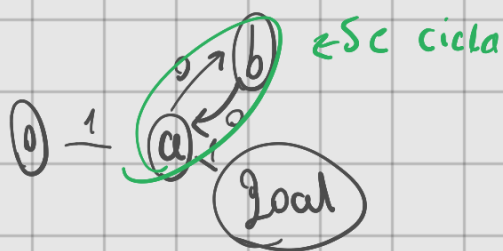


## Costos positivos



Heurística: Idea del resultado que debería de tener

UCS

Completo

Si

Óptima

Si

Tiempo

$O(b^{\lceil \frac{C^*}{\epsilon} \rceil})$

Memoria

$O(b^{\lceil \frac{C^*}{\epsilon} \rceil})$

$d^* \rightarrow C^*$  Costo  
 $\epsilon \rightarrow$  Minimo costo local

## Buscando Heurísticas

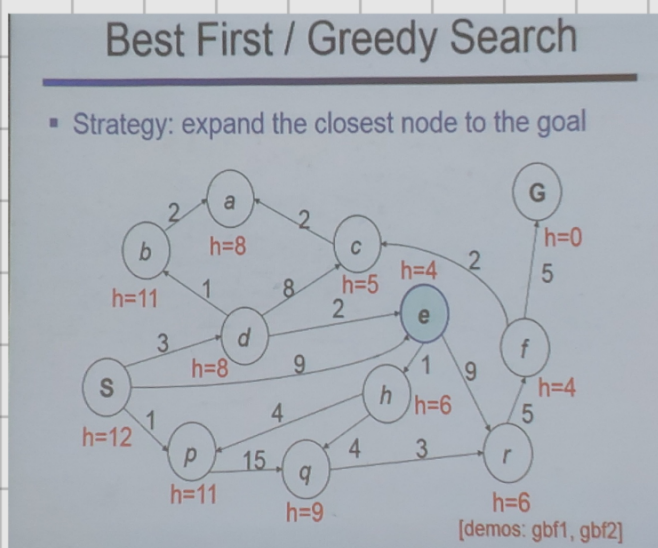
Si la heurística es muy exacta tenemos el mismo problema a resolver

- Una forma de determinar como debe verse la solución

- Greedy  
- Heurística  
- Búsqueda  
con heurística



En algún momento el costo va a superar a nuestro estimado por la heurística, así que empezamos a explorar otros posibles caminos



Una heurística  $h$  es admisible si

may optimista  
→

$$h(n) \leq h^*(n)$$

Donde  $h^*(n)$  es el costo real de la solución más próxima

## Creando Heurísticas

- La mayoría del trabajo en problemas grandes es encontrar una heurística admisible