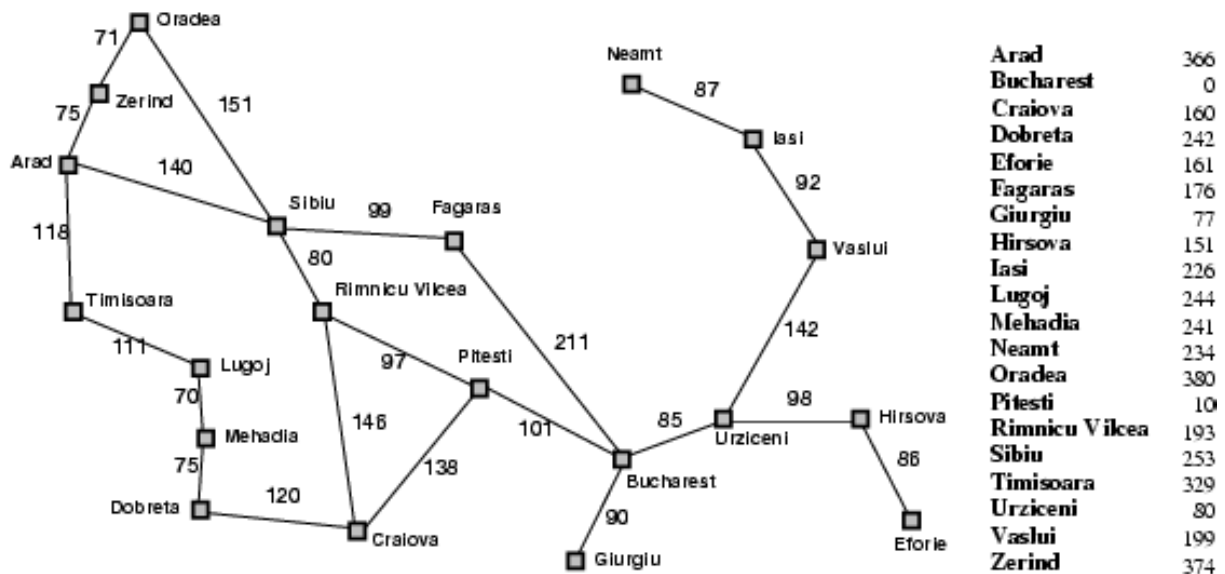


Căutare A*



Scrieți un program în care se aplică o căutare A* pentru a găsi ruta de la orice oraș către București.

Instrucțiuni legate de implementarea căutării A*:

1. Se folosesc aproximările (h) de la fiecare nod către București și costurile ($cost$).
2. În tabloul *noduri* vom ordona elementele în funcție de suma dintre aproximarea h și costul $cost$. Așadar, un nod i apare înaintea lui j în *noduri* dacă $cost[noduri[i]] + h[noduri[i]] < h[noduri[j]] + cost[noduri[j]]$.

Observații legate de căutarea A* vs Greedy vs Cost uniform

- Căutarea cu cost uniform verifică la fiecare pas cât de mult de îndepărtăm de nodul rădăcină și alege mereu să extindă drumurile cele mai apropiate de rădăcină (*start*).
- Căutarea Greedy alege să extindă drumurile cele mai apropiate de țintă (*stop*) pe baza aproximărilor cunoscute.
- Căutarea A* îmbină avantajele amândurora, evaluând astfel un drum complet de la *start* către *stop* ce trece prin nodul curent.