Thuật toán DFS kết hợp A*

Sử dụng DFS cho các node ở nửa đầu và A* cho các node còn lại

1. DFS (Depth-First Search)

DFS đi sâu vào đồ thị, ưu tiên thăm các đỉnh sâu hơn trước khi quay lại các đỉnh khác.

Lược đồ thuật toán DFS:

- 1. Bước 1: Đánh dấu đỉnh nguồn là đã thăm.
- 2. Bước 2: In đỉnh nguồn ra.
- 3. Bước 3: Duyệt qua các đỉnh kề chưa được thăm:
 - Đối với mỗi đỉnh kề chưa thăm, gọi đệ quy hàm DFS cho đỉnh đó.
- 4. Bước 4: Tiếp tục lặp lại bước 3 cho đến khi tất cả các đỉnh kề được thăm hết.

Cách thức hoạt động:

- DFS sẽ đi vào các nhánh của đồ thị cho đến khi không còn đỉnh kề nào để thăm, sau đó quay lại và tiếp tục duyệt các nhánh khác.
- Thường sử dụng ngăn xếp (stack) hoặc đệ quy để duy trì các đỉnh cần thăm.

2. A*

A* là thuật toán tìm đường đi tốt nhất kết hợp giữa tìm kiếm theo heuristic và chi phí thực tế từ điểm xuất phát.

Lược đồ thuật toán A*:

- 1. Bước 1: Khởi tạo hai danh sách:
 - o Open list: chứa các node cần xét
 - o Closed list: chứa các node đã xét
- 2. **Bước 2**: Thêm node xuất phát vào open list với:
 - g(n) = 0 (chi phí từ điểm xuất phát)
 - h(n) = giá trị heuristic
 - o f(n) = g(n) + h(n)
- 3. Bước 3: Lặp cho đến khi tìm thấy đích hoặc open list rỗng:
 - Chọn node có f(n) nhỏ nhất từ open list
 - Nếu node là đích, kết thúc

- o Di chuyển node từ open list sang closed list
- Xét các node kề:
 - Tính g, h, f cho mỗi node kề
 - Cập nhật hoặc thêm vào open list nếu tốt hơn
- 4. Bước 4: Truy vết đường đi từ đích về điểm xuất phát

Cách thức hoạt động:

- A* sử dụng hàm đánh giá f(n) = g(n) + h(n)
 - o g(n): chi phí thực từ điểm xuất phát đến node hiện tại
 - o h(n): ước lượng chi phí từ node hiện tại đến đích
 - o f(n): tổng chi phí ước lượng của đường đi
- Thuật toán luôn chọn node có f(n) nhỏ nhất để xét tiếp
- Đảm bảo tìm được đường đi tốt nhất nếu h(n) không vượt quá chi phí thực tế

3. Ví dụ In-Out:

Xét ma trận 4x3 sau đây, với:

- 1: đường đi
- 0: tường

Input:

Output:

```
Đường đi hoàn chỉnh:

Phần DFS:

-> [3, 0] -> (2, 0) -> (2, 1) -> (2, 2) -> (1, 1) -> (0, 1) -> (0, 0) ->

Phần A*:

-> (0, 0) -> (0, 1) -> (0, 2) ->
```

Lược đồ Code:

