

# Tema Inteligenta Artificiala

Rădulescu Mihai-Alexandru  
Grupa 234.1

## 1 A

În urma initializarii, lista *open* conține nodul a (de start), iar lista *close* este vida.

Iterații:

1. open:[ e ,5, 5, a  
          b, 7, 7, a  
          f, 17, 17, a]  
   close:[ a, 0, 0]

2. open:[ b, 7, 7, a  
          f, 17, 17,a  
          g, 14, 14, e]  
   close:[ a, 0, 0  
          e, 5, 5, a]

3. open:[ g ,10, 10, b  
          d, 11, 11, b  
          f, 17, 17, a]  
   close:[ a, 0, 0  
          e, 5, 5, a  
          b, 7, 7, a]

4. open:[ c, 12, 12, g  
          d ,11, 11, b  
          f, 17, 17, a]  
   close:[ a, 0, 0  
          e, 5, 5, a  
          b, 7, 7, a  
          g, 10, 10, b]

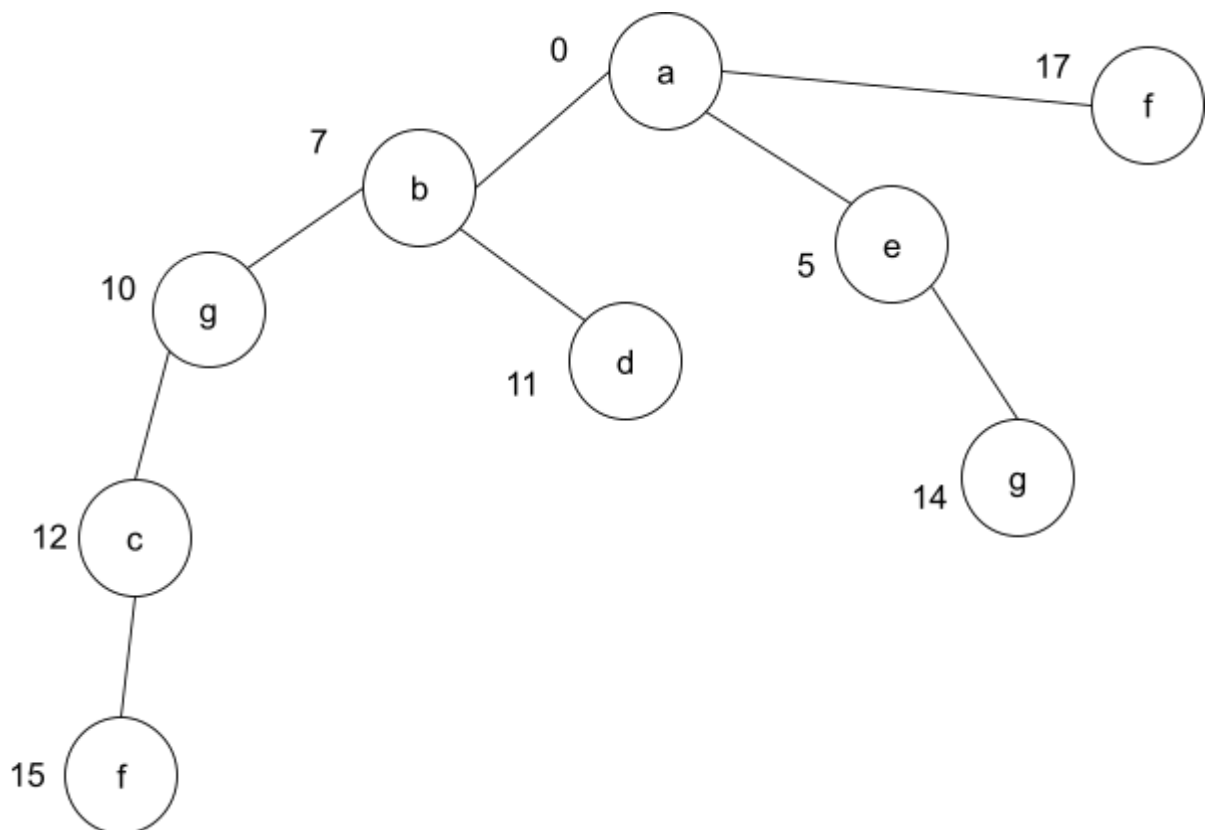
5. open:[ f, 15, 15, c

d, 11, 11, b]  
 close:[ a, 0, 0  
       e, 5, 5, a  
       b, 7, 7, a  
       g, 10, 10, b  
       c, 12, 12, g]

Drumul de cost minim:  
 a -> b -> g -> c -> f  
 Cost: 15

## 1 B

Arbore:



## 2 A

Valoarea jocului: 10

Variația principală: a -> b -> d -> A

## 2 B

În urma aplicării algoritmului Alpha-Beta, se vor elimina toate nodurile care nu influențează rezultatul final.

Arbore:

