· Explica el algoritmo de búsqueda lineal a un viño de 5 años. Imagina que qui eres hacer una travesora puo con el fin de que to regaño sea mínimo. tu conoces distintas "direcciones", o posibles "tipos" de travesura, por ejemplo si eliges la dirección: desobedecer.

puedes hacer distintas travesuras como desobedecer en la esempla, a to papá, a to mamá, etc. y vas pensando cual de estas opciencs disminuye cada vez más to posible regaño dented la sea como disminuye cada vez más to posible regaño dented de las posibles "direcciones." y ahí buscar la travesura "Punto" que sea talque ya no puedas disminuix significativamente to posible regaño. y listo: puedes hacer esa travesura sabiendo que consideraste los distintos direcciones y los distintos puntos para Megar a un mínimo regaño. • Explica el algoritmo de región de contianza a un niño de 5 años: Imaginate que se perdió tu perito, pero no es la primera vez que esto sucede, y ja tienes algunas posibles rutas conocidas o lugores d'énde el visita (uando se pierde; La idea es usar la información que ya tiones para plantear una posible rufa a seguir de hasta minimizar tu sufrimiento (No estar con tu pesso). Entonces con la información que fienes puedes imaginar y trazar un recorrido oc posibles lugares dónde estadrá tu perro y aunque esta ruta no necesariamente será identica a la que tomó tu perro, si tienes ma confianza de que lo oncontrarás.

1.1.2

Si tenemos f una función cuadrática convexa
$$f(x) = \frac{1}{2}x^{T}Qx - b^{T}x$$

Dem. que el minimizador de una dimensión sobre la linea

 $x_{k} + \alpha p_{k}$ es:

 $\alpha_{k} = -\nabla f_{k}^{T} p_{k}$

Sup. p es una dirección de dacenso y definimos

 $\phi(x) = f(x + \alpha p)$ $\alpha > 0$
 $\Rightarrow El$ minimizador $\alpha = x$ de $\alpha = x$ de $\alpha = x$ $\alpha =$

$$=) (Q_{x}-b)^{T}p + x^{*}p^{T}Qp = 0 \quad y \quad con \quad \bullet$$

$$= \frac{\sqrt{(x-6)P}}{\sqrt{P}} = \frac{\sqrt{P}}{\sqrt{P}} = \frac{\sqrt{P}}{\sqrt{P}}$$