|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Depth-First Search** | | | **Breadth-First Search** | | | **Uniform-Cost Search** | | |
| **Maze** | **#nodes explored** | **Solution length** | **Is it optimal?** | **#nodes explored** | **Solution length** | **Is it optimal?** | **#nodes explored** | **Solution length** | **Is it optimal?** |
| **tiny** | 16 | 10 | NO | 15 | 8 | YES | 15 | 8 | YES |
| **medium** | 147 | 130 | NO | 269 | 68 | YES | 269 | 68 | YES |
| **big** | 391 | 210 | NO | 620 | 210 | YES | 620 | 210 | YES |

Dựa vào kết quả trên ta thấy rằng thuật toán tìm kiếm theo chiều sâu kém tối ưu so với 2 thuật toán còn lại, thuật toán tìm kiếm theo chiều ngang tuy cùng hiệu suất với uniform cost nhưng trong các trường hợp đặc biệt thì uniform cost có thể sẽ tối ưu hơn thì sử dụng hàng đợi ưu tiên, tối ưu hơn so với hàng đợi thông thường trong tìm kiếm theo chiều rộng