INTELIGENCIA ARTIFICIAL Algoritmos de búsqueda

Búsqueda A*

Segunda modificación

TAREA 1: (10 minutos)

Subir al aula virtual el código fuente, el ejecutable y la memoria que describe la implementación de la búsqueda A* junto a las tablas de resultados.

TAREA 2: (80 minutos)

Ejecutar la búsqueda A* y completar la tabla de resultados 1.

Modificar la búsqueda A* para que se comporte como una búsqueda multiarranque greedy.

Búsqueda multiarranque greedy. Seleccionar, al azar, uno de los nodos hijos del nodo inicial. Aplicar, desde el nodo seleccionado, una búsqueda greedy hasta que se alcance el nodo objetivo o no pueda expandirse el nodo actual (esto ocurre cuando todos sus hijos pertenecen al camino generado hasta el momento). Repetir los pasos anteriores 10 veces. Devolver el mejor camino encontrado (o FALLO si no se encuentra ningún camino).

En una búsqueda greedy se escoge, iterativamente, el mejor nodo del nodo actual mientras sea posible.

Completar la tabla de resultados 2 y subirla al aula virtual. Subir también el código fuente, identificando qué parte se ha modificado, y el ejecutable.

TAREA 3: (15 minutos)

Responder al cuestionario sobre estrategias de búsqueda.

Búsqueda A*									
Instancia	n	m	v_o	v_d		•		Nodos inspeccionados	
$\overline{ID_1}$	15	18	1	8					
ID_2	15	18	2	14					
ID_3	20	25	1	15					
ID_4	20	25	10	18					

Tabla 1: Búsqueda A*. Tabla de resultados

Ficheros de datos						
	Grafo	Heurística				
$\overline{ID_1}$	GrafoCorrec1.txt	GrafoCorrec1Heur.txt				
ID_2	GrafoCorrec2.txt	GrafoCorrec2Heur.txt				
ID_3	GrafoCorrec3.txt	GrafoCorrec3Heur.txt				
ID_4	GrafoCorrec4.txt	GrafoCorrec4Heur.txt				

Búsqueda modificada

Instancia	п	m	v_o	v_d	Camino	Distancia	Nodos generados	Nodos inspeccionados
$\overline{ID_1}$	15	18	1	8				
ID_2	15	18	2	14				
ID_3	20	25	1	15				
ID_4	20	25	10	18				

Tabla 2: Búsqueda modificada. Tabla de resultados