**4 - Búsqueda informada y exploración**

**4.2 – Funciones heurísticas**

* Una manera de caracterizar la calidad de una heurística es b\*, el factor de ramificación eficaz
* b\* es el factor de ramificación que un árbol uniforme de profundidad d debería tener para contener N + 1 nodos
* Una heurística bien diseñada tendría un valor b\* cerca de 1

**Inventar funciones heurísticas admisibles**

* Un **problema relajado** es un problema con menos restricciones en las acciones
* El costo de una solución óptima en un problema relajado es una heurística admisible para el problema original
* También se pueden obtener heurísticas admisibles del costo de la solución de un sub problema.
* La idea del **modelo de base de datos** es almacenar costos exactos de las soluciones para cada posible sub problema.

**Aprendizaje de heurísticas desde la experiencia**

* Usar experiencia, resolver muchas veces un problema
* A partir de las corridas se puede crear un **algoritmo de aprendizaje inductivo** para construir una función h(n) que pueda predecir todos los costos solución para otros estados que surjan durante la búsqueda
* Los métodos de aprendizaje inductivo trabajan mejor cuando se les suministran características de un estado que sean relevantes para su evaluación