**TERCERA SEMANA: REPRESENTACIÓN DE PROBLEMAS DE JUEGO HUMANO-MÁQUINA COMO BÚSQUEDA EN UN ESPACIO DE ESTADO**

* **Definición de problemas de la IA como problemas de búsqueda en un espacio de estado**

Los problemas y su búsqueda de mejor solución es típica de la inteligencia artificial, consiste en buscar un estado óptimo, al que se le llama espacio de estados. Un espacio de estado es el espacio euclidiano en el que las variables en los ejes son las variables de estado. Es el conjunto de todas las posibles soluciones a un problema. Para la especificación de un problema se deben conocer: espacio de estados, estado inicial del problema, estado objetivo o final, los operadores de cambios y las reglas que se pueden aplicar para pasar de un estado a otro.

* **Representación de problemas de juegos humano-máquina**

Para poder representar problemas de juegos humanos-maquinas se tendrá que tener el juego especificado, es decir objetos del juego, estados inicial y final, y las reglas del juego. Ejemplos: 3 en raya, ajedrez, damas, puzzle, etc.