

A*

简介&思想

通过估价函数预计搜索到的结点与终点的距离，以估价距离从小到大为顺序搜索终点，得到最短路，减少搜索时间。与dijkstra相似。

例题

八数码难题

来源：洛谷 p1379

概述：3×3的棋盘上有八个棋子和一个空白，空白前后左右的棋子可以填到空白处，给定初始布局和目标布局，求最少移动次数。

答案：统计当前布局每个数字距离目标布局中相同数字的距离作为估价，估计距离则为估价+当前移动次数，按照类似dij的做法，按估价距离的优先级更新结点，同时更新已知结点的最优移动次数并更新其估价距离，直到得到终点。



总结

From: <https://wiki.cvbbacm.com/> - CVBB ACM Team

Permanent link: https://wiki.cvbbacm.com/doku.php?id=2020-2021:teams:no_morning_training:shaco:%E7%9F%A5%E8%AF%86%E7%82%B9:%E6%90%9C%E7%B4%A2:a&rev=1597922671

Last update: 2020/08/20 19:24