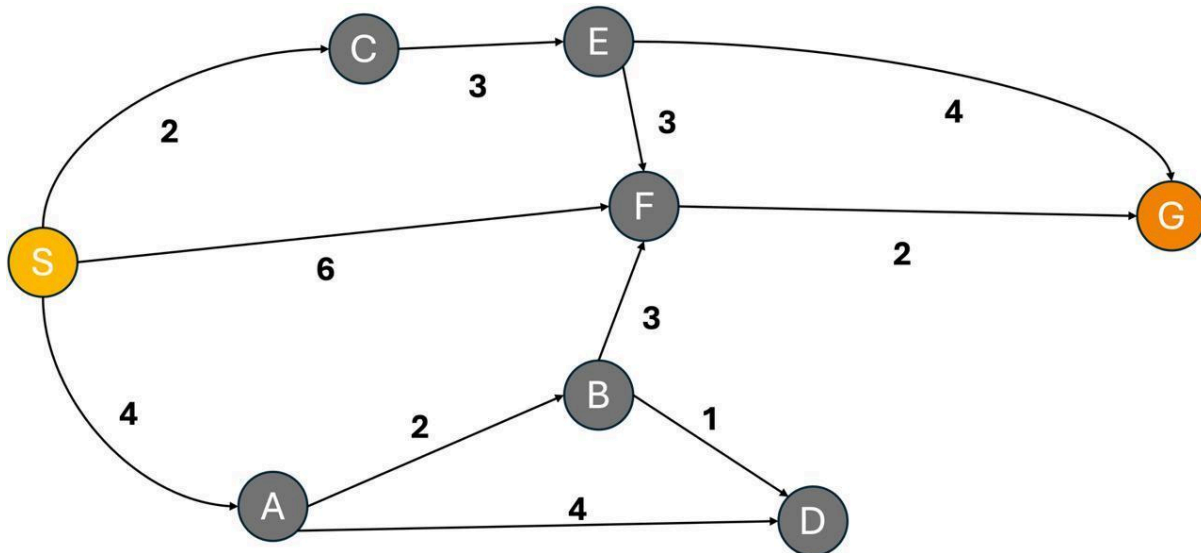


La figura muestra el espacio de estados de un problema de búsqueda. Los **estados** se indican con letras y el **coste** de cada acción se indica en cada arista. La tabla anexa muestra el valor de una **función heurística** dada, siendo **S** el estado inicial y **G** el estado objetivo.



s	S	A	B	C	D	E	F	G
$h(s)$	6	1	4	2	6	1	2	0

Considerando **S** como el **estado inicial**, **resuelve el problema de búsqueda anterior** empleando:

1. Búsqueda en **profundidad (DFS)** (sin tener en cuenta el coste).
2. Búsqueda en **anchura (BFS)** (sin tener en cuenta el coste).
3. Búsqueda **avariciosa (greedy best-first)** con la heurística de la tabla.
4. Búsqueda **A*** con la heurística de la tabla y los costes de la figura.

Rellena una tabla como la de la página siguiente para cada caso. **Comenta, además, si la heurística $h(s)$ es admisible y, en consecuencia, valora la solución de A* al problema.**

Todos los algoritmos implementados se hacen siguiendo los siguientes criterios:

- Se añaden estados a la frontera en orden alfabético
- La prioridad a la hora de añadir un estado a la frontera es de izquierda a derecha
- En caso de empate, elegiremos en orden alfabético

$$G \leftarrow F \leftarrow S$$
$$G \leftarrow F \leftarrow S$$

DFS

$$G \leftarrow F \leftarrow S$$
[illegible]

Busqueda greedy: $G \leftarrow E \leftarrow C \leftarrow S$

[illegible]

[illegible]