoooIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM,0,0,0,0] [1,0,B+1,IoBBoooIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM,5,1,0,-1] [6,1,B+1,IooBBoIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM,10,2,0,-2] [10,6,B+1,IoooBBIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM,15,3,0,-3] [17,10,L+1,IooLBBIooLDDJAAlOooJoKEEMFFKooMGHHHM,20,4,0,-4] [19,17,A+1,IooLBBIooLDDJooAAoJoKEEMFFKooMGHHHM,25,5,0,-5] [24,19,A+1,IooLBBIooLDDJooAAoJoKEEMFFKooMGHHHM,30,6,0,-6] [28,24,A+1,IooLBBIooLDDJoooAAJoKEEMFFKooMGHHHM,35,7,0,-7]</pre>
solver -s IBBoooIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM --depth 10 --strategy DFS --stats	<pre>[0,none,____,IBBoooIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM,0,0,0,0] [1,0,B+1,IoBBoooIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM,5,1,0,-1] [6,1,B+1,IooBBoIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM,10,2,0,-2] [10,6,B+1,IoooBBIooLDDJAALooJoKEEMFFKooMGHHHM,15,3,0,-3] [17,10,L+1,IooLBBIooLDDJAAlOooJoKEEMFFKooMGHHHM,20,4,0,-4] [19,17,A+1,IooLBBIooLDDJooAAoJoKEEMFFKooMGHHHM,25,5,0,-5] [24,19,A+1,IooLBBIooLDDJooAAoJoKEEMFFKooMGHHHM,30,6,0,-6] [28,24,A+1,IooLBBIooLDDJoooAAJoKEEMFFKooMGHHHM,35,7,0,-7]</pre> <p>ET: 1381  TN: 35  EN: 7  CN: 3  DF: 7</p>
solver -s ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDLEFFFFLooooHHHo --strategy BFS --stats	<pre>[0,none,____,ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDLEFFFFLooooHHHo,0,0,0,0] [3,0,H-2,ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDLEFFFFLooHHHooo,4,1,0,1] [16,3,L-1,ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDoEEFFFLoHHHLoo,9,2,0,2] [34,16,E-1,ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDEEoFFFLoHHHLoo,14,3,0,3] [64,34,M-3,ooJBBoCCJKoIAAKooIDDEEMFFFLoMHHLoo,17,4,0,4] [115,64,B+1,ooJoBBCCJKoIAAKooIDDEEMFFFLoMHHLoo,22,5,0,5] [212,115,K+1,ooJKBBCCJKoIAAoooIDDEEMFFFLoMHHLoo,27,6,0,6] [362,212,A+3,ooJKBBCCJKoIoooAAIDDEEMFFFLoMHHLoo,30,7,0,7]</pre> <p>ET: 18729  TN: 614  EN: 101  CN: 261  DF: 8</p>
solver -s ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDLEFFFFLooooHHHo --strategy UCS --stats	<pre>[0,none,____,ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDLEFFFFLooooHHHo,0,0,0,0] [3,0,H-2,ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDLEFFFFLooHHHooo,4,1,0,4] [8,3,L-1,ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDoEEFFFLoHHHLoo,9,2,0,9] [24,8,E-1,ooJBBMCCJKoMIAAKooIDDEEoFFFLoHHHLoo,14,3,0,14] [55,24,M-4,ooJBBoCCJKoIAAKooIDDEEoFFFLoMHHLoo,16,4,0,16] [87,55,B+1,ooJoBBCCJKoIAAKooIDDEEoFFFLoMHHLoo,21,5,0,21] [163,87,K+1,ooJKBBCCJKoIAAoooIDDEEoFFFLoMHHLoo,26,6,0,26] [295,163,A+3,ooJKBBCCJKoIoooAAIDDEEoFFFLoMHHLoo,29,7,0,29]</pre> <p>ET: 8703  TN: 450  EN: 78  CN: 190  DF: 7</p>

<pre>solver -s BBoJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo --depth 30 --strategy DFS --stats</pre>	<p>[0,none,____,BBoJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo,0,0,0,0]  [1,0,B+1,oBBJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo,5,1,0,-1]  [8,1,G+1,oBBJoooHoJKLGHAAKLoDDDKMooIEEMFFIooo,10,2,0,-2]  [14,8,B-1,BBoJoooHoJKLGHAAKLoDDDKMooIEEMFFIooo,15,3,0,-3]  [23,14,D-1,BBoJoooHoJKLGHAAKLDDDoKMooIEEMFFIooo,20,4,0,-4]  [29,23,B+1,oBBJoooHoJKLGHAAKLDDDoKMooIEEMFFIooo,25,5,0,-5]  [36,29,G+1,GBBJoooHoJKLoHAAKLDDDoKMooIEEMFFIooo,30,6,0,-6]  [40,36,D+1,GBBJoooHoJKLoHAAKLDDDoKMooIEEMFFIooo,35,7,0,-7]  [48,40,G-3,oBBJoooHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,38,8,0,-8]  [52,48,B-1,BBoJoooHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,43,9,0,-9]  [62,52,K+1,BBoJKoHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,48,10,0,-10]  [65,62,B+1,oBBJKoHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,53,11,0,-11]  [73,65,D+1,oBBJKoHoJKLoHAAKLGoDDDMoIEEMFFIooo,58,12,0,-12]  [80,73,B-1,BBoJKoHoJKLoHAAKLGoDDDMoIEEMFFIooo,63,13,0,-13]  [91,80,G+1,BBoJKoHoJKLGHAAKLGoDDDMoIEEMFFIooo,68,14,0,-14]  [97,91,B+1,oBBJKoHoJKLGHAAKLGoDDDMoIEEMFFIooo,73,15,0,-15]  [106,97,D-1,oBBJKoHoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,78,16,0,-16]  [114,106,B-1,BBoJKoHoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,83,17,0,-17]  [127,114,L+1,BBoJKLoHoJKLGHAAKoGDDDoMooIEEMFFIooo,88,18,0,-18]  [152837,127,G-1,BBoJKLoHoJKLoHAAKoGDDDoMooIEEMFFIooo,93,19,0,-19]  [168248,152837,M-1,BBoJKLoHoJKLoHAAKoGDDDoMooIEEMFFIooo,98,20,0,-20]  [168292,168248,D+2,BBoJKLoHoJKLoHAAKoGooDDDGoIEEMFFIooo,102,21,0,-21]  [168306,168292,H-2,BBoJKLoooJKLoooAAKoGHDGGHIEEMFFIooo,106,22,0,-22]  [168443,168306,A-2,BBoJKLoooJKLAoooKoGHDGGHIEEMFFIooo,110,23,0,-23]  [168779,168443,I+4,BBIJKLoooIJKLoooAAKoGHDGGHIEEMFFIooo,112,24,0,-24]  [172738,168779,A+2,BBIJKLoooIJKLoooAAKoGHDGGHIEEMFFIooo,116,25,0,-25]  [175849,172738,E-1,BBIJKLoooIJKLoooAAKoGHDGGHIEEMFFIooo,121,26,0,-26]  [178843,175849,H+2,BBIJKLoHIJKLoHAAKoGooDDDGoEoMFoooo,125,27,0,-27]  [179621,178843,D-2,BBIJKLoHIJKLoHAAKoGDDDoGoEoMFoooo,129,28,0,-28]  [179643,179621,K-3,BBIJLoHIJLoHAAooGDDDKoGoEEKMFFooKM,132,29,0,-29]  [179676,179643,A+2,BBIJLoHIJLoHooAAGDDDkoGoEEKMFFooKM,136,30,0,-30]</p> <p>ET: 2416938  TN: 179689  EN: 16541  CN: 162987  DF: 30</p>
---	---

<pre>solver -s BBoJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo --depth 40 --strategy DFS --stats</pre>	[0,none,____,BBoJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo,0,0,0,0] [1,0,B+1,oBBJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo,5,1,0,-1] [8,1,G+1,oBBJoooHoJKLGHAAKLoDDDKMooIEEMFFIooo,10,2,0,-2] [14,8,B-1,BBoJoooHoJKLGHAAKLoDDDKMooIEEMFFIooo,15,3,0,-3] [23,14,D-1,BBoJoooHoJKLGHAAKLDDDoKMooIEEMFFIooo,20,4,0,-4] [29,23,B+1,oBBJoooHoJKLGHAAKLDDDoKMooIEEMFFIooo,25,5,0,-5] [36,29,G+1,GBBJoooHoJKLoHAAKLDDDoKMooIEEMFFIooo,30,6,0,-6] [40,36,D+1,GBBJoooHoJKLoHAAKLDDDoKMooIEEMFFIooo,35,7,0,-7] [48,40,G-3,oBBJoooHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,38,8,0,-8] [52,48,B-1,BBoJoooHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,43,9,0,-9] [62,52,K+1,BBoJKoHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,48,10,0,-10] [65,62,B+1,oBBJKoHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,53,11,0,-11] [73,65,D+1,oBBJKoHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,58,12,0,-12] [80,73,B-1,BBoJKoHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,63,13,0,-13] [91,80,G+1,BBoJKoHoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,68,14,0,-14] [97,91,B+1,oBBJKoHoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,73,15,0,-15] [106,97,D-1,oBBJKoHoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,78,16,0,-16] [114,106,B-1,BBoJKoHoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,83,17,0,-17] [124,114,G+1,BBoJKoGhoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,88,18,0,-18] [129,124,B+1,oBBJKoGhoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,93,19,0,-19] [138,129,D+1,oBBJKoGhoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,98,20,0,-20] [146,138,B-1,BBoJKoGhoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,103,21,0,-21] [158,146,D-2,BBoJKoGhoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,107,22,0,-22] [165,158,B+1,oBBJKoGhoJKLGHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,112,23,0,-23] [174,165,G+1,GBBJKoGhoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,117,24,0,-24] [178,174,D+1,GBBJKoGhoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,122,25,0,-25] [184,178,D+1,GBBJKoGhoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,127,26,0,-26] [198,184,H-2,GBBJKoGooJKLooAAKLoHDDDMoHIEEMFFIooo,131,27,0,-27] [228338,198,G-3,oBBJKooooJKLooAAKLGHDMMGHIEEMFFIooo,134,28,0,-28] [249672,228338,A-2,oBBJKooooJKLAAooKLGHDDDMGHIEEMFFIooo,138,29,0,-29] [249683,249672,B-1,BBoJKooooJKLAAooKLGHDDDMGHIEEMFFIooo,143,30,0,-30] [249691,249683,L+1,BBoJKLooJKLAAooKoGHDMMGHIEEMFFIooo,148,31,0,-31] [257578,249691,M-1,BBoJKLooJKLAAooKoGHDMMGHIEEMFFIooo,153,32,0,-32] [257594,257578,D+1,BBoJKLooJKLAAooKoGHDMMGHIEEMFFIooo,158,33,0,-33] [257607,257594,I+4,BBIJKLooIJKLAAooKoGHDMMGHIEEMFFIooo,160,34,0,-34] [259402,257607,A+2,BBIJKLooIJKLooAAKoGHDMMGHIEEMFFIooo,164,35,0,-35] [261558,259402,E-1,BBIJKLooIJKLooAAKoGHDMMGHIEEMFFIooo,169,36,0,-36] [264552,261558,H+2,BBIJKLooHIJKLooAAKoGooDDDGhEEoMFooooM,173,37,0,-37] [265330,264552,D-2,BBIJKLooHIJKLooAAKoGDDDGhEEoMFooooM,177,38,0,-38] [265352,265330,K-3,BBIJJoLoHIJJoLoHAAooGDDDKoGoEEMFFooKM,180,39,0,-39] [265385,265352,A+2,BBIJJoLoHIJJoLoHooAAGDDDKoGoEEMFFooKM,184,40,0,-40]  ET: 3780329 TN: 265398 EN: 24742 CN: 240441 DF: 40
---	---

<pre>solver -s BBoJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo -- strategy UC --stats</pre>	<p>[0,none,____,BBoJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo,0,0,0,0]  [4,0,K+1,BBoJKoHoJKLGHAAKLGDDDoMooIEEMFFIooo,5,1,0,5]  [33,4,M-1,BBoJKoHoJKLGHAAKLGDDDoMooIEEMFFIoooM,10,2,0,10]  [162,33,D+2,BBoJKoHoJKLGHAAKLGooDDDoIEEMFFIoooM,14,3,0,14]  [234,162,I+1,BBoJKoHoJKLGHAAKLGoIDDDoIEEMFFooooM,19,4,0,19]  [687,234,F+2,BBoJKoHoJKLGHAAKLGoIDDDoIEEMFFooooM,23,5,0,23]  [1203,687,H-3,BBoJKoooJKLGoAAKLGoIDDDoHIEEMoHFFoM,26,6,0,26]  [2030,1203,G-2,BBoJKoooJKLooAAKLoIDDDGHIEEMGHFFoM,30,7,0,30]  [3404,2030,A-2,BBoJKoooJKLAaoKLoIDDDGHIEEMGHFFoM,34,8,0,34]  [5424,3404,I+3,BBIJKoooIJKLAaoKLoIDDDGHIEEMGHFFoM,37,9,0,37]  [7582,5424,D-3,BBIJKoooIJKLAaoKLDDDoGhoEEMGHFFoM,40,10,0,40]  [11089,7582,E-1,BBIJKoooIJKLAooKLDDDoGHEEoMGHFFoM,45,11,0,45]  [20923,11089,K-3,BBIJoooIJoLAoooLDDDoKoGHEEKMGHFFKM,48,12,0,48]  [31100,20923,L+1,BBIJJoLooIJoLAooooLDDDoKoGHEEKMGHFFKM,53,13,0,53]  [57849,31100,A+4,BBIJJoLooIJoLoooAADDDoKoGHEEKMGHFFKM,55,14,0,55]</p> <p>ET: 980945  TN: 74119  EN: 6480  CN: 36183  DF: 15</p>
<pre>solver -s BBoJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo -- strategy BFS --stats</pre>	<p>[0,none,____,BBoJoooHoJKLGHAAKLGDDDKMooIEEMFFIooo,0,0,0,0]  [3,0,G-1,BBoJoooHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,5,1,0,1]  [24,3,K+1,BBoJKoHoJKLoHAAKLGDMMoIEEMFFIooo,10,2,0,2]  [128,24,L+1,BBoJKLoHoJKLoHAAKoGDDDoMGoIEEMFFIooo,15,3,0,3]  [413,128,M-1,BBoJKLoHoJKLoHAAKoGDDDoGoIEEMFFIooM,20,4,0,4]  [958,413,D+2,BBoJKLoHoJKLoHAAKoGooDDDoIEEMFFIooM,24,5,0,5]  [1786,958,H-2,BBoJKLooJKLooAAKoGhoDDDGHIEEMFFIooM,28,6,0,6]  [2931,1786,A-2,BBoJKLooJKLAaoKoGhoDDDGHIEEMFFIooM,32,7,0,7]  [4615,2931,I+4,BBIJKLooIJKLAaoKoGhoDDDGHIEEMFFIooM,34,8,0,8]  [7156,4615,A+2,BBIJKLooIJKLoAAKoGhoDDDGHIEEMFFIooM,38,9,0,9]  [11064,7156,E-1,BBIJKLooIJKLoAAKoGhoDDDGHEeoMFfoooM,43,10,0,10]  [17681,11064,H+2,BBIJKLoHIJKLoHAAKoGooDDDoEEeoMFfoooM,47,11,0,11]  [29043,17681,D-2,BBIJKLoHIJKLoHAAKoGDDDoGoEEeoMFfoooM,51,12,0,12]  [47800,29043,K-3,BBIJJoLoHIJLoLoHAAooGDDDKoGoEEKMFFoOKM,54,13,0,13]  [76420,47800,A+2,BBIJJoLoHIJLoLoHooAAGDDDKoGoEEKMFFoOKM,58,14,0,14]</p> <p>ET: 1495878  TN: 114087  EN: 9883  CN: 66537  DF: 15</p>