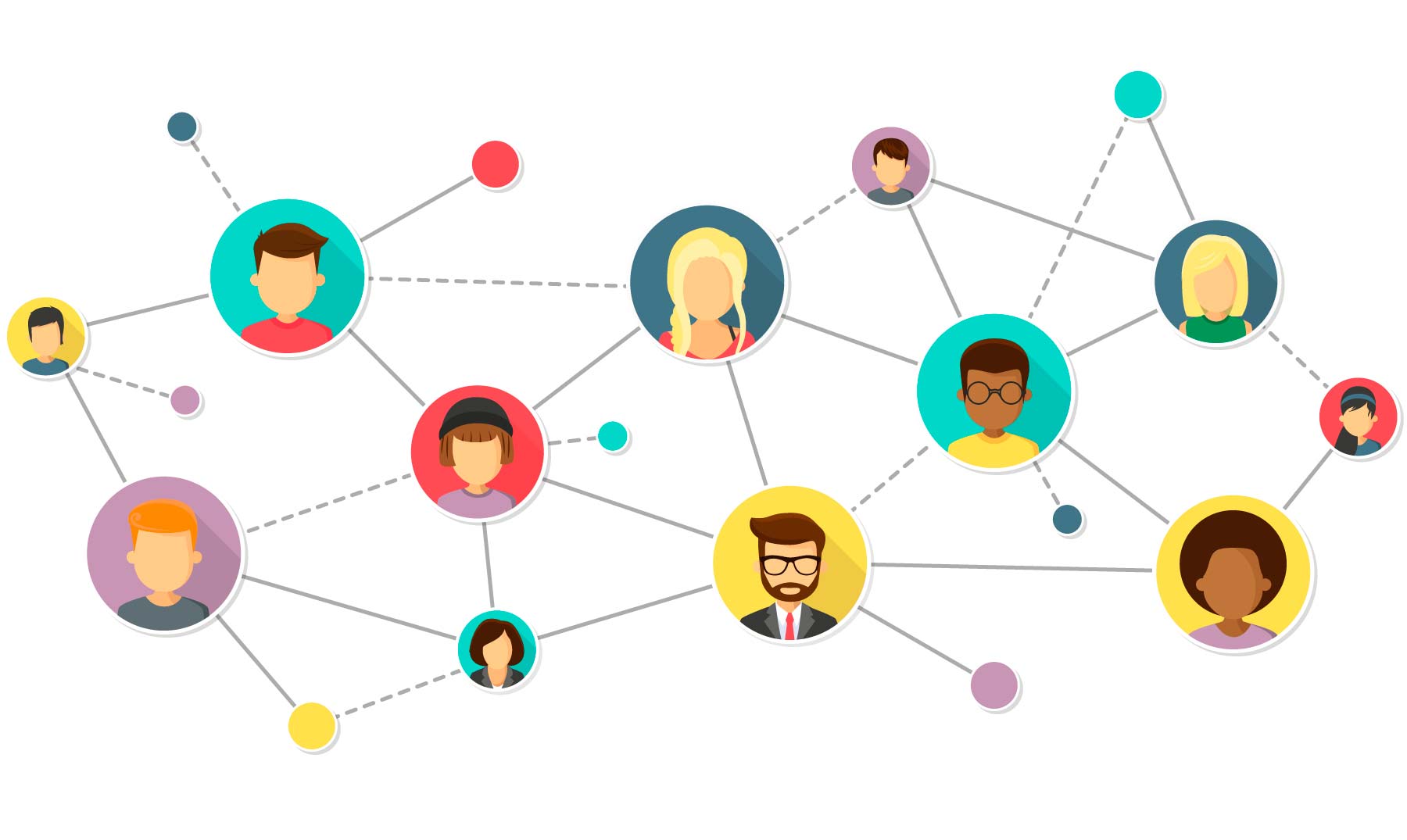
CI-5437: Inteligencia Artificial I

Proyecto 1 Enero – Marzo 2024

****

# Modelos de espacio y algoritmos de busqueda heuristica



### Estudiantes:

* Blanyer Vielma (16-11238)
* Henry Galue (14-1037

**ALGORITMOS DE BUSQUEDA**

Se aplico el algoritmo de disjtrak que parte desde el nodo objetivo y se bifurca hasta extenderse por todos los nodos del grafo (grafo que es la representacion de nuestro dominio de estados). Este se aplico sin realizar poda. Por tanto se obtuvo un alto numero de nodos en algunas profundidades. Para cada problema se ejecuto en un tiempo maximo de unos 15 min. Se observo que para estas pruebas de busqueda, como las mencionadas mas adelante con heuristica, se necesito de muchos recursos, especificamente la ram, llegando esta a consumir hasta un maximo de 10GB.

Se dara un resumen del analisis de los resultados. Todos los resultados de todas las pruebas se encuentran en la carpeta resultados.

**NUMERO DE PROFUNDIAD MAS ALTO, MAYOR FACTOR DE RAMIFICACION ENCONTRADO Y NUMERO TOTAL DE ESTADOS PARA LAS PRUEBAS COMPLETADAS DE CADA PROBLEMA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CASO** | **PROFUNDIDAD** | **NUMERO DE NODOS** | **FACTOR DE RAMIFICACION** |
| 15-puzzle | 24 | X | 2,5 |
| Top spin 4-12 | 12 | X | 8 |
| Top spin 4-14 | 5 | X | 14 |
| Top spin 4-17 | 5 | X | 17 |
| Hanoi 4-12 | 81 | 16777216 | 3 |
| Hanoi 4-14 | 83 | X | 3 |
| Hanoi 4-18 | 75 | X | 3 |
| Rubik 3x3x3 | 5 | x | 18 |

Se observo que el factor de ramificacion de una profundidad en la mayoria de los problemas de obtuvo en la primera bifurcacion.

**ALGORITMOS DE BUSQUEDA INFORMADA Y HEURISTICAS**

Se escribio el codigo llamado a\_start que realiza una busqueda informada de A\*, que realiza la busqueda con ayuda de una cola de prioridad para aplicar correctamente los datos de cada estado por medio de una funcion de costo que con aplica la suma de la funcion heuristica mas la suma del peso de la accion que lleva a dicho estado. Para los problemas se aplico la heurisitca de manhattan y PDB additivas, y max.

**N-puzzle**

Para los problemas de 15-puzzle se realizo la representacion y apartir de esta se realizaron las abstracciones disjuntas aditivas, se testeo con heuristicas de 2, 3, 4 y 5 abstracciones; ninguna pudo lograr alguna instancia del archivo proporcionado para el proyecto. Tamposo se logro con la heuristica manhattan. Dadas los problemas con el 15-puzzle no se realizaron pruebas del 24-puzzle debido a que obviamente no iban a poder completarse. Se desconoce si el algoritmo tiene algun error de rendimiento, de ser el caso, dado que pudo funcionar correctamente con los otros problemas que se comentaran mas adelante.

**TOP SPIN**

Para el problema aplicamos heuristicas de max, para la cual las abtracciones implementadas son disjunta. Se logra obtener resultados satisfactorios para la mayoria de los test, solo se teniendo dificultad con el top spin de longitud 17, con las pruebas mas dificiles. A continuacion se da una breve descripcion del analisis.

**PROMEDIO DE DATOS CON LAS PRUEBA MAS FUERTE QUE SE CORRIO PARA CADA CASO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CASO** | **NUMERO DE NODOS** | **PROFUNDIAD** | **TIEMPO (s)** | **TEST** |
| 4-12 | 155359 | 44 | 0.14 | 2000000 |
| 4-14 | 3779162 | 57 | 16 | 2000000 |
| 4-17 | 2295869 | 41 | 0.2 | 015 |

Para el top spin 4-17 implementando un mayor o menor de PDBs para analisar el test de 2000 no se obtuvo respuesta satisfactoria.

**TORRE HANOI**

En estas pruebas de la torre de hanoi las abstracciones fueron diferentes tanto a la de top spin como a la de n-puzzle. Aqui la abstraccion en el formato de psvn se realizo con algo llamado proyeccion. Analogamente al top spin para la heruristica de aplicaron varios maximos de PDB obteniendo el mismo comportamiento con las pruebas mas dificiles. Se muestra la tabla a continuacion.

**PROMEDIO DE DATOS CON LAS PRUEBA MAS FUERTE QUE SE CORRIO PARA CADA CASO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CASO** | **NUMERO DE NODOS** | **PROFUNDIAD** | **TIEMPO (s)** | **TEST** |
| A | 47202268 | 528 | 6,2 | 2000000 |
| 4-14 | 320936 | 311 | 0,1 | 2000 |
| 4-18 | 599874 | 337 | 0.5 | 2000 |

### CUBO RUBIK

### Implementada solo la representacion PSVN, no se realizo ninguna abstraccion ni prueba. La abstraccion consiste para este caso en separar las aristas y esquinas para poder simplificar el problema. Pero no se realizo.