

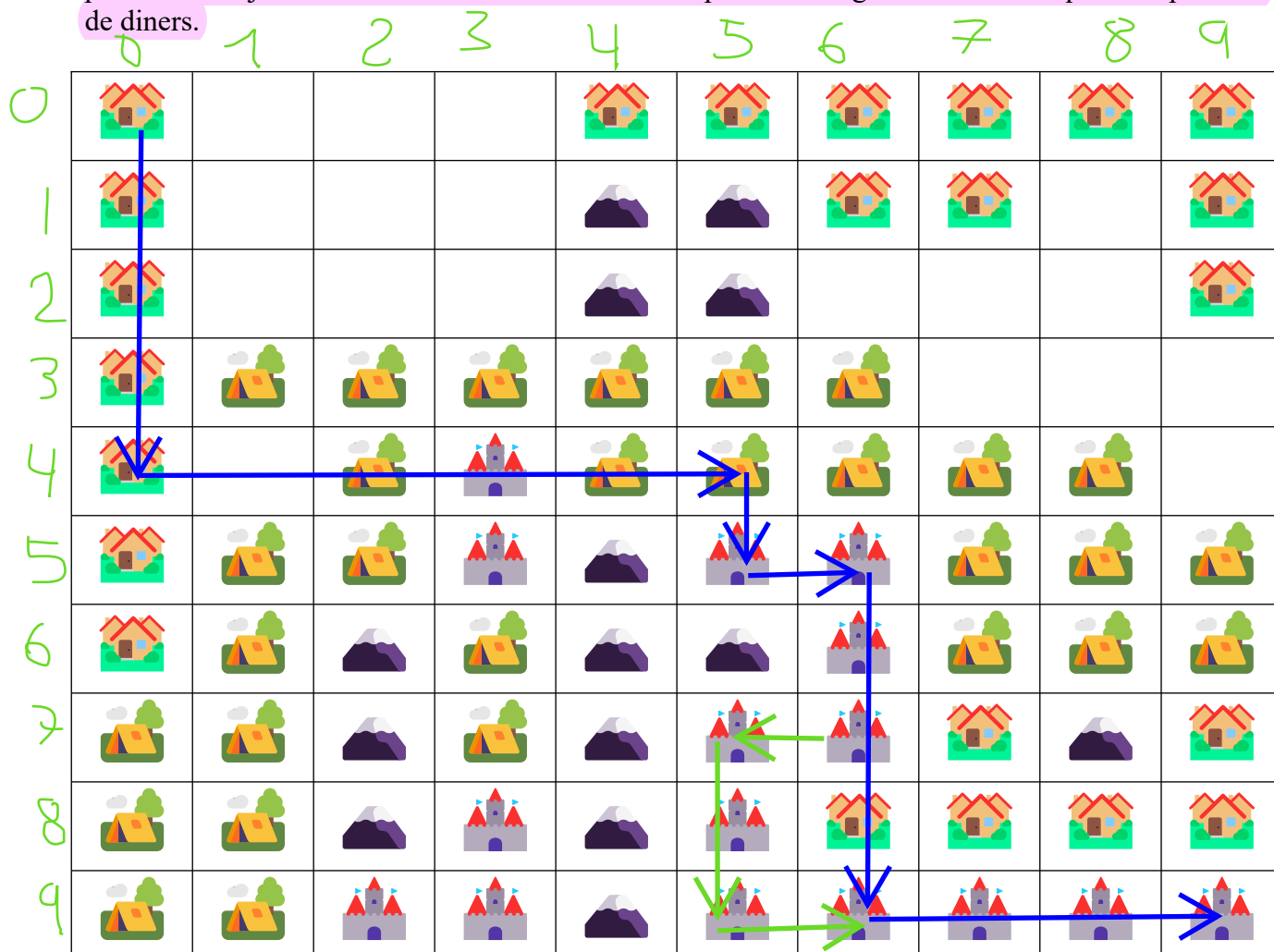
Pràctica 1: Cerca informada

Introducció

En aquesta pràctica es vol avaluar els coneixements sobre problemes de cerca explicats a classe. Concretament, la programació i anàlisi de diversos algoritmes de cerca informada i heurístiques. A continuació, s'explicarà el funcionament del problema a resoldre, les tasques a realitzar, el contingut a entregar i els criteris establerts per l'avaluació.

Descripció del problema

Un comerciant ambulant medieval vol viatjar a la capital per reabastir-se. Es tracta d'un viatge de múltiples dies en que haurà de creuar una gran part del reialme. La regió a considerar està representada pel mapa inferior en forma de matriu de 10*10 caselles. El viatge comença a la casella situada més al nord-oest (0,0) i acaba a la casella de la capital (9,9). Cada dia el comerciant es pot desplaçar a una casella adjunta en horitzontal o vertical (no diagonals) i té un cost de 5 monedes d'or. Excepció a això són les caselles amb muntanyes, que no són accessibles. Si la casella destí té una població, el comerciant guanyarà unes monedes d'or venent objectes residuals. En particular, 1 moneda si és una aldea, 3 monedes si és un poble i 4,5 monedes si és una ciutat (incloen-hi la capital). Aquestes vendes no evitaran que hagi de gastar les 5 monedes diàries, però reduiran les pèrdues. L'objectiu del comerciant és arribar a la capital havent gastat la mínima quantitat possible de diners.





Tasques

Es demana el següent:

- **Formalitzar** el problema com **cerca a un espai d'estats**. Això inclou la descripció de què és un **estat** (amb els seus atributs), **estat inicial**, **estat final**, **operadors**, **solució i cost a optimitzar**. No més d'un paràgraf per cadascun.
- Definició de **3 heurístiques ben diferenciades** (no tenen per què ser les 3 millors, però han de ser ben diferents) per intentar trobar el camí/camins **més econòmics** des de l'estat inicial al final. Poden ser heurístiques que només considerin la distància, només els diners o la combinació dels dos. No són vàlides heurístiques que sempre retornin el mateix número o números aleatoris. A més, s'afegeixen els següents requisits:
 - **Almenys una** heurística ha de contenir **alguna cosa més** que les mètriques de **distància estàndards** (e.g., euclidiana o Manhattan).
 - Per a cada heurística, indicar si és o no **admissible respecte als diners, i per què**.
 - **Almenys una** heurística ha de ser **admissible respecte als diners**.
- **Programació** d'un codi **capaç de resoldre el problema** emprant els algorismes de cerca heurística **Best-first** i **A*** i les **heurístiques** definides.
- **Prova** dels **algorismes de cerca** implementats **amb les heurístiques** definides. Concretament, avaluar la resolució del problema en els següents dos escenaris:
 - Emprant el mapa **10x10** presentat a la **descripció del problema**.
 - Emprant un mapa **5x5 dissenyat per vosaltres**. Els estats inicial i final s'han de col·locar en cantonades oposades del taulell i s'ha de fer servir **almenys una vegada cada tipus de cel·la** (buit, aldea, poble i ciutat). Ha de ser diferent del mapa 10x10 de la descripció del problema (e.g., no pot ser un retall ni una versió a escala o rotada).
- **Per a cada prova**, s'ha d'indicar la següent informació:
 - **Solució (camí)** que s'ha trobat, indicant el **temps i cost** associats.
 - **Quantitat d'estats tractats** per l'algorisme de cerca (és a dir, el nombre d'iteracions de cerca que ha fet).
 - Si la **solució** trobada és **òptima o no respecte als diners**.
 - Anàlisi de com ha influenciat **cada heurística, algorisme i mapa** als **estats tractats i la solució trobada**.
- Indicar si l'algorisme **hill climbing** hagués trobat **una solució** per a **cada heurística** que heu dissenyat, tant al mapa 10x10 com al 5x5 dissenyat per vosaltres. **No cal implementar l'algorisme**, només justificar la resposta.

Facilitats

Per alinear el treball de l'alumnat amb el que es considera més important de la pràctica, es donen les següents facilitats:

- Codi base en Java ja estructurat per la implementació demanada, incloent-hi comentaris amb la paraula "**TODO**" per indicar on és necessari afegir codi. Els alumnes poden crear mètodes i classes (aquestes últimes en nous fitxers) perquè el seu nou codi estigui ben estructurat.
- S'indica que la solució òptima al problema definit al mapa 10*10 té un cost de 33,0. Qualsevol solució amb un cost superior (e.g., 33,5) és subòptima.

- S'indica que una implementació correcta de BestFirst o A* hauria d'executar-se de manera quasi-instantània al mapa 10*10. En altres paraules, si el programa porta 5 segons o més executant-se, el més probable és que hi hagi un error (e.g., un bucle infinit).

Entrega

Es tracta d'una pràctica **individual**. Cada alumne haurà de **realitzar i entregar** a la tasca del Moodle el següent contingut:

- **Informe** responnent les qüestions definides a la secció de Tasques.
- **Codi Java** amb la implementació dels **algoritmes (*Best-first* i *A**) i les heurístiques**. No s'ha d'incloure tot el codi del programa, **només les parts indicades**. Això sí, **el codi d'aquestes parts ha d'estar al complet**. Si s'utilitza alguna funció auxiliar o s'hereta d'una classe que es defineix en un altre fitxer, aquest **també s'ha d'incloure**.

Aquest contingut s'ha d'**agrupar en un fitxer comprimit** i tindre per nom «**P1_[Nom]_[Cognoms].zip**», substituint «[Nom]» i «[Cognoms]» pels corresponents a l'alumne. Per exemple: «PAC1_Benet_ManzanaresSalor.zip».

Avaluació

S'avaluarà:

- Les **respostes** donades a l'**informe**.
- **Correcta i clara implementació** dels algoritmes de cerca demanats i les heurístiques definides.
- **Respostes a l'entrevista amb el professor** a la classe de laboratori el dia d'entrega.

Les pràctiques similars o idèntiques obtindran una qualificació de 0.