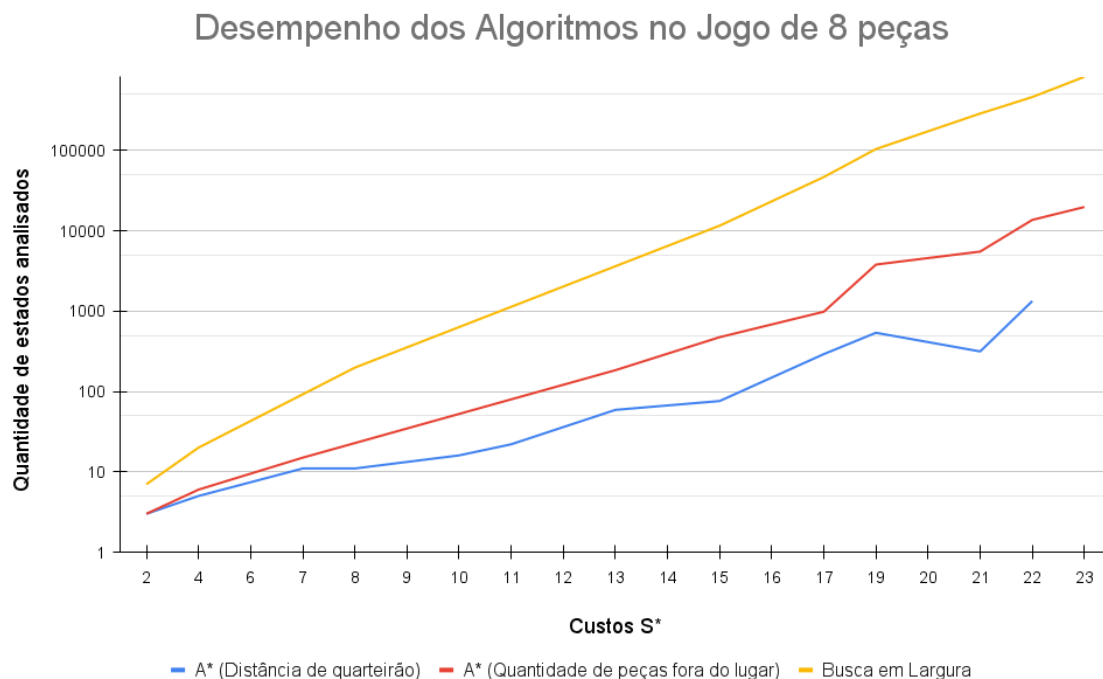


Nome: Yuri Lanzini



Os resultados mostram que o A* com a heurística de distância de quarteirão é bem melhor do que o A* com a heurística de peças fora do lugar e a Busca em Largura (BFS) para o jogo das 8 peças. O A* com distância de quarteirão tem um custo que aumenta mais devagar à medida que o problema fica mais complicado, enquanto o custo do A* com peças fora do lugar dispara muito rápido. A BFS, por sua vez, é a menos eficiente, com o custo crescendo de forma absurda e se tornando muito difícil de usar para problemas mais difíceis. Em resumo, a heurística de distância de quarteirão se destaca como a opção mais eficiente para lidar com problemas complexos no jogo das 8 peças.