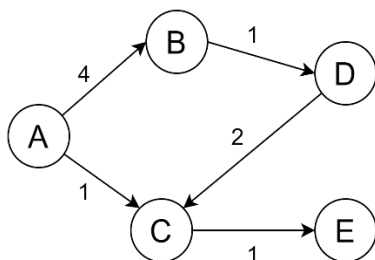


Nume Prenume:

Subiect 1: Aplicați pas cu pas algoritmul Greedy Best First pe următorul graf de stări, în care pe muchii este adnotat costul tranzițiilor. Se consideră că starea inițială este A. La fiecare pas al algoritmului, evidențiați conținutul cozii cu prioritate.

Valorile funcției euristice sunt: $h(A) = 3$, $h(B) = 1$, $h(C) = 2$, $h(D) = 3$, $h(E) = 0$.

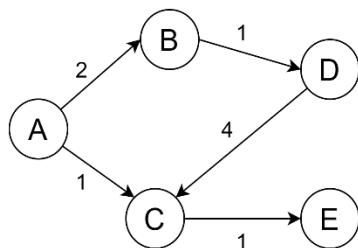


Subiect 2: În algoritmul Simulated Annealing, putem tranziționa cu o anumită probabilitate p într-o stare vecină mai slabă din punct de vedere al valorii euristicii decât cea în care suntem. Această probabilitate scade sau descrește pe măsură ce rulăm algoritmul? Explicați care este scopul acestei variații.

Nume Prenume:

Subiect 1: Aplicați pas cu pas algoritmul Greedy Best First pe următorul graf de stări, în care pe muchii este adnotat costul tranzițiilor. Se consideră că starea inițială este A. La fiecare pas al algoritmului, evidențiați conținutul cozii cu prioritate.

Valorile funcției euristice sunt: $h(A) = 3$, $h(B) = 1$, $h(C) = 2$, $h(D) = 3$, $h(E) = 0$.



Subiect 2: În algoritmul Simulated Annealing, putem tranziționa cu o anumită probabilitate p într-o stare vecină mai slabă din punct de vedere al valorii euristicii decât cea în care suntem. Această probabilitate scade sau descrește pe măsură ce rulăm algoritmul? Explicați care este scopul acestei variații.