

1. Prostor stanj in hevristična funkcija  $h$  sta podana spodaj.

$s(a, b, 2).$	$s(a, k, 1).$	$s(k, m, 3).$	$s(a, c, 2).$	$s(a, d, 3).$
$s(b, e, 1).$	$s(b, f, 2).$	$s(c, f, 1).$	$s(d, h, 3).$	$s(d, g, 2).$
$s(d, j, 3).$	$s(e, h, 2).$	$s(f, h, 2).$	$s(f, i, 3).$	$s(f, g, 1).$

$goal(g).$	$goal(i).$	$goal(j).$
------------	------------	------------

$h(a, 6).$	$h(b, 2).$	$h(c, 3).$	$h(d, 1).$	$h(e, 6).$	$h(f, 1).$
$h(g, 0).$	$h(h, 8).$	$h(i, 0).$	$h(j, 0).$	$h(k, 2).$	$h(m, 3).$

- Kakšen je vrstni red razvitih in generiranih vozlišč pri iskanju v globino?
- Kakšen je vrstni red razvitih in generiranih vozlišč pri iskanju v širino?
- Katero rešitev vrne iterativno poglobljanje? Kako se spreminja omejitev globine (naštejte meje)?
- Ali katera neinformirana metoda preiskovanja, ki smo jo spoznali, lahko kdaj razvije vozlišče  $j$ ? Kaj pa hevristična metoda, morda z drugačnimi vrednostmi za hevristično funkcijo  $h$ ?
- V kakšnem vrstnem redu razvija vozlišča  $A^*$ ? Kakšno rešitev vrne? Kakšna je cena rešitve? (Če sta dva ali več enakovrednih kandidatov razvijte najprej tistega, ki je bil prej generiran!)
- Je hevristična funkcija  $h$  popolna? Če ni, jo popravite, da bo popolna!
- Kako se spreminja meja pri IDA\*? Kolikokrat se razvije vozlišče  $m$ ?
- Zapišite zadostni pogoj, da algoritem AO\* vrne optimalno rešitev!