

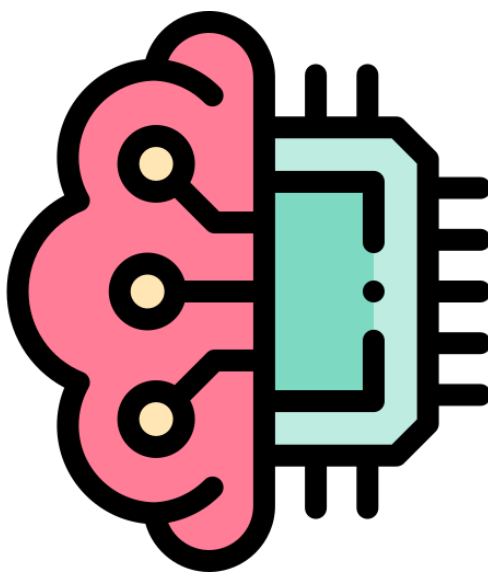
# Universidad Tecnológica de la Mixteca

Ingeniería en Computación

802-A

**Inteligencia Artificial**

**Descripción del problema**



**Equipo**

Castellanos Narváez José Eduardo, 2018020379

Cisneros Cruz Baruc, 2017020381

Hernandez Santiago Miguel Angel, 2018020168

13 de mayo de 2022

## DESCRIPCIÓN

Es un cuadrado que tiene tres filas y tres columnas, es decir nueve casillas y por lo tanto nueve números, se denomina cuadrado mágico de orden tres. El objetivo es que la suma de cualquiera de las filas, de cualquiera de las columnas y de la diagonal principal da siempre el mismo resultado, en este caso debe ser de 15.

8	1	6
3	5	7
4	9	2

### Problema:

	1	
		7
4		

Partiendo de un estado inicial donde se tienen asignados 3 números en el tablero, se desea encontrar la solución, utilizando diferentes algoritmos de búsqueda. Haciendo un contraste de los algoritmos guiados y no guiados para observar el árbol de juego completo, así como los cambios que puede presentar al usar heurísticas.

Se pueden ocupar para rellenar las casillas los números restantes del 1 al 9, para no repetir un número, tiene que ser de manera secuencial (1,2,3,...9).