

本日の課題

本日解説したハッシュ表を用いた8パズルの探索で、任意の状態 `pat` からゴール状態へ至る最適な手順をハッシュ表を用いて計算するプログラムを作れ。ハッシュ表を用いればあるパターン `pat` から1ステップで移動可能なパターン `pat'` でゴール状態までの距離が1少なくなるものが必ず存在する。そのような状態をゴール状態に達するまで順に調べていけば、最適な動かし方がわかる。`kadai(hash_table, pat)` がコマの移動を表す文字列 `"rulull..."` を返すようにせよ。ただし、`hash_table` は講義で説明したハッシュ表で、`pat` はゴール状態までの最適手順が知りたいパターンとする。

