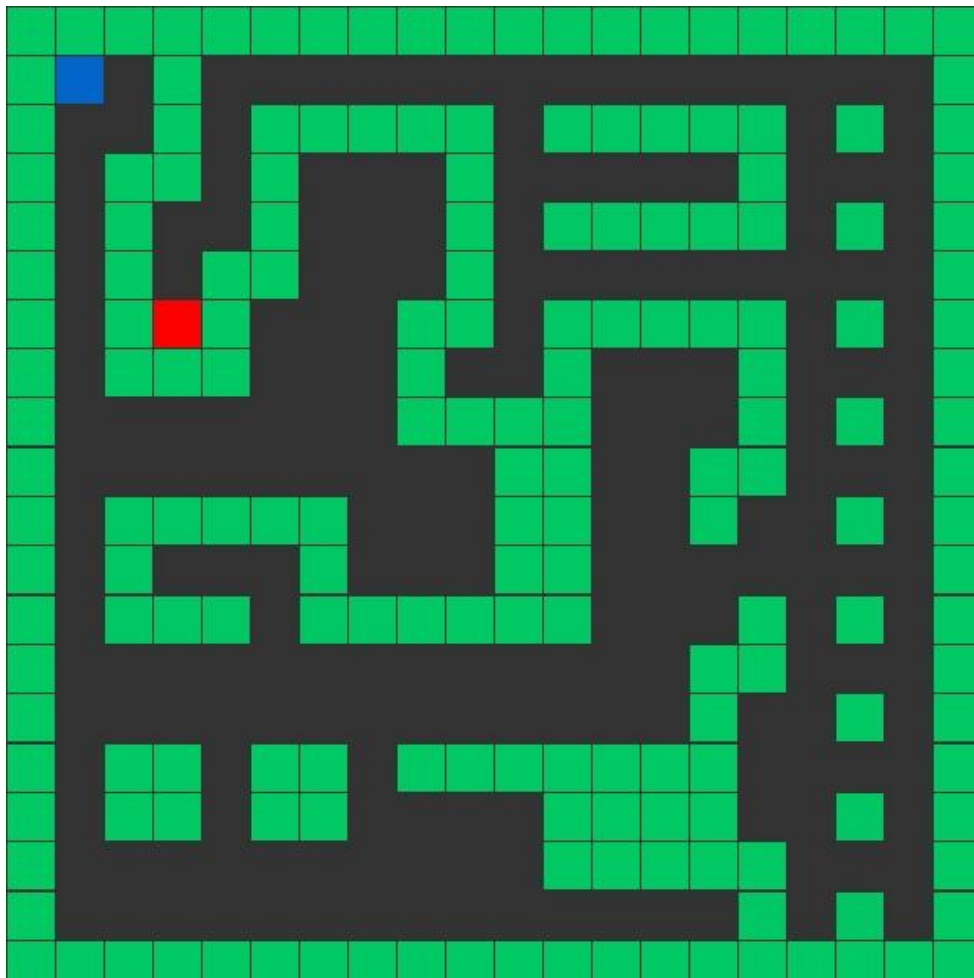




CONTROL DE BÚSQUEDA

En los inicios de la inteligencia artificial los problemas a resolver eran simplificaciones muy fuertes del mundo real. La metodología de la época consistía en la realización de procesos de búsqueda en espacio de estados sin dar mucho sentido al conocimiento específico del dominio del problema. A pesar del tiempo los mecanismos de búsqueda siguen siendo importante para el estudio de la IA.



Reto 2: El Brayan es un ladrón bien experimentado caracterizado por ser el mercenario predilecto de grandes miembros de la mafia. En uno de sus robos se encuentra robando una pintura muy valiosa ubicada en el cuadrado azul de la figura anterior, cuando de repente suena una alarma y le es momento de correr, afortunadamente para él, estudió un mapa antes de asistir al robo que le indicaba que la salida estaba en el cuadrado rojo. Diseñe el trayecto más corto que debe seguir para que pueda escapar con la pintura.

Para el ejercicio se puede considerar la matriz de 20x20 como un grafo y aplicar una búsqueda en amplitud como a continuación:

		5	6
	3	4	5
1	2		
0	1	2	3

Cuando llegue al nodo de destino se devuelva siguiendo la menor numeración correspondiente, si tiene dos iguales es indiferente cual escoja.