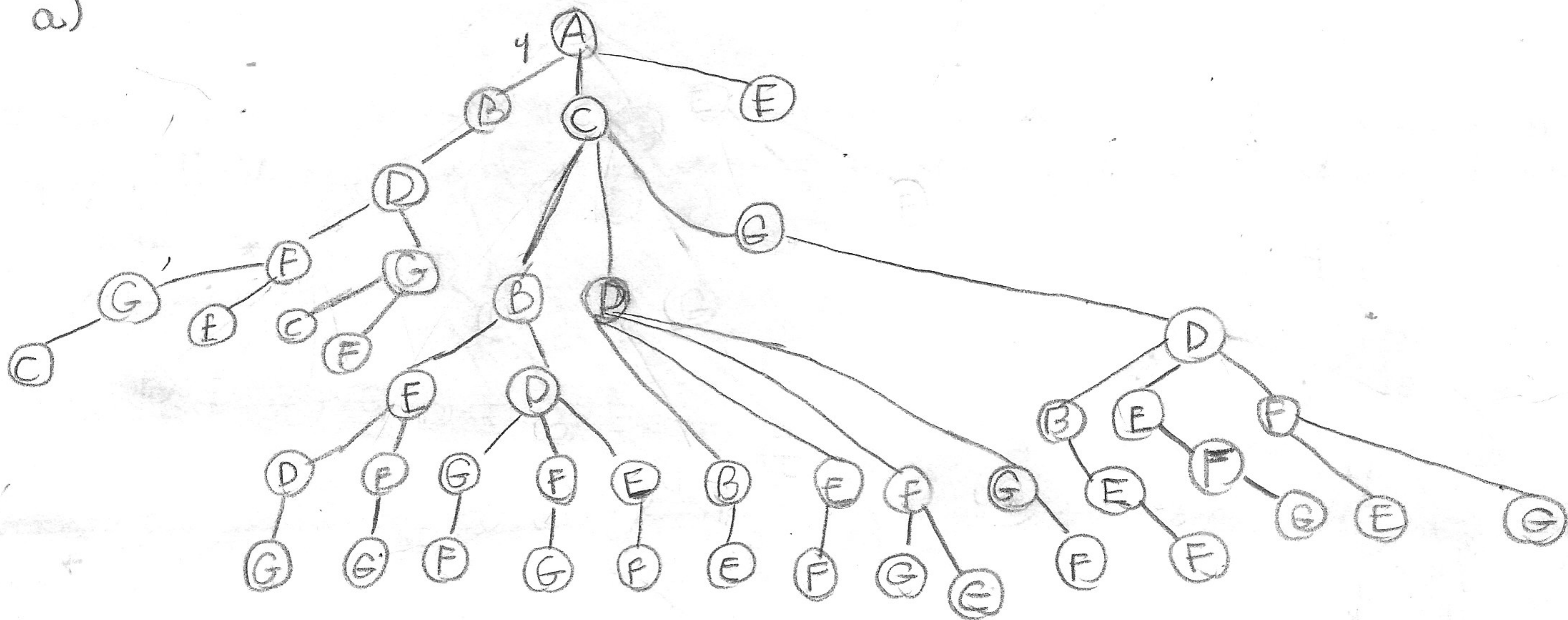


b) O melhor algoritmo em quantidade de nós avaliados foi o de busca uniforme. Mas nesse quesito ele empatou com a busca em profundidade. O algoritmo com o menor custo de caminho foi também o de custo uniforme, mas a busca por profundidade iterativa chegou no mesmo resultado: F, A, B, D, G.

2 a)

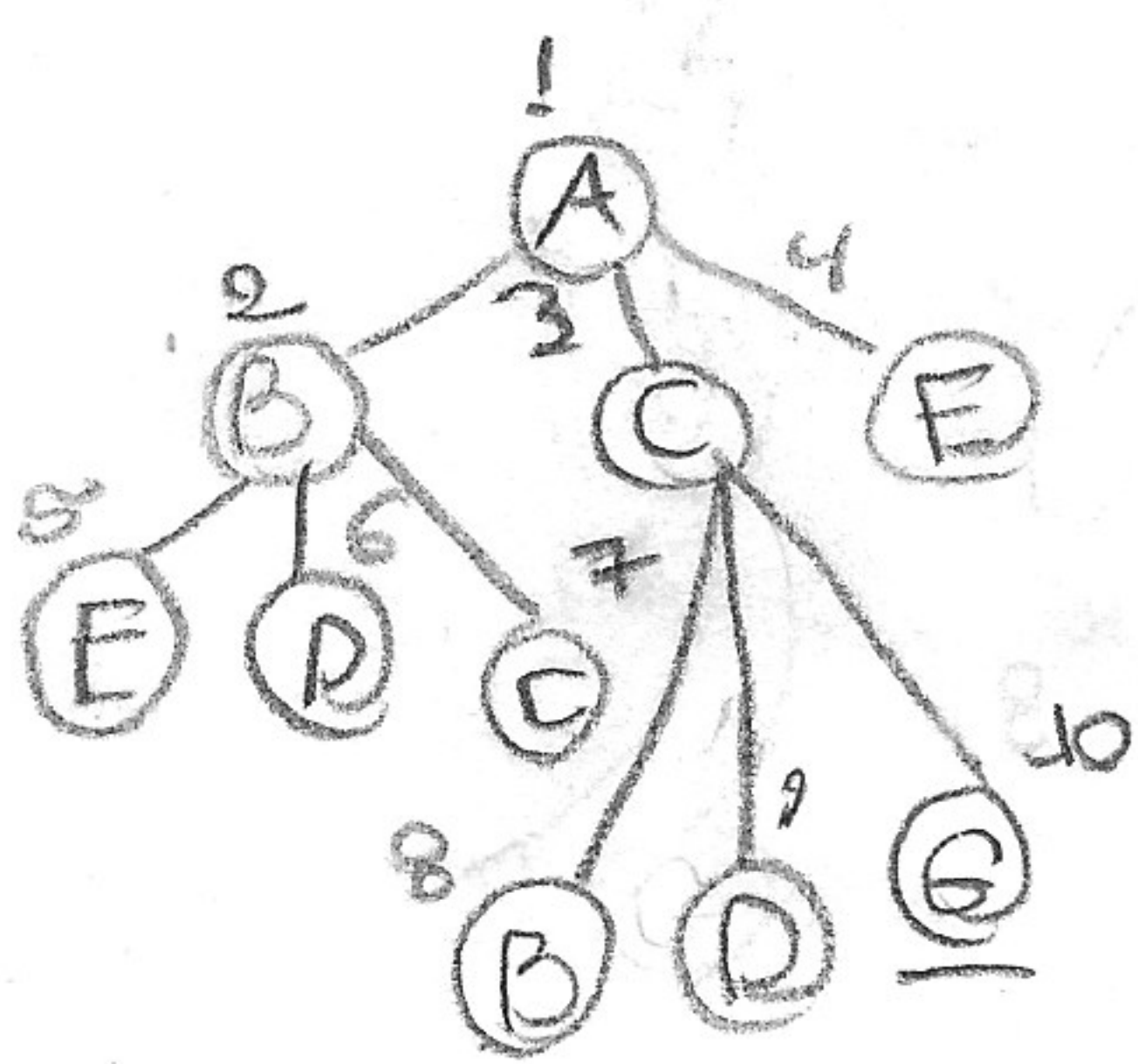


$h(n)$ é o custo estimado do nó n até o nó solução. Ou seja, essa é a função heurística. Como o nó solução é G, temos:

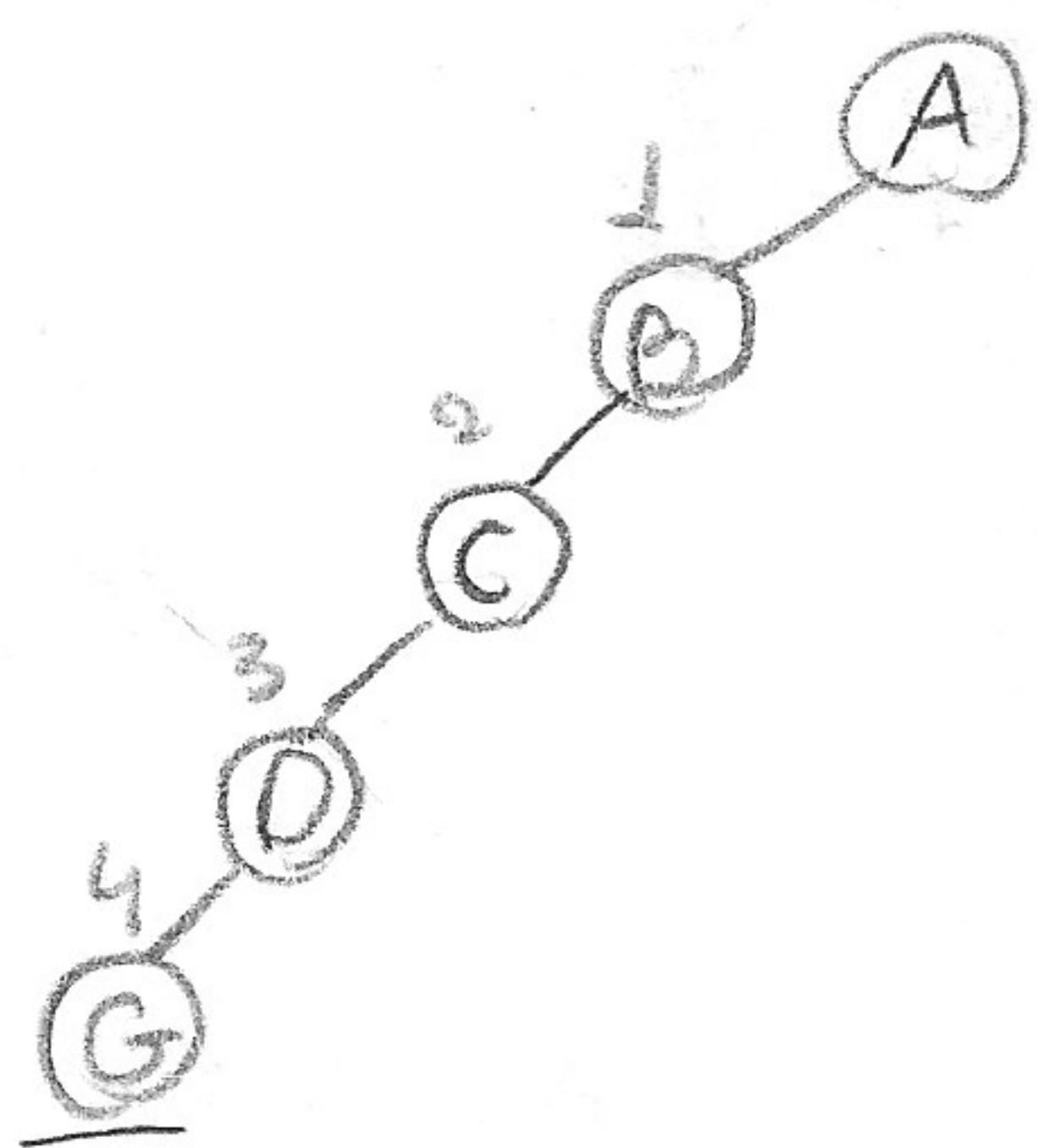
$h(A) = 14$, $h(B) = 10$, $h(C) = 10$, $h(D) = 6$, $h(E) = 14$, $h(F) = 3$.

A solução ótima é $A \rightarrow B \rightarrow D \rightarrow G$ ou $A \rightarrow E \rightarrow D \rightarrow G$, pois ambas possuem o mesmo valor.

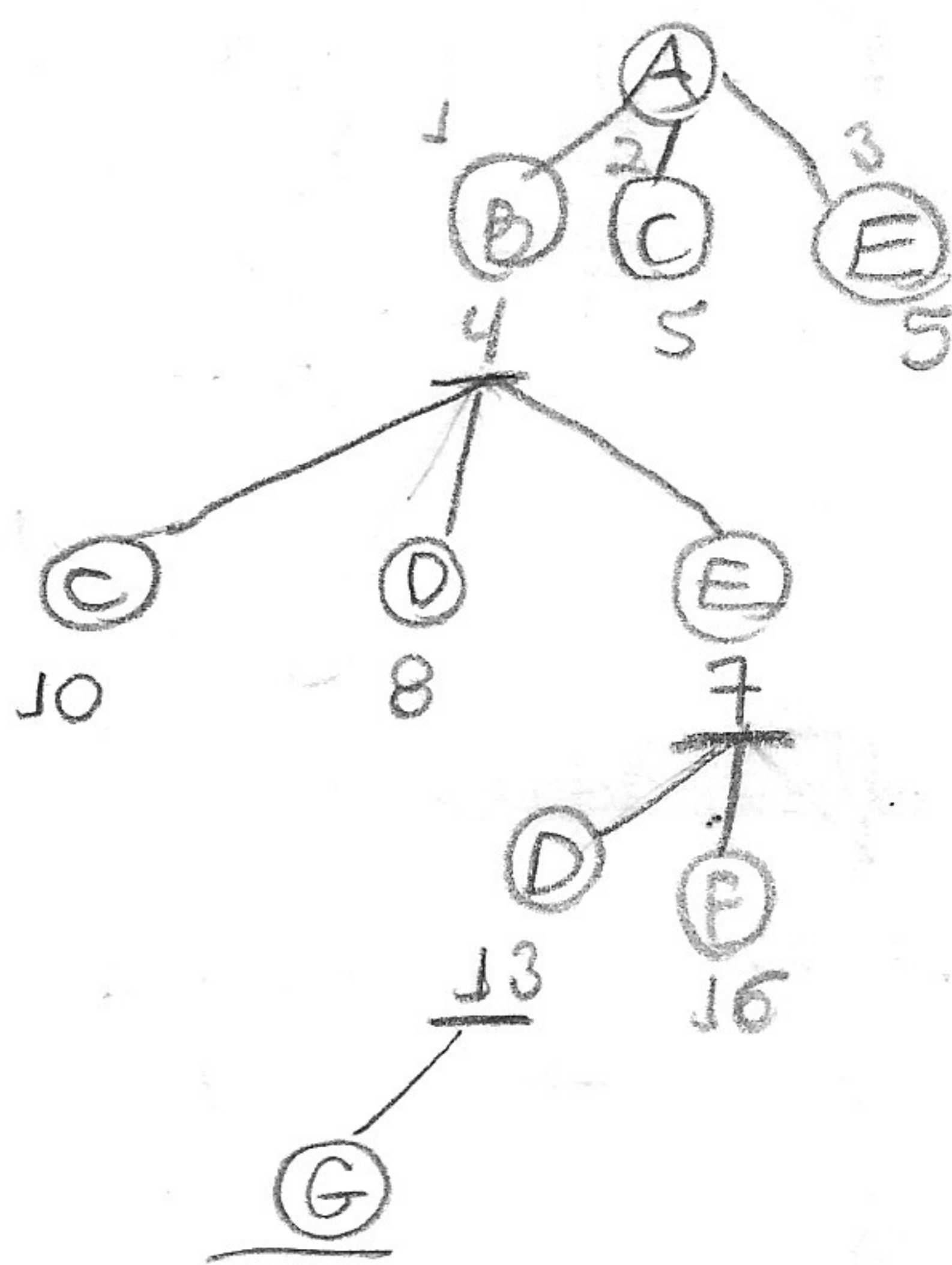
b) Em largura:



Em profundidade:



em custo uniforme:



OBS: existe custo uniforme em profundidade? Porque foi localmente isso que eu fiz.