
2. Übung zu Grundlagen der Künstlichen Intelligenz

Wintersemester 2025/26

gestellt am 22. Oktober 2025

Aufgabe 2.1:

Finden Sie einen Lösungsweg für die in der Vorlesung vorgestellte Missionare-Kannibalen-Aufgabe, indem Sie in jedem Schritt den Knoten zur Expansion wählen, der die

- a. wenigsten
- b. meisten

gültigen Nachfolger hat.

Mit welcher dieser Strategien werden insgesamt weniger Knoten expandiert, bis eine Lösung gefunden ist?

Aufgabe 2.2:

Lineares Solitaire (Steckhalma-Variante) wird (von einer Person) wie folgt gespielt:

Spielbeginn: n Spielsteine, je einer auf n benachbarten Spielfeldern in einer Reihe.

Spielzug: Springe mit einem Stein über *einen* benachbarten Stein auf das dahinterliegende *freie* Feld und entferne den übersprungenen Stein.

Spielende: Das Spiel endet, wenn kein Spielzug möglich ist.

- a. Modellieren Sie das lineare Solitaire-Spiel.
Geben Sie dazu *formale* Beschreibungen an für
 - (a) Zustände des Spieles (Daten)
 - (b) Regeln für erlaubte Übergänge zwischen den Spielzuständen.
- b. Geben Sie in dieser Beschreibung alle aus der Ausgangsposition mit 4 Steinen durch einen oder mehrer Spielzüge erreichbaren Spielzustände an.
- c. Beschreiben Sie für eine Ausgangsposition mit 4 Steinen zwei verschiedene Spielabläufe (bis Spielende).
- d. Finden Sie alle von der Ausgangsposition mit 5 Steinen erreichbaren Spielzustände, auf welche keine Regel anwendbar ist.
- e. Beschreiben Sie alle Zustände formal, in denen kein Spielzug möglich ist.

Aufgabe 2.3:

Geben Sie für die Spiele

- a. Türme von Hanoi (mit n Scheiben auf m Stapeln)
- b. Steckhalma (original, 2-dimensional)
- c. Sudoku
- d. Sokoban (<https://sokoban.info>)

jeweils formal an:

- Modellierung der Konfigurationen und Übergänge (Kontext)
- Startkonfiguration

- Eigenschaften der Lösungskonfigurationen

und überlegen Sie Lösungsverfahren.

Aufgabe 2.4:

Zeigen Sie:

- Jede nicht-überschätzende Heuristik ist sicher und zielerkennend.
- Jede Heuristik, die zielerkennend und konsistent ist, ist auch nicht-überschätzend.

Aufgabe 2.5:

- Finden Sie für das Schiebefax-Spiel eine Stellung, aus welcher der Zielzustand

1	2	3
8	0	4
7	6	5

 in genau 7 Zügen erreicht werden kann und kein kürzerer Weg zu einer Lösung existiert.
- Bestimmen Sie für jeden Zustand auf Ihrem Weg zur Lösung die Werte der folgenden heuristischen Funktionen (leichte Modifikation der drei in der Vorlesung besprochenen, hier auch unter Betrachtung der 0):
 - h'_1 : Anzahl der Zahlen auf einer falschen Position,
 - h'_2 : Maximum der Manhattan-Abstände aller Zahlen von ihrer Zielposition,
 - h'_3 : Summe der Manhattan-Abstände aller Zahlen von ihrer Zielposition.
- Finden Sie einen Zustand, von dem aus der Zielzustand nicht erreichbar ist. Begründen Sie Ihre Lösung.
- Ist die Anzahl der Folgezustände (direkte Zugmöglichkeiten) in jedem Zustand eine gute heuristische Funktion? Begründen Sie Ihre Antwort.