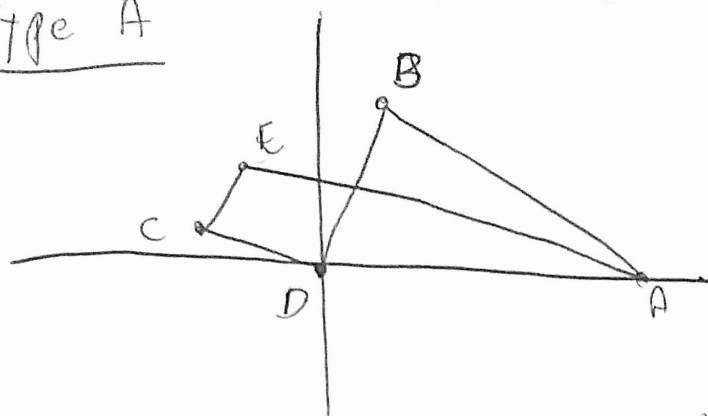


Type A



(1 ou 2 points manquants)

On définit

$$d_2(P, Q) = \sqrt{(x_P - x_Q)^2 + (y_P - y_Q)^2}$$

C'est la distance euclidienne entre P et Q sur un plan.

$h_2(P)$ une heuristique par un point P comme la distance euclidienne de P à A

arc	(D, B)	(C, E) ...
ponds	...	

Le poids étant les distances euclidiennes

1) Appliquer l'algorithme A^* pour aller de D à A. Expliciter les étapes. Est-il optimal?

2) Même question avec l'algo de Dijkstra. On ne demande pas d'expliquer en détail l'algorithme.

3) Montrer que h_2 est monotone [la définition est fournie, avec aussi celle d'admissible]

4) On suppose qu'une heuristique h est monotone.

Ma par tout n, pour tout point P parcourant

un chemin de n arcs vers A, $h(P) \leq f(P, A)$

[la définition de $f(X, Y)$ est fournie dans celle de monotone]

questions 5 et 6 : ?