

# Práctica 11. Algoritmo de Ramificación y Poda. Juego de la Oca

## Objetivos

- Practicar el diseño e implementación de algoritmos basados en el esquema de ramificación y poda

Utilizando el mismo enunciado de la practica 8 en el que se describía en funcionamiento de nuestro “juego de la Oca”

## Se pide

- Diseñar un algoritmo de tipo ramificación y poda que nos indique la secuencia de tiradas que debemos realizar para obtener la mejor puntuación posible. Para ello deberemos definir, entre otras cosas:
  - La forma de representar los nodos o soluciones parciales
  - La función de coste que nos estime lo prometedor que es un nodo
  - La generación de los descendientes o hijos de un nodo.