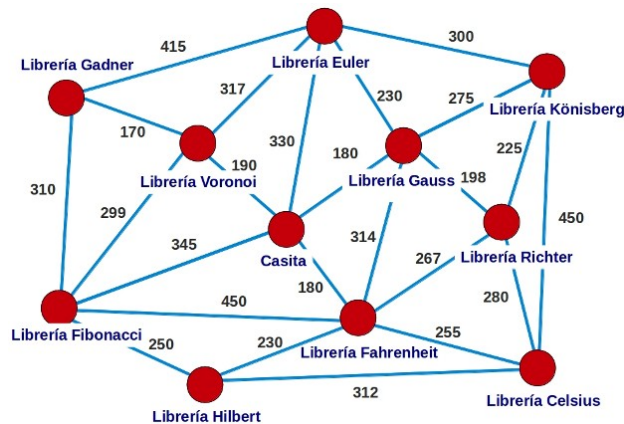


Taller #1

Responda de acuerdo al siguiente grafo. Tenga en cuenta que las exploraciones de los nodos lo harán en orden alfabético según el nombre de cada librería. Sugerencia no tenga en cuenta la palabra librería.



Heurística Distancia en línea recta de una ciudad a konisberg

Ciudad	Distancia
Casita	330
Celsius	400
Euler	200
Fahrenheit	400
Fibonacci	600
Gauss	220
Gadner	500
Hilbert	550
konisberg	0
Richter	180
Voronoi	510

- 1- Realice el árbol generado en la búsqueda primero en profundidad (sin devoluciones), realice la pila con los nodos creados y expandidos para ir de Librería Fibonacci a librería Ritchter(20 puntos)
- 2- Aplique el algoritmo A* para ir de Librería Fibonacci a librería konisberg(20 puntos).
- 3- Determine si las siguientes afirmaciones son verdaderas. Justifique su respuesta(10 puntos)
 - () La heurística admisible debe cumplir con la condición $h(n) \leq h^*(n)$; donde $h(n)$ es la heurística.
 - () La búsqueda en profundidad es completa.
 - () La búsqueda en anchura siempre encuentra el óptimo.
 - () El algoritmo A* es óptimo sin importar si la heurística es admisible.
 - () La búsqueda en profundidad necesita tener todos los nodos creados en memoria.
4. Ejercicio 2.5 pagina 65. Lea el concepto REAS del libro(10 puntos).
5. Ejercicios 3.1 y 3.3 pagina 100 del libro introducción a la inteligencia artificial un enfoque practico(10- puntos)
6. Defina y de ejemplo de que es una heuristica admisible y consistente(30%)