

تمرین عملی:

برای حل این مسئله ما از hill climbing استفاده کرده ایم. این روش
ما هر بار تا که neighbor های یک state را چک می کنیم تا متوجه
شویم که آیا نقطه‌ی بهتر از حالتی که در آن هستیم وجود دارد یا
نه. اگر وجود داشته باشد آن را چک می کنیم در تابع goal state که آیا نقطه‌ی
ما کیفیت یا ارزش وجود داشته باشد یعنی خود state نقطه‌ی
ما کیفیت است.

روش بدست آوردن neighbor:

همان‌طور که یک state حالت‌هایی هستند که یک وزیر در ستون خود
تغییر کند و حالت‌های جدیدی را در صفحه‌ی ای‌دی می‌کند.
روش بدست آوردن goal state:

در تابع goal state وضعیت است که در آن تابع value بهتر باشد
به معنای آن که تعداد کانفلیک‌های مهره‌ها بهتر باشد. پس ما در
تابع value تعداد کانفلیک‌ها را بدست می‌آوریم.

در قسمت initial هم که یک state زنده از مهره‌ها ای‌دی می‌کنیم دقیقاً
همان‌طور که در تابع در روش hill climbing یک نقطه‌ی شروع انتخاب می‌کردیم.

در ضوضی که همگانه باشد / که در حالت 4×4 چون نیازی به عمق

سرج زیاد نیست جواب هر ۱ بار درست است اما هر چه اندازه‌ی

صفحه بزرگ‌تر می‌شود، این مقدار کم‌تر می‌شود و به $1/10$ یا $2/10$ می‌رسد.