

Laboratorio Inteligencia Artificial I

Sesión 2: Búsqueda no informada/Heurística AIMA I

- El objetivo de esta sesión es familiarizarse con AIMA. Ejecutar problemas simples ya hechos y resolver los problemas propuestos.
 - Descarga AIMA
 - Introducción a la librería AIMA (parte final de las [diapositivas](#) de introducción Python de la sesión 1)
- [Cuaderno jupyter enunciado de la práctica](#).

La práctica está organizada en 4 partes:

- Parte I: se muestra a través de ejemplos resueltos cómo se representan algunos problemas clásicos como el de las jarras, el problema de los misioneros o el problema del ocho puzzle.
- Parte II: se muestra el uso de los algoritmos de búsqueda exhaustiva (ciega y heurística) (vistos en clase).
- Parte III: aprenderemos a medir las propiedades de los algoritmos.
- `%%timeit -n 1 -r 1` para controlar el número de ejecuciones y los loops por ejecución.
- Parte IV: se os dará el enunciado de forma separado con problemas más complejos para resolver

En el notebook encontraras claramente identificados los lugares en los que debes incluir código o comentarios.

Cuando termines los ejercicios entrega este archivo en el campus.

Debes incluir al comienzo una celda de markdown con el nombre completo de los miembros del grupo y número de grupo.

Los comentarios razonados de los ejercicios son la parte más importante de esta práctica.

Fecha de entrega de la práctica completa: 18 de octubre

- Entregas **opcionales**:
 - Completa el **problema del Pacman** visto en la sesión 1 para que se puedan realizar recorridos en un punto a otro con búsqueda de caminos utilizando la implementación de la librería AIMA.