

Problema del granjero

Nombre Estado	Corresponde a Granjero, col, cabra, lobo
S0	0000
S1	0001
S2	0010
S3	0011
S4	0100
S5	0101
S6	0110
S7	0111
S8	1000
S9	1001
S10	1010
S11	1011
S12	1100
S13	1101
S14	1110
S15	1111

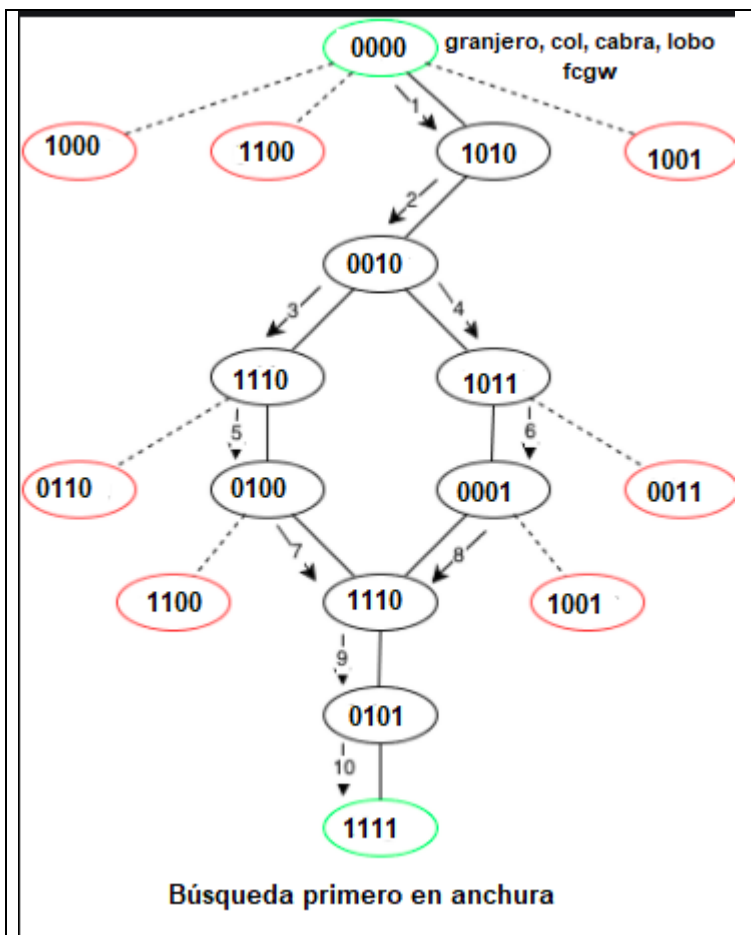
1: están en la orilla objetivo, 0: no está en la orilla objetivo

Se comen entre ellos: 0110 0011 0111 1000 1001 1100

Cabra come a col, lobo come a cabra, cuando no está el granjero.

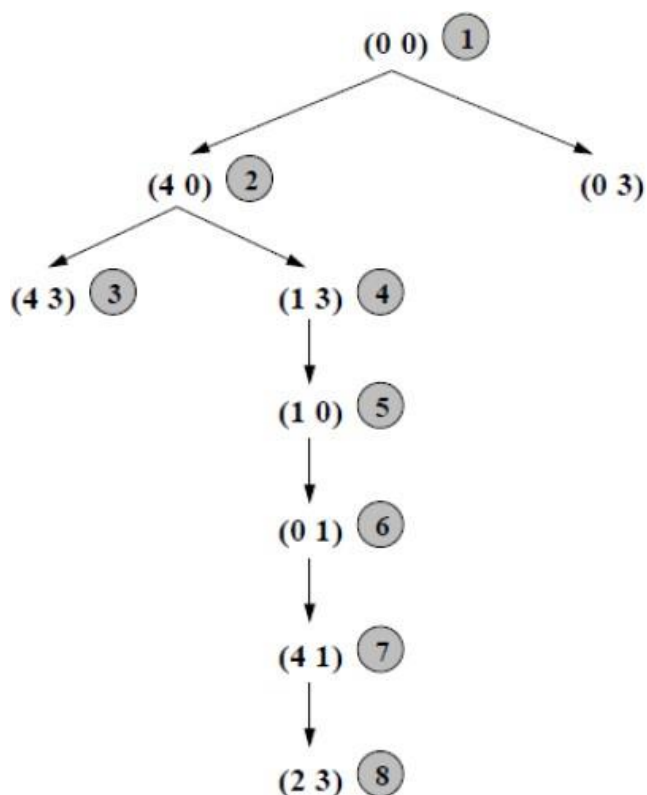
Queda el siguiente espacio de estados:

ESPACIO DE ESTADOS:



PROBLEMA DE LAS JARRAS

Búsqueda a profundidad Depth First Search



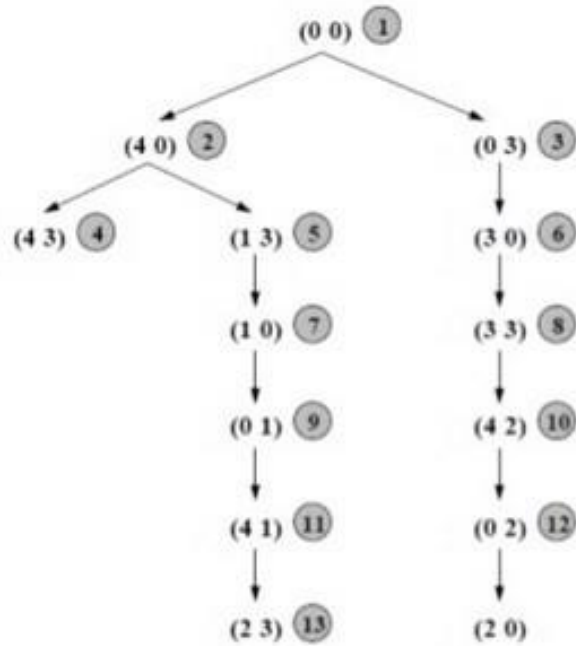
Este grafo de búsqueda por profundidad nos denota la siguiente tabla de búsqueda en profundidad:

Nodo	Actual	Sucesores	Abiertos
1	(0 0)	((4 0) (0 3))	((0 0))
2	(4 0)	((4 3) (1 3))	((4 0) (0 3))
3	(4 3)	()	((4 3) (1 3) (0 3))
4	(1 3)	((1 0))	((1 3) (0 3))
5	(1 0)	((0 1))	((1 0) (0 3))
6	(0 1)	((4 1))	((0 1) (0 3))
7	(4 1)	((2 3))	((4 1) (0 3))
8	(2 3)		((2 3) (0 3))

- Estados de la solución:

((2 3) (4 1) (0 1) (1 0) (1 3) (4 0) (0 0))

Búsqueda primero en anchura Breadth First Search



Nodo	Actual	Sucesores	Abiertos
			((0 0))
1	(0 0)	((4 0) (0 3))	((4 0) (0 3))
2	(4 0)	((4 3) (1 3))	((0 3) (4 3) (1 3))
3	(0 3)	((3 0))	((4 3) (1 3) (3 0))
4	(4 3)	()	((1 3) (3 0))
5	(1 3)	((1 0))	((3 0) (1 0))
6	(3 0)	((3 3))	((1 0) (3 3))
7	(1 0)	((0 1))	((3 3) (0 1))
8	(3 3)	((4 2))	((0 1) (4 2))
9	(0 1)	((4 1))	((4 2) (4 1))
10	(4 2)	((0 2))	((4 1) (0 2))
11	(4 1)	((2 3))	((0 2) (2 3))
12	(0 2)	((2 0))	((2 3) (2 0))
13	(2 3)		