Nome: Luiz Felipe Rabelo França

RA: 42410146

Link GIT HUB: https://github.com/luizfelipe17/heuristicas

TESTE "BUSCA GULOSA"

```
Grade inicial (0 = livre, 1 = obst?culo):
0 0 1 0 0
0 0 1 1 0
0 0 0 0 0
10100
0 1 0 1 0
Resultado 'Busca Gulosa':
X . # . .
X X # # .
. x x x .
# . # X X
. # . # X
Grade inicial (0 = livre, 1 = obst?culo):
1 1 1 1 1
0 1 1 0 0
0 1 0 0 0
0 0 0 0 0
1 0 0 0 0
Resultado 'Busca Gulosa':
X # # # #
X # # . .
X # . . .
x x . . .
# X X X X
Grade inicial (0 = livre, 1 = obst?culo):
0 1 1 0 0
1 0 1 1 0
0 0 1 1 0
0 1 0 1 0
0 0 0 0 1
Resultado 'Busca Gulosa':
. # # . .
# . # # .
. . # # .
. # . # .
. . . . #
```

TESTE "SUBIDA DE ENCOSTA"

```
Grade inicial (0 = livre, 1 = obst?culo):
00010
0 1 0 0 0
0 1 1 0 0
0 0 0 0 0
1 1 0 1 0
Resultado 'Subida de Encosta':
X . . # .
X # . . .
X # # . .
X X X . .
# # X # .
Grade inicial (0 = livre, 1 = obst?culo):
0 0 0 0 0
10010
1 1 0 0 0
0 0 0 0 0
0 0 0 0 0
Resultado 'Subida de Encosta':
x x . . .
# X X # .
# # X . .
. . x . .
. . X X X
Grade inicial (0 = livre, 1 = obst?culo):
0 0 0 0 1
0 1 1 1 0
0 1 1 1 0
0 0 1 0 0
0 1 1 0 1
Resultado 'Subida de Encosta':
X . . . #
X # # # .
X # # # .
X . # . .
X # # . #
```

Rodando os códigos deu para ver bem a diferença: o "Subida de Encosto" às vezes até começa a andar na direção certa, mas acaba travando no meio do caminho quando

encontra obstáculos ou quando não tem vizinho melhor. O resultado no console mostra isso, porque os X param antes do objetivo.

Já o "Busca Gulosa" foi mais consistente. Ele percorreu bem mais células e quase sempre conseguiu chegar no destino, mesmo quando tinha bastante obstáculo no grid. Em alguns casos o caminho ficou mais longo, mas pelo menos foi completo.

- SUBIDA DE ENCOSTA → rápido, mas para fácil no meio do caminho.
- **BUSCA GULOSA** → mais pesado, mas acha o final quando existe passagem.

Quando o grid tem poucos obstáculos, os dois funcionam bem. Mas quando fica mais bloqueado, o "Subida de Encosta" falha e o "Busca Gulosa" dá conta de contornar.