

## PRACTICA ISII 2004-2005

La práctica de la asignatura se basará en la solución del problema de 8-Puzzle. Con las siguientes consideraciones.

1. Al menos uno de los estados inicial y/o final no pueden ser fijos, es decir, el estado inicial o el final se podrán introducir por teclado o generar aleatoriamente.
2. Se pide la búsqueda de la solución a través de la implementación de tres algoritmos:
  - a. Anchura
  - b. Profundidad
  - c. Algoritmo A En este algoritmo se puede realizar un tratamiento más simple de los estados repetidos que el visto en clase. Esto es, se podrá despreciar el caso en el que se encuentra un estado repetido ya expandido (el nodo pertenece a cerrados) con mejor coste, pero al realizar la propagación de la mejora el nodo no apunta al antecesor desde el que se viene, pero la propagación de la mejora hace que el nuevo camino sea mejor que el anterior. (Casos c y d del tratamiento para nodos que perteneciesen a CERRADOS, del algoritmo A, tal y como se vio en clase).
3. La selección del algoritmo a aplicar se realizará mediante un menú.
4. El lenguaje de programación se deja a elección del alumno.

Se deberán entregar:

1. Ejecutable del programa.
2. Documentación:
  - a. Manual técnico, que deberá contener una explicación somera de la definición del espacio de estados del problema y de las suposiciones realizadas en la implementación.
  - b. Manual de usuario.
  - c. Código fuente. Debidamente comentado y estructurado.

Fecha límite de entrega de la práctica: 14 de Enero de 2005

El trabajo puede entregarse INDIVIDUAL o en PAREJAS