

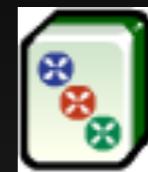
Trabajo Práctico Especial 1

Métodos de búsqueda no informados e informados

Q1-2014 ITBA

Grupo 5

Julián Gutierrez
Alexis Medvedeff
Javier Perez Cuñarro



Solitario Mahjong





Problema

Vaciar la mesa armando
72 pares de fichas.

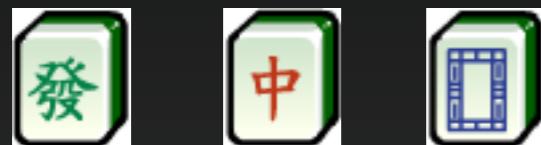
Tipos de fichas



Caracteres



Círculos



Dragones (x4c/u)



Vientos (x4c/u)



Bamboo



Comodín (x8)



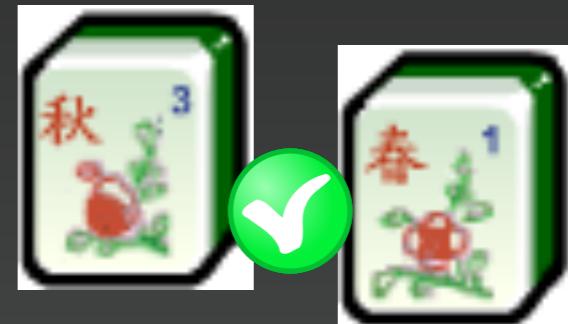
Reglas

Pares válidos

Dos fichas con
mismo número
y palo

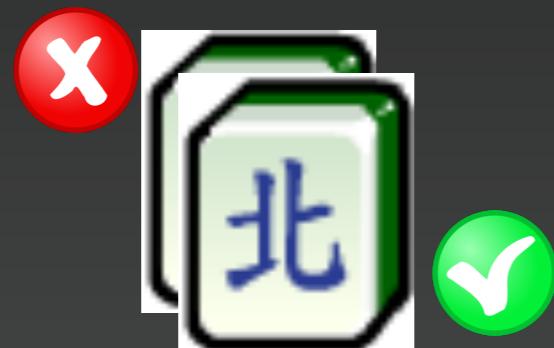


Dos comodines/
estaciones/flores
de cualquier tipo



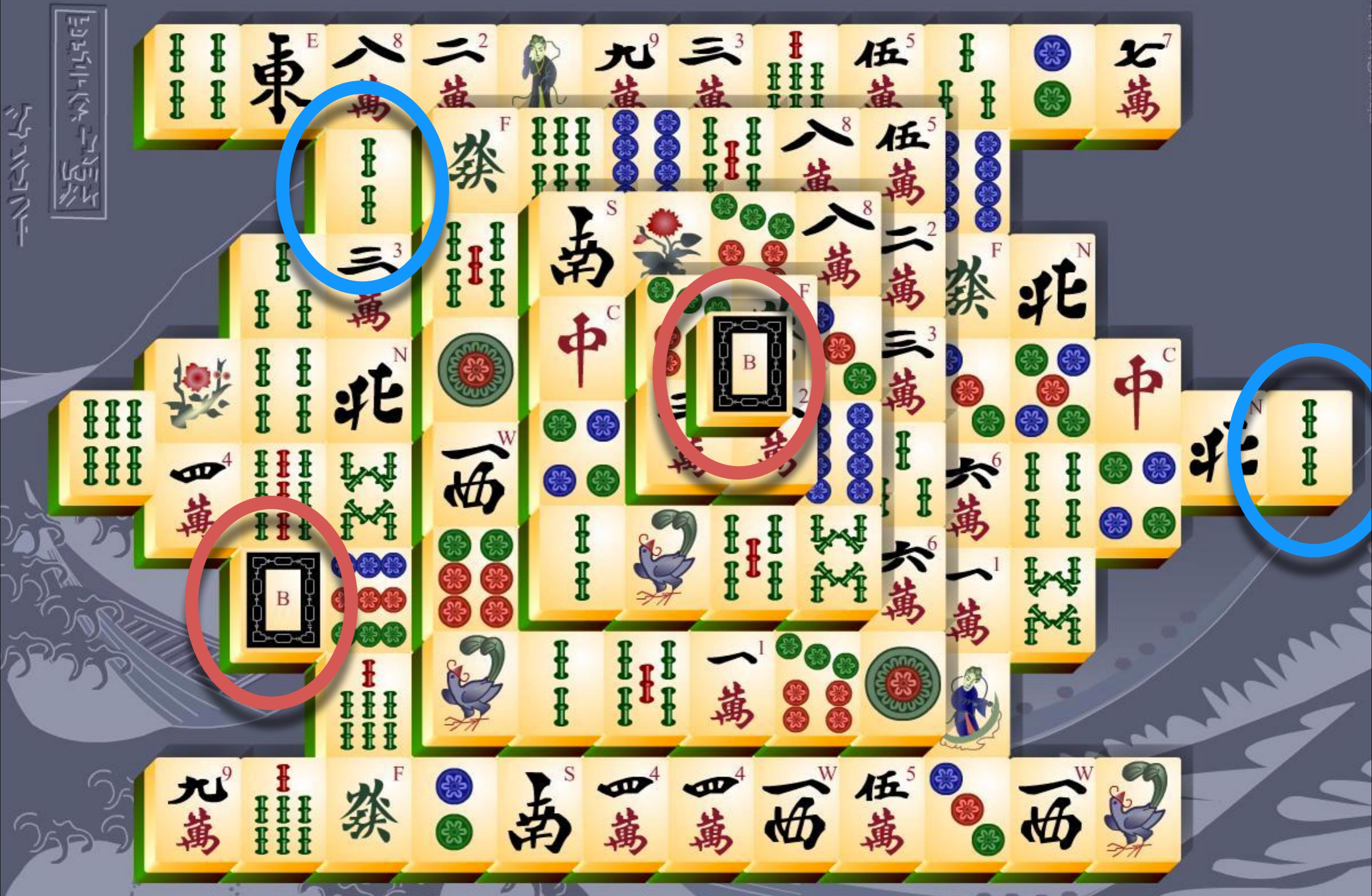
Fichas jugables

No hay otra pieza cubriendola por encima.



Al menos uno de los lados de la ficha está libre.





¿Fin del juego?

La partida *no siempre*
se puede ganar.

Estados

Representamos un estado como una matriz de enteros y ademas guardamos las fichas jugables

Heurísticas

Cantidad de fichas disponibles para jugar en ese estado.

Cantidad de pares que se pueden armar para ese estado.

admissible

admissible

Costos

Cantidad de fichas disponibles para jugar en ese estado.

Cantidad de pares que se pueden armar para ese estado.

COSTO=1

COSTO=2

Costos

Costo uniforme y constante.
Mismas unidades para C1 y C2.

Resultados

Búsqueda no informada



Búsqueda informada

	Greedy-H1	A*-H1	Greedy-H2	A*-H2
Nodos expandidos				
Profundidad de la solución				
Estados generados				
Nodos en frontera				
Tiempo de ejecución				



That's all Folks!