

UNIVERSIDAD MAYOR REAL Y PONTIFICIA DE SAN FRANCISCO JAVIER DE CHUQUISACA

FACULTAD DE TECNOLOGIA



PRACTICA N°2

UNIVERSITARI@: Esther Vallejos Yarhui

CARRERA: ing. En diseño y animación digital

MATERIA: Inteligencia Artificial

Describe la estructura de datos y cómo se aplicaría para representar los siguientes:

- El juego de tres en raya: El juego debe tener dos jugadores, o computadora y jugador, y los símbolos que se utilizarán serán X y O, el tablero estará conformado por 9 espacios, eso se desarrollará con algoritmos, crear los espacios utilizando matrices, una función para ver si el tablero está lleno o no, poner y devolver si el tablero tiene un signo o no. Función para iniciar el juego.
- Un cubo de rubik: matriz a partir de algoritmos tiene que estar en estado inicial y eso generará un árbol, un grafo o una lista de los estados que visitará hasta que llegue al estado final.
- Un laberinto: matrices a partir de los algoritmos, podríamos hacer un estado inicial y final para poder encontrar la salida y la entrada. Hacer una lista o un grafo para poder que el agente se pueda mover de la derecha a izquierda y de abajo, arriba.
- Un estadio con personas cumpliendo las medidas de distanciamiento: hacer matrices que generen listas y cuántas personas pueden entrar según el distanciamiento para eso hacer listas.
- Una planta ensambladora de computadoras: dependiendo de los algoritmos hacer listas, para sacar grafos y ver qué materiales tuviera para la planta de ensamblar.