

---

---

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL 1

---

---

MEMORIA DE LA SESIÓN 1

ALEJANDRO BARRACHINA ARGUDO  
WALID BOUSNITRA BOUSNITRA

*GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA*  
*FACULTAD DE INFORMÁTICA*  
*UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID*



# Índice general

<b>1. Parte 1: Introducción a la IA (Inteligencia Artificial)</b>	<b>5</b>
1.1. 20Q . . . . .	5
1.2. Irene de Renfe . . . . .	5
1.3. ELIZA . . . . .	5
1.4. Rock Paper Scissors . . . . .	5
1.5. Doodle guessing . . . . .	5
1.6. Moral Machine . . . . .	5
<b>2. Parte 2: introducción a python</b>	<b>7</b>
<b>3. Parte 3:</b>	<b>9</b>
3.1. Sudoku . . . . .	9
<b>Glosario</b>	<b>11</b>



# 1 | Parte 1: Introducción a la IA

---

## 1.1. 20Q

Aunque ha tardado 22 preguntas en adivinar que estábamos pensando en una lámpara siempre se ha acercado mucho a la solución. Las preguntas siempre estaban relacionadas con objetos eléctricos o muebles a partir de la pregunta 5.

## 1.2. Irene de Renfe

Tiene dos respuestas definidas para preguntas sobre cómo se encuentra. Parece detectar bastante bien preguntas sobre viajes. Si le preguntas cualquier cosa sobre compras te redirige a comprar billetes. Detecta faltas de ortografía y palabras incompletas.

## 1.3. ELIZA

Evade preguntas personales, a respuestas negativas se atasca en "¿Por qué no?", no parece entender lo que son preguntas sobre sentimientos y no reacciona bien a repeticiones de preguntas.

## 1.4. Rock Paper Scissors

Si utilizas muchas veces la misma opción el algoritmo se acostumbra y empiezas a perder partidas. Si vas cambiando de opción de manera aleatoria la tasa de victorias es cercana al 50%.

## 1.5. Doodle guessing

Excepto uno de los intentos ha conseguido adivinar todo lo dibujado, aun siendo dibujado a ratón sin demasiada técnica.

## 1.6. Moral Machine

Comparando respuestas con otras personas tenemos respuestas más dispares. Esto nos hace darnos cuenta de las complicaciones que tiene la toma de decisiones de un sistema autónomo sobre sus desarrolladores.



## 2 | Parte 2: introducción a python

---

Ejecicios entregados en el archivo “Ejercicios.ipynb”.





## 3 | Parte 3:

---

### 3.1. Sudoku

Tras leer el código vemos la importancia de implementar restricciones a las soluciones para ayudar a no solo encontrar soluciones correctas como también encontrarlas más rápido.



# Glosario

IA Inteligencia Artificial