

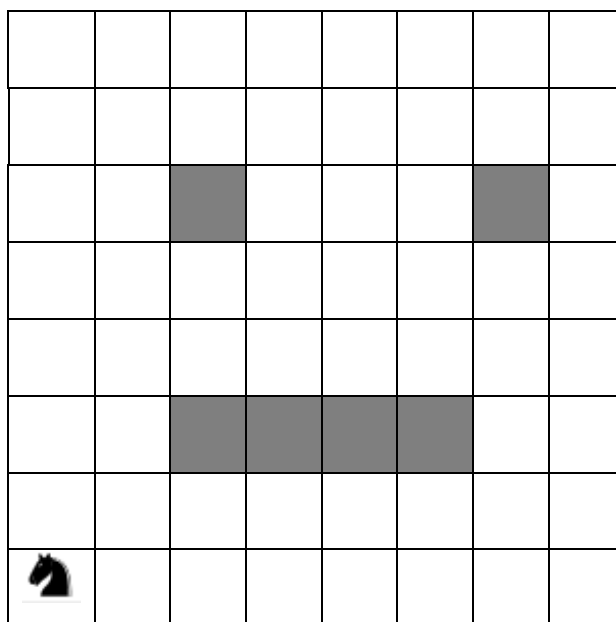
پروژه ۱ درس هوش مصنوعی نیمسال اول ۱۴۰۰

شرح مساله

اسبی در خانه (۱،۱) صفحه شطرنج قرار دارد و قرار است به خانه (۸،۸) برسد. در بین راه موانعی وجود دارد که در آن خانه ها نباید برود. این موانع در ابتدای حل مساله توسط کار بر تعیین می شوند. با استفاده از روش های زیر راه حل مناسبی برای آن بیابید.

1) A*Seach

پیاده سازی باید بتواند اطلاعاتی در خصوص هرینه مسیر، گره های بازشده و مسیر انتخابی ارایه دهد.



نکات مهم

۱- گروه ها سه نفری هستند و برای تمام پروژه های درس یکسان هستند.

۲- به صورت کوتاه راهنمای کد ارایه شود. در صورت نبود راهنما پروژه بررسی نمی شود.