**Práctica 1: Estrategias de búsqueda**

Problema 1:

Para el primer ejercicio se nos solicitó hacer los siguientes cambios en el código:

* Crea una clase Nodo según lo descrito en teoría.
* Adaptar la clase “Estrategia4.java” para que implemente los nodos.
* Cambiar el método soluciona de la clase “EstrategiaBusqueda.java” para que devuelva un array de Nodos.
* Implementar un método “reconstruye\_sol como el descrito en teoría.
* Implementar una clase EstrategiaBusquedaGrafo.

Solución:

P

Nodo:

Implementamos una clase nodo con sus atributos especificos y su constructor, y sus respectivos getters y seters.

Estrategia4:

Al momento de crear el nodo inicial lo creamos solo con su estado (con padre y accion nulo) ya que se desconoce mas información.

Modificamos el tipo de array, que era anteriormente un arraylist de estados y ahora es un array de nodos.

La funcion soluciona ahora devuelve un array de nodos.

Creamos un metodo privado llamado Reconstruye Sol, como el explicado en las diapositivas de teoria que se ejecuta a la hora de retornar la solucion del problema.

Implementamos un for para buscar si el estado actual, ya se encuentra entre los estadosya visitados.

Main:

A la hora de imprimir la solucion del problema la imprimimos al reves ya que el método la guarda de manera inversa.

Ademas de esto imprimos el estado "Meta".