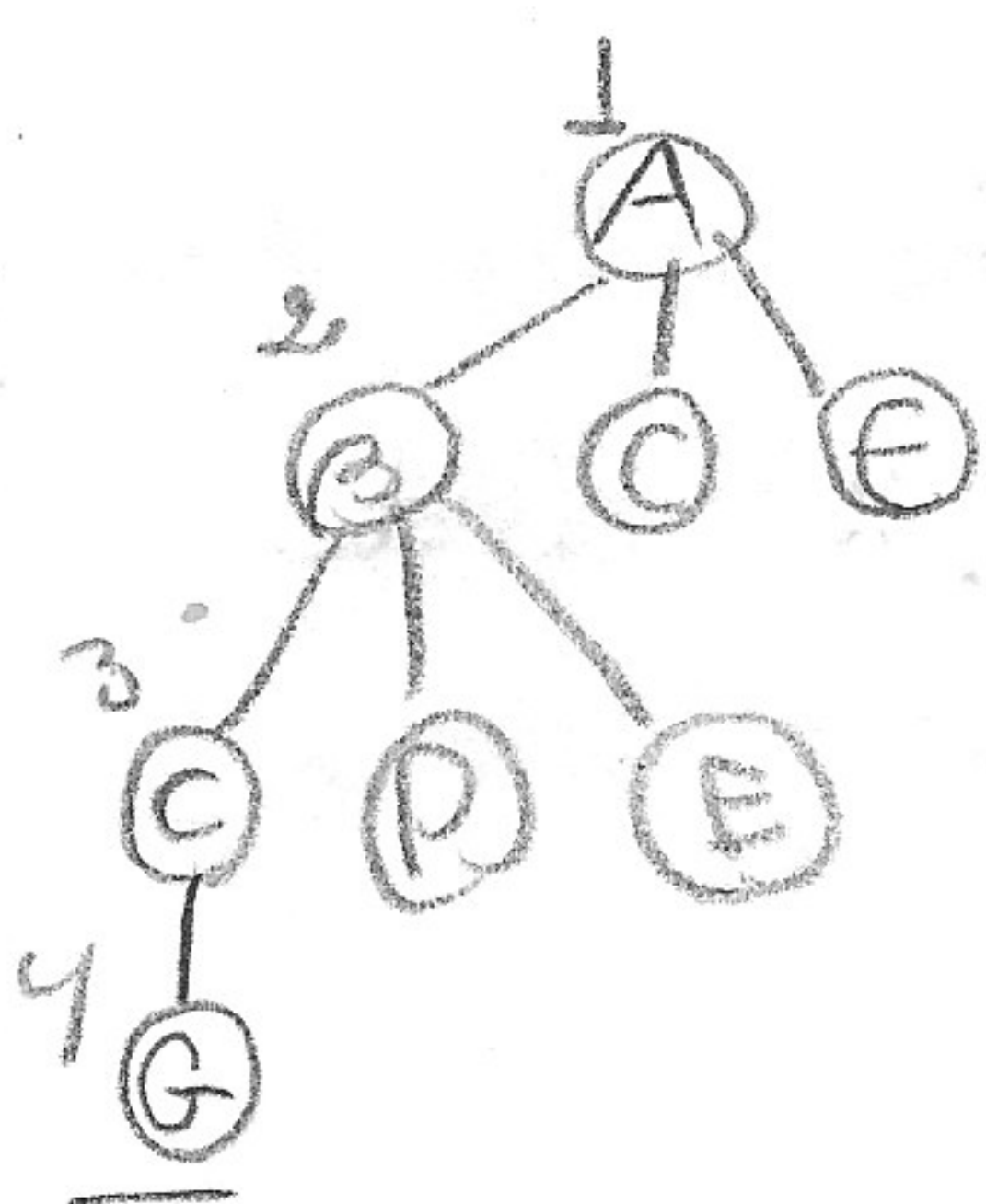


Busca gulosa, usando como $h(m)$ a distância direta.

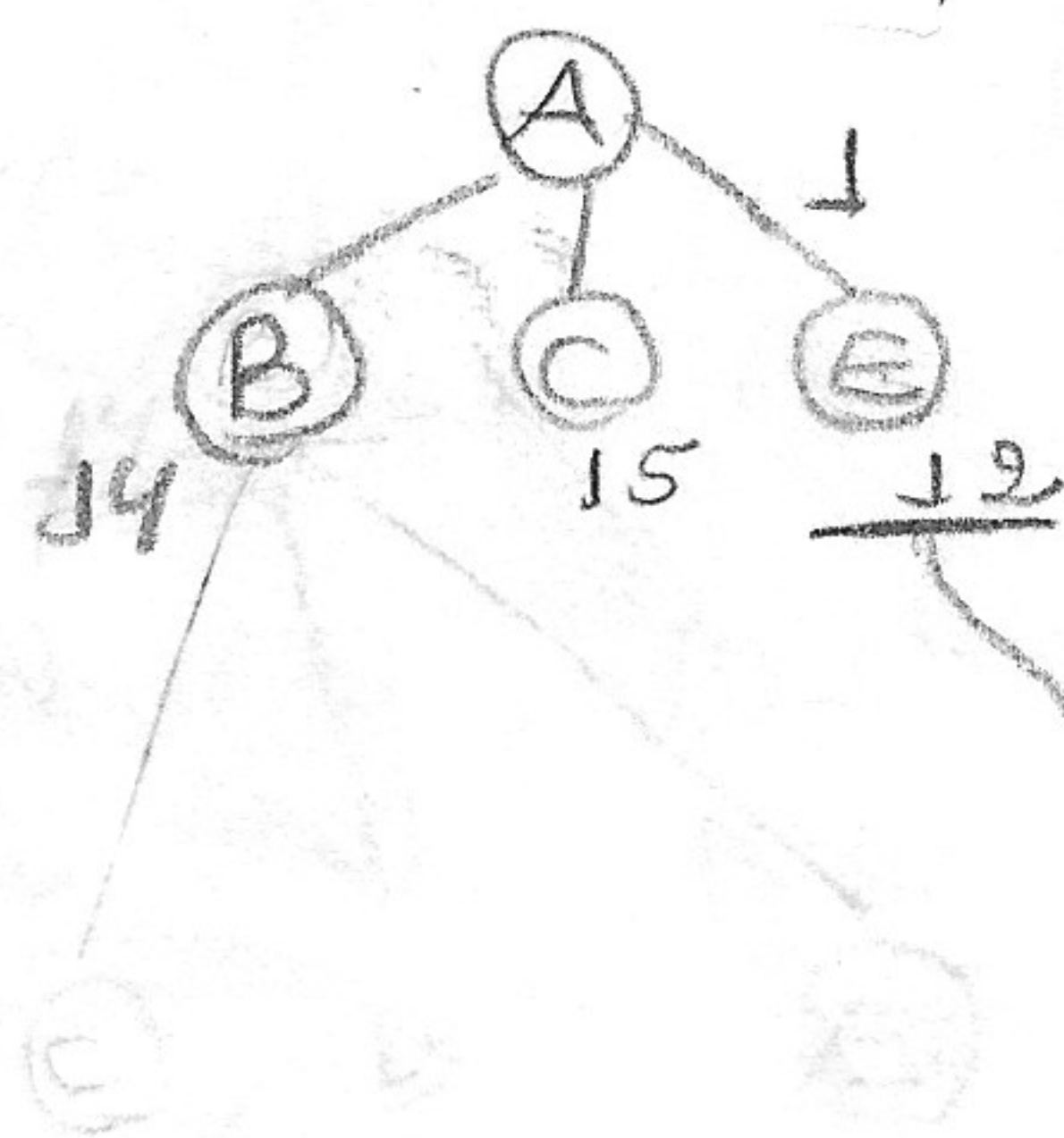


$$\begin{aligned} h(A) &= 3 \\ h(B) &= 2 = h(C) = h(E) \\ h(C) &= 1 \\ h(D) &= 1 \\ h(E) &= 2 \end{aligned}$$

Busca A^*

Uma busca com A^* usa uma heurística admissível. Ou seja, $h(m) \leq h^*(m)$, onde $h^*(m)$ é o custo verdadeiro. É dito heurística admissível porque não superestima o valor de $h^*(m)$ que representa o verdadeiro custo.

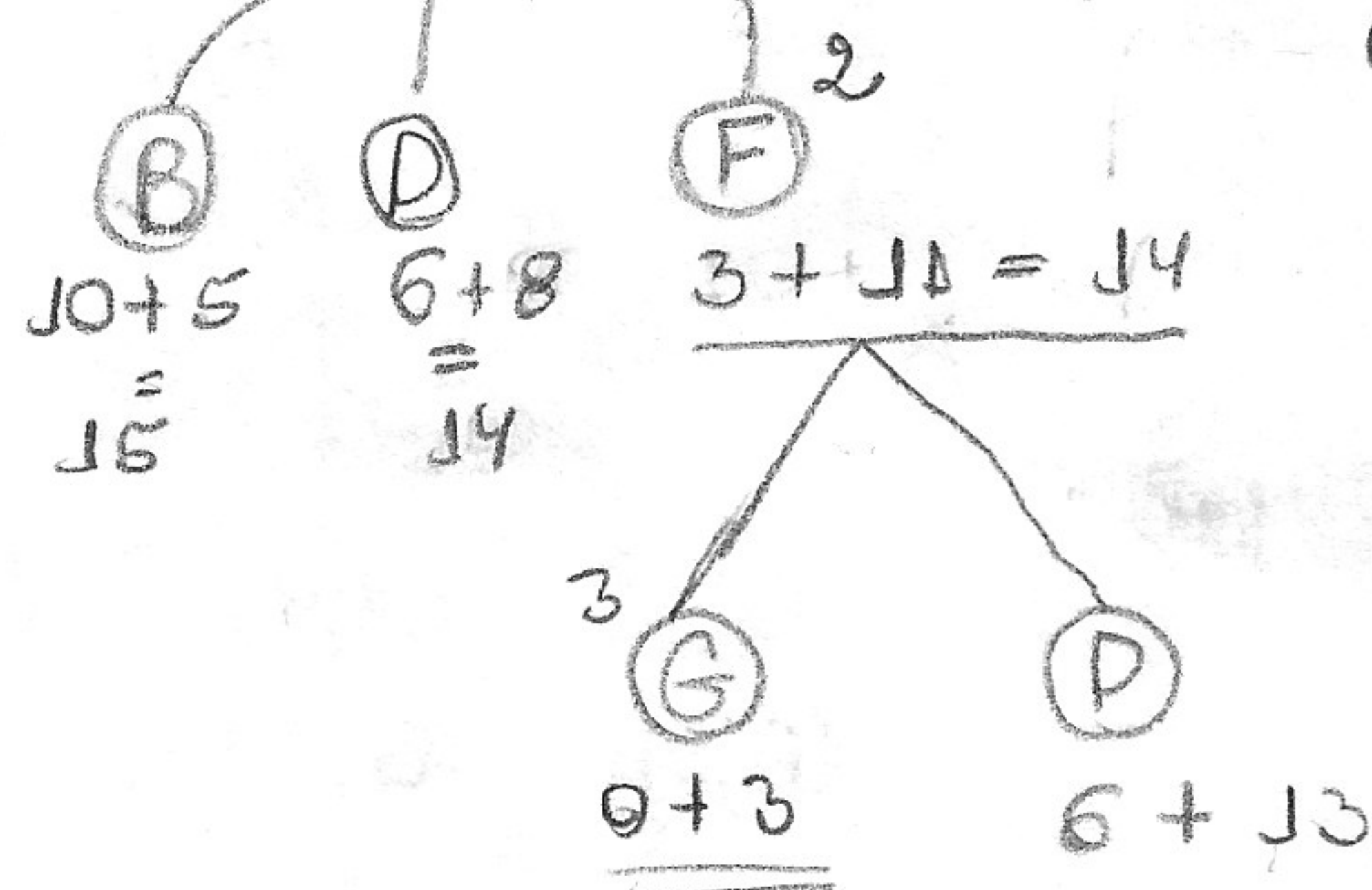
Não, não usa como heurística apenas o primeiro custo total do nó até o nó solução (G) seguindo-se a ordem alfabética dos nós. Não, como $h(m)$ com o custo dos nós (acumulados).



$$\begin{aligned} f(A) &= 15 + 0 = 15 & f(E) &= 12 + 2 = 12 \\ f(B) &= 10 + 4 = 14 \\ f(C) &= 10 + 5 = 15 \end{aligned}$$

e um seguinte recalcula com os custos acumulados.

Como haveriam vários nós com que deu 14, (B, D, F) usou como critério para excluir a aleatoriedade.



c) nenhuma deve encontrar a melhor solução, ou alguma das melhores soluções. Porém, não realizei todo o processo para uma busca completa nos algoritmos de busca em largura, profundidade, custo uniforme. Ou seja, esses algoritmos que fazem a busca completa conseguem garantir a solução ótima. A busca gulosa não é completa. Então não garante a solução ótima. A busca em A^* pode ser completa. O número de nós explorados está enumerado nos grafos.