_/5P

Name: Punkte: /15P Note:

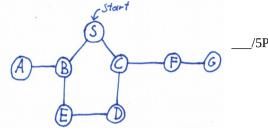
Allgemeine Hinweise:

- Keine rote Farbe verwenden!
- Es *kann* sein, dass ein Beispiel nicht erfolgreich zum Ziel führt
- Sind bei einem Algorithmus zwei Konten gleichwertig wird der alphabetisch erste Knoten ausgewählt (z.B. J vor P).

1) <u>Uninformierte Suche</u>

1.a) Breiten- und Tiefensuche

In welcher Reihenfolge werden die Knoten jeweils entdeckt?



D .		- 1	
Brei	tone	11Ch	0
וסוכו	remo	ucı.	ľ

Tiefensuche

Knoten	offen	geschlossen	Knoten	offen	geschlossen

2)	<u>In</u>	torm	ierte	<u>Suche</u>

2.a)	A*

h(A) = 5

h(B)=6

h(C)=5

h(D)=8 h(E)=15

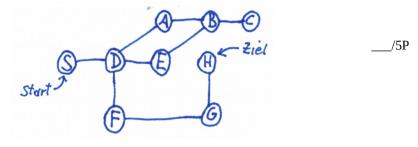
h(F)=4

4.0	
1 A 7 D 3 Ziel	
Start 2 B 7 E 5	
E)	

Entwerfe den Baum, der zum Ziel führt. Hinweis: Darstellung ist nur eine Skizze, Entfernungen entsprechen nicht der Angabe!

Reihenfolge der Knotenendeckung:				
				1

- 3) Suche mittels Heuristik
- 3.a) Hillclimbing und Beam



Hillclimbing

Beam (ω =2)

Hillclimbing			Beam (ω=2)		
Knoten	offen	geschlossen	Knoten	offen	geschlossen
		'			