

**Nombre y Apellidos:****Grupo Teoría:****NOTAS:**

- La duración del examen es 1h.
- Cada contestación correcta vale 0,666
- Cada contestación incorrecta descuenta 0,222

1) Supongamos 3 agentes  $Ag = \{1, 2, 3\}$  y tres opciones  $O = \{a, b, c\}$ , y las siguientes preferencias (Condiciones Condorcet)

$$1 \quad a \succ b \succ c$$

$$2 \quad b \succ c \succ a$$

$$3 \quad a \succ c \succ b$$

¿Cuál sería la opción ganadora y la perdedora Condorcet?

- a) Ganará la opción  $a$
- b) Ganará la opción  $b$
- c) Ganará la opción  $c$

2) ¿Cuál es el significado de la siguiente oferta combinatoria  $(\{a, b\}, 3) XOR (\{c, d\}, 5)$ ?:

- a) Pagaré 3 por un lote que contenga  $a$  y  $b$  pero no  $c$  y  $d$ . Pagaré 5 por un lote que contenga  $c$  y  $d$  de pero no  $a$  y  $b$ , y pagaré 5 por un lote que contenga  $a, b, c$  y  $d$ .
- b) Pagaré 3 por un lote que contenga  $a$  y  $b$ . Pagaré 5 por un lote que contenga  $c$  y  $d$ .
- c) Pagaré 3 por un lote que contenga  $a$  y  $b$  pero no  $c$  y  $d$ . Pagaré 5 por un lote que contenga  $c$  y  $d$  de pero no  $a$  y  $b$ .

3) El protocolo FIPA-request :

- a) permite a un agente requerir la colaboración de otro agente.
- b) permite a un agente solicitar que otro agente le proporcione información.
- c) permite a un agente solicitar que otro agente realice una acción.

4) ¿Qué es la negociación entre agentes?

- a) Es la capacidad de interacción para alcanzar acuerdos.
- b) Es la capacidad de alcanzar acuerdos sobre temas de interés común.
- c) Es el método que se sigue para alcanzar acuerdos sobre temas de interés común.

5) El paradigma de la computación como interacción se basa en que:

- a) la computación ocurre en cada uno de los agentes que comparten el mismo entorno.
- b) la computación ocurre cuando los agentes están en un mismo entorno.
- c) la computación ocurre mediante y a través de la comunicación entre entidades computacionales.

6) Según Wooldridge, un agente es:

- a) cualquier proceso computacional dirigido por el objetivo capaz de interactuar con su entorno de forma escalable y robusta.
- b) cualquier proceso computacional dirigido por el objetivo capaz de interactuar con su entorno de forma flexible y robusta.
- c) cualquier proceso computacional reactivo, proactivo y social.

- 7) La subasta japonesa:
- es de precio ascendente y el vendedor indica un precio inicial.
  - es de precio ascendente y el vendedor indica un precio mínimo inicial.
  - es de precio ascendente y el vendedor indica un plazo máximo de finalización.
- 8) ¿Qué es una ontología?
- Es una definición formal de las relaciones de las clases de un dominio.
  - Es una definición formal de un cuerpo de conocimiento (conceptos y relaciones).
  - Es un lenguaje de representación del conocimiento.
- 9) ¿Qué es un sistema intencional?
- Es aquel que se define por medio de indicar las intenciones que puede llegar a tener el sistema.
  - Es aquel que se define mediante un conjunto de planes que modelan su comportamiento.
  - Es aquel cuyo comportamiento puede ser predicho por el método de atribuir creencias, deseos y perspicacia racional.
- 10) Si un agente BDI se compromete con una intención mediante un compromiso inquebrantable...
- Continuará manteniendo esa intención hasta que crea que la ha logrado.
  - Continuará manteniendo esa intención hasta que crea que o bien la ha logrado o bien ya no es posible lograrla.
  - Continuará manteniendo esa intención mientras que la crea posible.
- 11) En la arquitectura de subsunción un comportamiento es...
- Un par (condición, acción).
  - Una intención.
  - Un plan precompilado.
- 12) El mensaje de respuesta normal a una solicitud según el protocolo FIPA-query es...
- Refuse.
  - Agree.
  - Inform.
- 13) En una plataforma FIPA, el servicio de páginas amarillas, donde se registran los servicios lo realiza el...
- AMS.
  - ACC.
  - DF.
- 14) En la finalización normal del protocolo CONTRACT-NET, el agente iniciador ...
- Envía un mensaje de tipo *inform-done* a todos los participantes.
  - Envía un mensaje de tipo *accept-proposal* al agente con el que se queda y un *reject-proposal* al resto .
  - Envía un mensaje de tipo *agree* a todos los participantes.
- 15) El objetivo del *social choice* es ...
- Tomar una decisión conjunta.
  - Ganar un producto al resto de participantes / competidores.
  - Conseguir una venta mutuamente satisfactoria para comprador y vendedor.