

پروژه ۱ درس هوش مصنوعی نیمسال اول ۹۲

شرح مساله

اسبی در خانه (۱،۱) صفحه شطرنج قرار دارد و قرار است به خانه (۸،۸) برسد. در بین راه موانعی وجود دارد که در آن خانه ها نباید برود. این موانع در ابتدای حل مساله توسط کار بر تعیین می شوند.

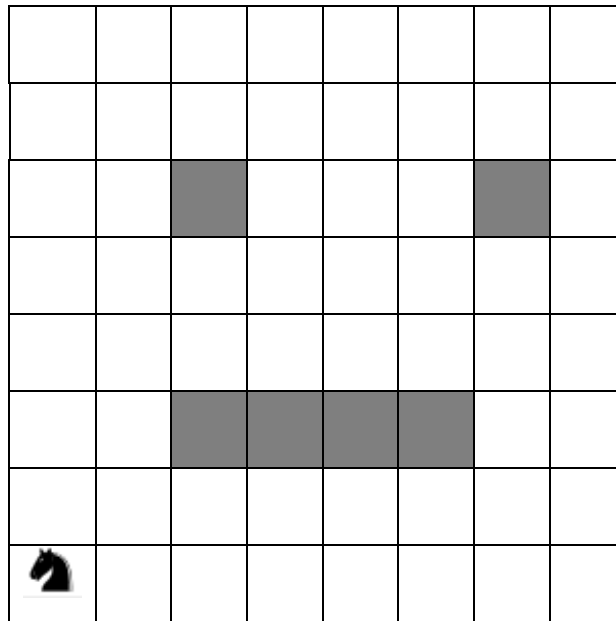
با استفاده از روش های زیر راه حل مناسبی برای آن بیابید.

1) A*Search

2) DFS

3) Bidirectional Search (using BFS in each side)

پیاده سازی باید بتواند اطلاعاتی در خصوص هرینه مسیر، گره های باز شده و مسیر انتخابی ارائه دهد.



نکات مهم

۱- تاریخ حضوری ارائه: ۳۰ آذر ماه . جزئیات آن اعلام خواهد شد

۲- گروه ها دو نفری هستند

۳- حضور اعضای گروه در زمان ارائه الزامی است

رعایت موارد فوق الزامی است. لطفا در مورد آنها سوال نفرمایید.

با آرزوی موفقیت - محمد جواد فدایی اسلام