Giải Thuật Tìm Kiếm Nhập Môn Trí Tuệ Nhân Tạo

Triệu Tấn Hùng - 1812475 La Quốc Nhựt Huân - 1812327 Nguyễn Long Nhật - 1813367

- \star Depth First Search \leadsto The N Puzzle
- ⋆ Genetic Algorithm → Sudoku
- * A star Algorithm \(\sim \) Path Finding

The N-Puzzle Problem

- Định nghĩa trạng thái bài toán
 - Xét bài toán đơn giản n puzzle gồm một bảng $k \times k$ với các ô số được đánh từ $1 \to n$ và một ô trống.
 - Trạng thái bài toán là vị trí của các ô số và ô trống ở thời điểm đang xét.

- Định nghĩa trạng thái bài toán
 - Xét bài toán đơn giản n puzzle gồm một bảng kxk với các ô số được đánh từ $1 \to n$ và một ô trống.
 - Trạng thái bài toán là vị trí của các ô số và ô trống ở thời điểm đang xét.
- Trạng thái khởi đầu
 - Ở trạng thái bắt đầu, các ô và ô trống được sắp đặt ngẫu nhiên.

- Định nghĩa trạng thái bài toán
 - Xét bài toán đơn giản n puzzle gồm một bảng kxk với các ô số được đánh từ $1 \to n$ và một ô trống.
 - Trạng thái bài toán là vị trí của các ô số và ô trống ở thời điểm đang xét.
- Trạng thái khởi đầu
 - Ở trạng thái bắt đầu, các ô và ô trống được sắp đặt ngẫu nhiên.
- Trạng thái kết thúc
 - Trạng thái mà các ô và ô trống đúng thứ tự bất kỳ mà mình mong muốn.

Trạng thái khởi đầu



	3	2	
8	7	1	
4	5	6	

Trạng thái kết thúc

1	2	3	4
	9	7	8
6	5	12	15
13	10	14	11



- Các luật di chuyển
 - Để đơn giản trong cách tiếp cận bài toán, người ta giả định chỉ có 4 ô trống là có thể di chuyển lên - xuống - trái - phải.

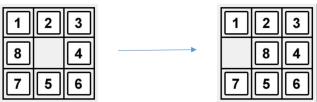
- Các luật di chuyển
 - Để đơn giản trong cách tiếp cận bài toán, người ta giả định chỉ có 4 ô trống là có thể di chuyển lên - xuống - trái - phải.
 - ♦ Trái: Vị trí của ô trống không thể ở cột bên trái ngoài cùng.



- Các luật di chuyển
 - Để đơn giản trong cách tiếp cận bài toán, người ta giả định chỉ có 4 ô trống là có thể di chuyển lên - xuống - trái - phải.
 - ♦ Trái: Vị trí của ô trống không thể ở cột bên trái ngoài cùng.



Ví dụ hợp lệ:



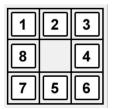
- Các luật di chuyển
 - ♦ Phải: Vị trí của ô trống không thể ở cột bên phải ngoài cùng.



- Các luật di chuyển
 - ♦ Phải: Vị trí của ô trống không thể ở cột bên phải ngoài cùng.



Ví dụ hợp lệ:





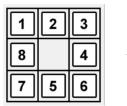
- Các luật di chuyển
 - ♦ Lên: Vị trí của ô trống không thể ở dòng trên cùng.



- Các luật di chuyển
 - ♦ Lên: Vị trí của ô trống không thể ở dòng trên cùng.



Ví dụ hợp lệ:





- Các luật di chuyển
 - ♦ Xuống: Vị trí của ô trống không thể ở dòng dưới cùng.



- Các luật di chuyển
 - ♦ Xuống: Vị trí của ô trống không thể ở dòng dưới cùng.



Ví dụ hợp lệ:



Demo

Trạng thái khởi đầu



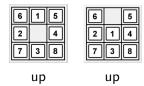
Trạng thái kết thúc

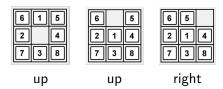


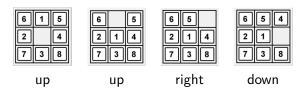
Các bước di chuyển: ['Up', 'Up', 'Right', 'Down', 'Down', 'Left', 'Up', 'Left', 'Down', 'Down', 'Right', 'Up', 'Right', 'Down', 'Left', 'Down', 'Right', 'Up', 'Left', 'Down', 'Left', 'Down', 'Right', 'Right', 'Up', 'Left', 'Down', 'Down', 'Right', 'Up', 'Left', 'Down', 'Right', 'Down', 'Left', 'Up', 'Right', 'Down']

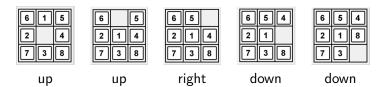


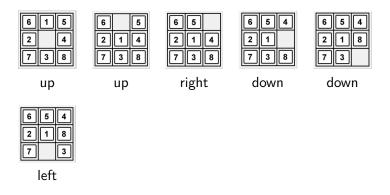
up









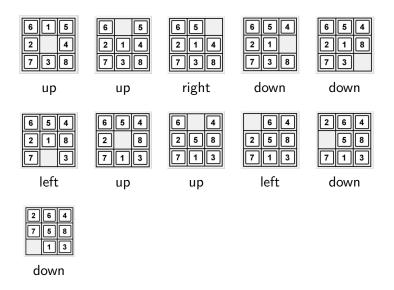


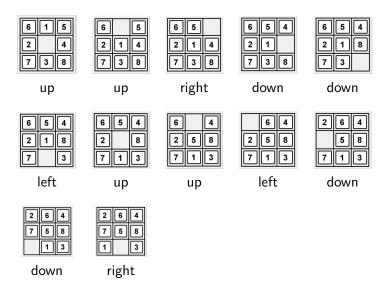
6 1 5 2 4 7 3 8	6 5 2 1 4 7 3 8	6 5 2 1 4 7 3 8	6 5 4 2 1 7 3 8	6 5 4 2 1 8 7 3
up	up	right	down	down
6 5 4 2 1 8 7 3	6 5 4 2 8 7 1 3			
left	up			

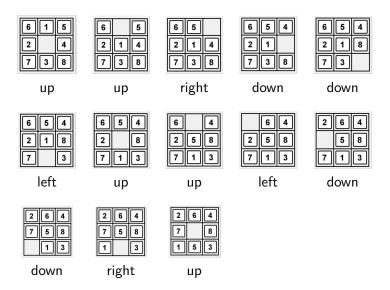
6 1 5 2 4 7 3 8	6 5 2 1 4 7 3 8	6 5 2 1 4 7 3 8	6 5 4 2 1 7 3 8	6 5 4 2 1 8 7 3
up	up	right	down	down
6 5 4 2 1 8 7 3	6 5 4 2 8 7 1 3	6 4 2 5 8 7 1 3		
left	up	up		

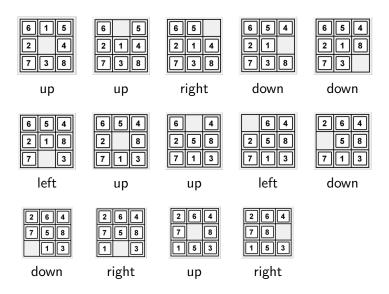
6 1 5 2 4 7 3 8	6 5 2 1 4 7 3 8	6 5 2 1 4 7 3 8	6 5 4 2 1 7 3 8	6 5 4 2 1 8 7 3
up	up	right	down	down
6 5 4 2 1 8 7 3	6 5 4 2 8 7 1 3	6 4 2 5 8 7 1 3	6 4 2 5 8 7 1 3	
left	up	up	left	

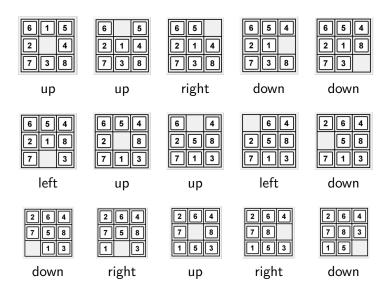
6 1 5	6 5	6 5	6 5 4	6 5 4
2 4	2 1 4	2 1 4	2 1	2 1 8
7 3 8	7 3 8	7 3 8	7 3 8	7 3
up	up	right	down	down
6 5 4	6 5 4	6 4	6 4	2 6 4 5 8 7 1 3
2 1 8	2 8	2 5 8	2 5 8	
7 3	7 1 3	7 1 3	7 1 3	
left	up	up	left	down





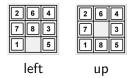


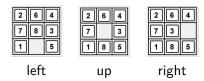


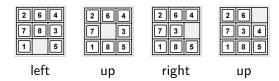




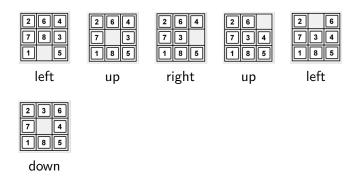
left







2 6 4	2 6 4	2 6 4	2 6 7 3 4 1 8 5	2 6
7 8 3	7 3	7 3		7 3 4
1 5	1 8 5	1 8 5		1 8 5
left	up	right	up	left

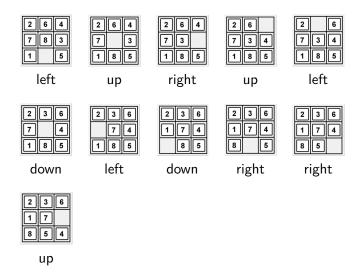


2 6 4 7 8 3 1 5	2 6 4 7 3 1 8 5	2 6 4 7 3 1 8 5 right	2 6 7 3 4 1 8 5	2 6 7 3 4 1 8 5
2 3 6 7 4 1 8 5 down	2 3 6 7 4 1 8 5			

2 6 4 7 8 3 1 5	2 6 4 7 3 1 8 5	2 6 4 7 3 1 8 5 right	2 6 7 3 4 1 8 5	2 6 7 3 4 1 8 5
2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5		
down	left	down		

2 6 4 7 8 3 1 5	2 6 4 7 3 1 8 5	2 6 4 7 3 1 8 5 right	2 6 7 3 4 1 8 5	2 6 7 3 4 1 8 5
2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5	
down	left	down	right	

2 6 4 7 8 3 1 5	2 6 4 7 3 1 8 5	2 6 4 7 3 1 8 5 right	2 6 7 3 4 1 8 5	2 6 7 3 4 1 8 5
2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5
down	left	down	right	right



2 6 4 7 8 3 1 5	2 6 4 7 3 1 8 5	2 6 4 7 3 1 8 5 right	2 6 7 3 4 1 8 5 up	2 6 7 3 4 1 8 5
2 3 6 7 4 1 8 5 down	2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5 down	2 3 6 1 7 4 8 5 right	2 3 6 1 7 4 8 5 right
2 3 6 1 7 8 5 4	2 3 1 7 6 8 5 4			

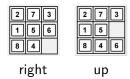
2 6 4 7 8 3 1 5	2 6 4 7 3 1 8 5	2 6 4 7 3 1 8 5 right	2 6 7 3 4 1 8 5	2 6 7 3 4 1 8 5
2 3 6 7 4 1 8 5 down	2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5 down	2 3 6 1 7 4 8 5 right	2 3 6 1 7 4 8 5 right
2 3 6 1 7 8 5 4	2 3 1 7 6 8 5 4	2 3 1 7 6 8 5 4		

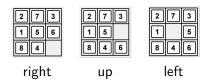
2 6 4 7 8 3 1 5	2 6 4 7 3 1 8 5	2 6 4 7 3 1 8 5 right	2 6 7 3 4 1 8 5	2 6 7 3 4 1 8 5
2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5
down	left	down	right	right
2 3 6 1 7 8 5 4	2 3 1 7 6 8 5 4	2 3 1 7 6 8 5 4	2 7 3 1 6 8 5 4	
up	up	left	down	

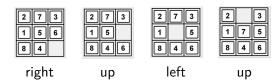
2 6 4 7 8 3 1 5	2 6 4 7 3 1 8 5 up	2 6 4 7 3 1 8 5 right	2 6 7 3 4 1 8 5 up	2 6 7 3 4 1 8 5
2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 7 4 1 8 5	2 3 6 1 7 4 8 5 down	2 3 6 1 7 4 8 5 right	2 3 6 1 7 4 8 5 right
2 3 6 1 7 8 5 4 up	2 3 1 7 6 8 5 4	2 3 1 7 6 8 5 4	2 7 3 1 6 8 5 4	2 7 3 1 5 6 8 4



right







2 7 3	2 7 3	2 7 3	2 3	2 3
1 5 6	1 5	1 5	1 7 5	1 7 5
8 4	8 4 6	8 4 6	8 4 6	8 4 6
right	up	left	up	left

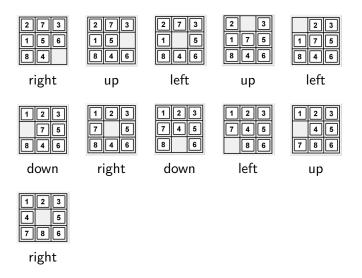
2 7 3 1 5 6 8 4 right	2 7 3 1 5 8 4 6	2 7 3 1 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6
1 2 3 7 5 8 4 6 down				

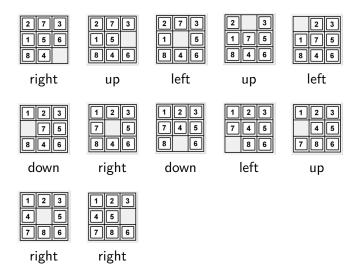
2 7 3 1 5 6 8 4 right	2 7 3 1 5 8 4 6	2 7 3 1 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6
1 2 3 7 5 8 4 6 down	1 2 3 7 5 8 4 6 right			

2 7 3 1 5 6 8 4 right	2 7 3 1 5 8 4 6	2 7 3 1 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6
1 2 3 7 5 8 4 6	1 2 3 7 5 8 4 6	1 2 3 7 4 5 8 6		
down	right	down		

2 7 3 1 5 6 8 4 right	2 7 3 1 5 8 4 6	2 7 3 1 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6 up	2 3 1 7 5 8 4 6
1 2 3 7 5 8 4 6	1 2 3 7 5 8 4 6	1 2 3 7 4 5 8 6	1 2 3 7 4 5 8 6	
down	right	down	left	

2 7 3 1 5 6 8 4 right	2 7 3 1 5 8 4 6	2 7 3 1 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6 up	2 3 1 7 5 8 4 6
1 2 3 7 5 8 4 6	1 2 3 7 5 8 4 6	1 2 3 7 4 5 8 6	1 2 3 7 4 5 8 6	1 2 3 4 5 7 8 6
down	right	down	left	up





2 7 3 1 5 6 8 4 right	2 7 3 1 5 8 4 6	2 7 3 1 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6	2 3 1 7 5 8 4 6
1 2 3 7 5 8 4 6 down	1 2 3 7 5 8 4 6 right	1 2 3 7 4 5 8 6	1 2 3 7 4 5 8 6	1 2 3 4 5 7 8 6
1 2 3 4 5 7 8 6 right	1 2 3 4 5 7 8 6 right	1 2 3 4 5 6 7 8		

Sudoku Problem

- Định nghĩa trạng thái bài toán
 - ◆ Trạng thái bài toán là quần thể với mỗi cá thể là lời giải bài toán tại thời điểm đang xét.

- Định nghĩa trạng thái bài toán
 - Trạng thái bài toán là quần thể với mỗi cá thể là lời giải bài toán tại thời điểm đang xét.
- Trạng thái khởi đầu
 - Trạng thái khởi đầu là quần thể với mỗi cá thể là lời giải bài toán được khởi tạo ngẫu nhiên (có thể có chứa lời giản tối ưu).

- Định nghĩa trạng thái bài toán
 - Trạng thái bài toán là quần thể với mỗi cá thể là lời giải bài toán tại thời điểm đang xét.
- Trạng thái khởi đầu
 - Trạng thái khởi đầu là quần thể với mỗi cá thể là lời giải bài toán được khởi tạo ngẫu nhiên (có thể có chứa lời giản tối ưu).
- Trạng thái kết thúc
 - ◆ Trạng thái mà trong quần thể có ít nhất một cá thể là lời giải tối ưu của bài toán.

- Hàm lượng giá
 - \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi hàng được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các hàng tối đa 81 điểm.

- Hàm lượng giá
 - \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi hàng được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các hàng tối đa 81 điểm.
 - \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi cột được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các cột tối đa 81 điểm.

- Hàm lượng giá
 - \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi hàng được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các hàng tối đa 81 điểm.
 - \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi cột được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các cột tối đa 81 điểm.
 - \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi lưới 3x3 được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các lưới tối đa 81 điểm.

- Hàm lượng giá
 - \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi hàng được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các hàng tối đa 81 điểm.
 - \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi cột được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các cột tối đa 81 điểm.
 - Số phần tử phân biệt ở mỗi lưới 3x3 được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các lưới tối đa 81 điểm.
- \Rightarrow Lời giải tối ưu của bài toán khi hàm lượng giá đạt 243 điểm.

Hàm lượng giá

- \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi hàng được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các hàng tối đa 81 điểm.
- \blacklozenge Số phần tử phân biệt ở mỗi cột được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các cột tối đa 81 điểm.
- Số phần tử phân biệt ở mỗi lưới 3x3 được 1 điểm \to tối đa 9 điểm \to tổng của các lưới tối đa 81 điểm.
- \Rightarrow Lời giải tối ưu của bài toán khi hàm lượng giá đạt 243 điểm.
- \Rightarrow Chọn cách khởi tạo ngẫu nhiên lời giải bài toán có mỗi hàng đều chứa 9 giá trị phân biệt 1-9 \rightarrow Lời giải tối ưu của bài toán khi hàm lượng giá đạt 162 điểm (do luôn thỏa ràng buộc về hàng).

- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).

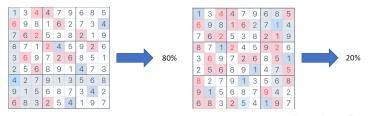
- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \to lai tạo (dựa trên xác suất) \to đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Chọn thế hệ tiếp theo

- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Chọn thế hệ tiếp theo
 - ① Chọn ngẫu nhiên 2 cá thể khác nhau trong quần thể.

- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Chọn thế hệ tiếp theo
 - Chọn ngẫu nhiên 2 cá thể khác nhau trong quần thể.
 - 2 Tính toán độ tốt cho mỗi cá thể đó.

- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Chọn thế hệ tiếp theo
 - Chọn ngẫu nhiên 2 cá thể khác nhau trong quần thể.
 - Tính toán độ tốt cho mỗi cá thể đó.
 - 3 Cá thể tốt hơn sẽ có xác xuất được chọn nhiều hơn.

- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \to lai tạo (dựa trên xác suất) \to đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Chọn thế hệ tiếp theo
 - Chọn ngẫu nhiên 2 cá thể khác nhau trong quần thể.
 - 2 Tính toán độ tốt cho mỗi cá thể đó.
 - 3 Cá thể tốt hơn sẽ có xác xuất được chọn nhiều hơn.



- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).

- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Lai tạo

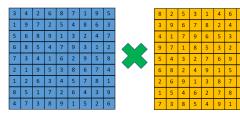
- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Lai tạo
 - Chọn được một cặp thế hệ tiếp theo.

- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Lai tạo
 - Chọn được một cặp thế hệ tiếp theo.
 - Lựa chọn lưu lại cặp này hoặc lai tạo chúng với nhau cho thế hệ tiếp theo.

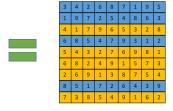
- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Lai tạo
 - Chọn được một cặp thế hệ tiếp theo.
 - Lựa chọn lưu lại cặp này hoặc lai tạo chúng với nhau cho thế hệ tiếp theo.
 - 3 Lai tạo kiểu Uniform Crossover.

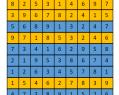
- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Lai tạo
 - Chọn được một cặp thế hệ tiếp theo.
 - Lựa chọn lưu lại cặp này hoặc lai tạo chúng với nhau cho thế hệ tiếp theo.
 - 3 Lai tạo kiểu Uniform Crossover.
 - Oác kết quả lai tạo sẽ có xác suất bị đột biến.

_									_										
3	4	2	6	8	7	1	9	5		8	2	5	3	1	4	6	9	7	
1	9	7	2	5	4	8	6	3		3	9	6	7	8	2	4	1	5	
5	6	8	9	1	3	2	4	7		4	1	7	9	6	5	3	2	8	
6	8	5	4	7	9	3	1	2		9	7	1	8	5	3	2	4	6	
7	3	4	1	6	2	9	5	8		5	4	3	2	7	6	9	8	1	
2	1	9	5	3	8	6	7	4		6	8	2	4	9	1	5	7	3	
1	2	6	3	4	5	7	8	1		2	6	9	1	3	8	7	5	4	
8	5	1	7	2	6	4	3	9		1	5	4	6	2	7	8	3	9	
4	7	3	8	9	1	5	2	6		7	3	8	5	4	9	1	6	2	1









- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).

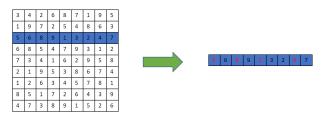
- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \to lai tạo (dựa trên xác suất) \to đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Đột biến (random resetting)

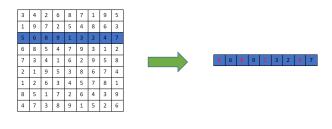
- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Đột biến (random resetting)
 - Lấy kết quả lai tạo thành công ở giai đoạn trước.

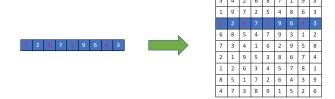
- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Đột biến (random resetting)
 - Lấy kết quả lai tạo thành công ở giai đoạn trước.
 - Chọn ngẫu nhiên 1 hàng (1-9).

- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Đột biến (random resetting)
 - Lấy kết quả lai tạo thành công ở giai đoạn trước.
 - Chọn ngẫu nhiên 1 hàng (1-9).
 - 3 Xáo trộn thứ tự của các phần tử không cố định.

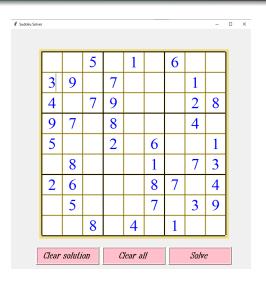
- Các luật di chuyển
 - Chọn thế hệ tiếp theo (dựa trên xác suất) \rightarrow lai tạo (dựa trên xác suất) \rightarrow đột biến (dựa trên xác suất).
 - ♦ Đột biến (random resetting)
 - Lấy kết quả lai tạo thành công ở giai đoạn trước.
 - Chọn ngẫu nhiên 1 hàng (1-9).
 - 3 Xáo trộn thứ tự của các phần tử không cố định.
- \Rightarrow Đột biến là thành công nếu cá thể tốt hơn lúc chưa đột biến.







Demo



Hình: Khởi tạo giá trị cố định cho sudoku



Hình: Giải thành công sudoku



Gọi vật đang đi tìm đường là Star. Star sẽ tìm đường đi trên một mạng lưới là tập hợp các điểm (point), với kích thước chiều ngang và chiều dọc cố định. Ngoài ra trên mạng lưới còn tồn tại các bước tường (di chuyển vào hoặc xuyên qua bức tường là không được phép).

- Định nghĩa trạng thái bài toán
 - Star đang ở điểm có tọa độ (x,y).
 - (x, y) không vượt quá kích thước của lưới.
 - (x,y) không nằm ở vị trí của tường.

- Định nghĩa trạng thái bài toán
 - Star đang ở điểm có tọa độ (x, y).
 - \blacklozenge (x,y) không vượt quá kích thước của lưới.
 - \blacklozenge (x,y) không nằm ở vị trí của tường.
- Trạng thái khởi đầu
 - Star đang ở một điểm có tọa độ (x₀, y₀) bất kì, kí hiệu điểm đó là A.
 - ♦ A không phải là tường và A nằm trong phạm vi của mạng lưới.

- Định nghĩa trạng thái bài toán
 - Star đang ở điểm có tọa độ (x, y).
 - \blacklozenge (x,y) không vượt quá kích thước của lưới.
 - \blacklozenge (x,y) không nằm ở vị trí của tường.
- Trạng thái khởi đầu
 - ♦ Star đang ở một điểm có tọa độ (x₀, y₀) bất kì, kí hiệu điểm đó là A.
 - A không phải là tường và A nằm trong phạm vi của mạng lưới.
- Trạng thái kết thúc
 - ♦ Star đang ở vị trí có tọa độ (x_n, y_n) là đích đến của bài toán, kí hiệu là Z.
 - ♦ Z không phải là tường và Z nằm trong phạm vi của mạng lưới.



- Hàm lượng giá
 - A^* sử dụng hàm lượng giá f(p) = g(p) + h(p).

- Hàm lượng giá
 - A^* sử dụng hàm lượng giá f(p) = g(p) + h(p).
 - lack g(p): là chi phí di chuyển ngắn nhất từ $A \to p$.
 - lacktriangle h(p): là chi phí ước tính để đi từ $p \to Z$.

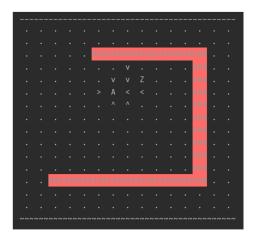
- Hàm lượng giá
 - A^* sử dụng hàm lượng giá f(p) = g(p) + h(p).
 - g(p): là chi phí di chuyển ngắn nhất từ $A \to p$.
 - h(p): là chi phí ước tính để đi từ $p \to Z$.
 - \Rightarrow Tại mỗi bước, ta cố gắng lựa chọn một điểm sao cho f(p) tại điểm đó là nhỏ nhất.

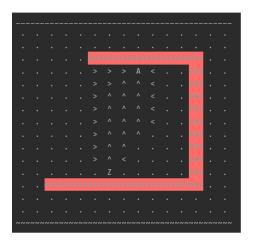
- Hàm lượng giá
 - A^* sử dụng hàm lượng giá f(p) = g(p) + h(p).
 - lack g(p): là chi phí di chuyển ngắn nhất từ $A \to p$.
 - h(p): là chi phí ước tính để đi từ $p \to Z$.
 - \Rightarrow Tại mỗi bước, ta cố gắng lựa chọn một điểm sao cho f(p) tại điểm đó là nhỏ nhất.
- Các luật di chuyển: \uparrow , \downarrow , \rightarrow , \leftarrow .
 - ♦ Không được di chuyển quá phạm vi của mạng lưới.
 - ♦ Mỗi lần chỉ di chuyển đúng một điểm.
 - ♦ Không được di chuyển vào hoặc xuyên qua tường.



Demo

- Mạng lưới 15 * 15 với A là điểm bắt đầu, Z là điểm mục tiêu. Kí hiệu ### đại diện cho một điểm trong bức tường và được tô màu đỏ.
- Các kí tự mũi tên biểu hiện mức độ lan truyền các điểm cho đến khi đạt đến mục tiêu, trong đó hướng mũi tên thể hiện cách từ một điểm bất kì đi ngược đến A.

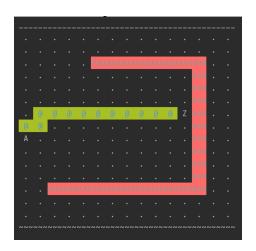




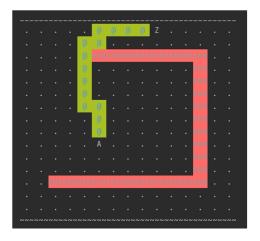
Hình: Một ví dụ khác

```
11 12 13 14 15 16 .
12 11 12 13 14 15 16 17 .
                              13 14
15 14 15 16 17 18 19 20 .
                               16 17
```

Hình: Số bước di chuyển cần để đi từ một điểm về điểm bắt đầu



Hình: Kí hiệu @ và được tô màu xanh mỗi điểm trên đường đi



Hình: Một ví dụ khác

Cảm ơn thầy và các bạn đã lắng nghe