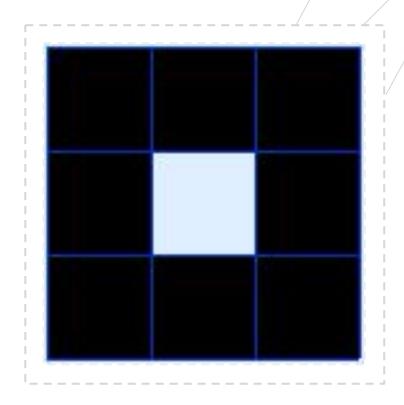
### Algoritmos de búsqueda

### Introducción al juego

### Rolling Cubes

- 9 espacios
- 8 bloques

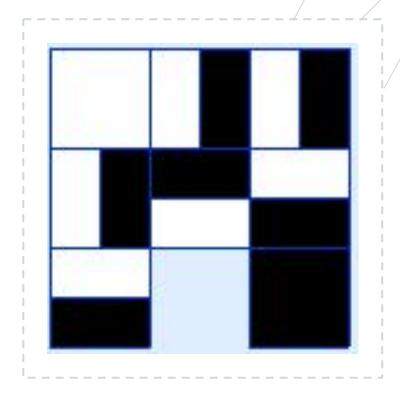
**Objetivo:** Rotar los bloques hasta pintar a todos de blanco.



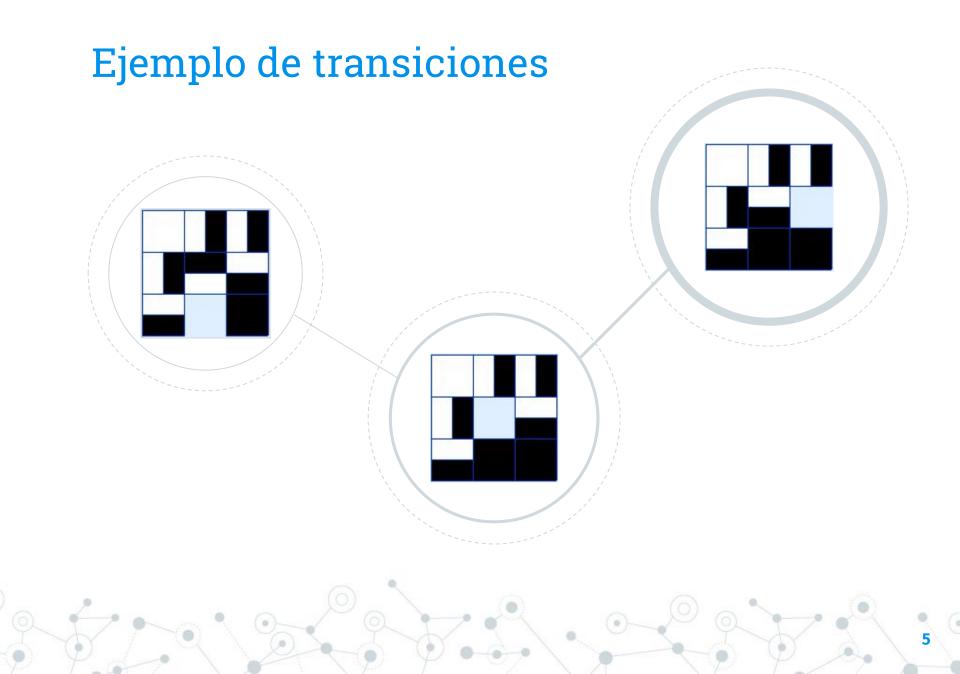


### Movimientos

- Se rotan los bloques hacia el espacio vacío
- En cada rotación se pinta medio bloque







# 2. Costo

### Definición de costos

- Se incentivan las rotaciones que generan nuevos blancos
- Las rotaciones de blancos a bloques intermedios o de estos últimos a negro tienen un costo mayor.



### Heuristicas



### Heurística 1

- El juego consiste en terminar con el tablero en blanco. Entonces se busca maximizar el área blanca.
- El costo estimado se calcula sumando 2 por cada cuadrado negro y 1 por cada cuadrado blanco y negro.
- Es admisible.



### Heurística 2

- La cantidad mínima para resolver el juego es de 38 movimientos con el espacio en el centro y 35 con el espacio en los bordes.
- Se favorecen los tableros con espacios en los costados
- Es admisible



## Resultados



### Comparación entre algoritmos

	Expandidos	Visitados	Profundidad	Pasos	Tiempo (s)
BFS	11365242	10209834	35	35	196,58
DFS	686053	386824	384385	384385	4,71
IDDFS	1307670	1307660	37	37	77,835
A* (H1)	1596441	1023855	42	35	13,989
A* (H2)	3723804	2627615	41	35	37,076
Greedy Search (H1)	9495	5562	305	272	0,206
Greedy Search (H2)	760736	532717	3248	1005	5,229

### Conclusiones

Mejoras posibles



### Gracias!



### **Preguntas?**

