

## Post-Test RL G2 Pertemuan 2

Poin total 80/100 ?

0 dari 0 poin

Nama Lengkap \*

Anggeralmasih Wiradika Rusmana

Email \*

19104073@ittelkom-pwt.ac.id

Kelas (isi kelas sesuai pada group masing-masing) \*

- ☐ Persevere
- ☐ Alan Turing
- ☐ Atlas
- ☒ Visioner
- ☐ Better

Pertanyaan

80 dari 100 poin



✓ Di bawah ini manakah Markov properties yang benar? \*

10/10

- ☐ State masa lalu dapat diperkirakan dari state masa depan
- ☐ State masa lalu dapat diperkirakan dari state saat ini
- ☐ State masa depan dapat diperkirakan dari state masa lalu
- ☒ State masa depan dapat diperkirakan dari state saat ini ✓
- ☐ State masa depan tidak dapat diperkirakan

✓ Apa kepanjangan MDP dalam Reinforcement Learning \*

10/10

- ☐ Management Development Program
- ☐ Medium Distribution Panel
- ☒ Markov Decision Process ✓
- ☐ Main Distribution Panel
- ☐ Mail Distribution Panel

✓ Apa fungsi Reward dalam MDP? (pilih yang paling cocok) \*

10/10

- ☐ Memberikan petunjuk kepada agent dalam mengambil keputusan
- ☒ Agar agent memilih total reward yang paling banyak ✓
- ☐ Memberikan umpan balik kepada agent untuk mengambil keputusan
- ☐ Tidak ada fungsi reward dalam MDP
- ☐ Tidak ada Reward dalam MDP



✗ Apa itu Punishment dalam MDP? \*

0/10

- ☐ Tidak ada Punishment dalam MDP
- ☐ Hukuman
- ☐ Tidak ada fungsi punishment dalam MDP
- ☒ Adalah Reward negatif
- ☐ idak ada yang benar



Jawaban yang benar

- ☒ idak ada yang benar

✓ Apa itu Jalur (Path) dalam MDP? \*

10/10

- ☐ Jalur yang diambil oleh robot MDP
- ☐ Urut urutan state yang dilalui oleh sebuah agent
- ☐ Urut urutan state, action yang dilalui oleh sebuah agent
- ☒ Urut urutan state, action, reward yang dilalui oleh sebuah agent
- ☐ Urut urutan state yang dilalui oleh sebuah agent.



✓ Apa itu Return (utility) dalam MDP? \*

10/10

- ☐ Total reward yang didapatkan oleh agent
- ☐ Total reward yang didapatkan oleh agent berdasarkan matriks probabilitas
- ☐ Perkiraan total reward yang didapatkan oleh agent berdasarkan jalur yang dilalui
- ☐ Perkiraan total reward yang didapatkan oleh agent berdasarkan matriks probabilitas
- ☒ Total reward yang didapatkan oleh agent berdasarkan jalur yang dilalui ✓

✓ Apa itu Value dalam MDP? \*

10/10

- ☐ Total reward yang didapatkan oleh agent
- ☐ Total reward yang didapatkan oleh agent berdasarkan jalur yang dilalui
- ☐ Perkiraan total reward yang didapatkan oleh agent berdasarkan jalur yang dilalui
- ☒ Total reward yang didapatkan oleh agent berdasarkan matriks probabilitas ✓
- ☐ Perkiraan total reward yang didapatkan oleh agent berdasarkan matriks probabilitas



✗ Apa itu expected dalam mencari value? \*

0/10

- ☐ Menghitung total reward yang mungkin didapatkan berdasarkan probabilitas untuk state masa depan
- ☐ Memperkirakan total reward yang mungkin didapatkan berdasarkan probabilitas untuk state masa depan
- ☒ Mengharapkan total reward yang mungkin didapatkan berdasarkan probabilitas untuk state masa depan ✗
- ☐ Membuat total reward yang mungkin didapatkan berdasarkan probabilitas untuk state masa depan
- ☐ Merumuskan total reward yang mungkin didapatkan berdasarkan probabilitas untuk state masa depan

Jawaban yang benar

- ☒ Menghitung total reward yang mungkin didapatkan berdasarkan probabilitas untuk state masa depan

✓ Di bawah ini manakah yang merupakan algoritme Dynamic Programming \*

10/10

- ☐ Policy evaluation
- ☒ Value iteration ✓
- ☐ Return iteration
- ☐ Action iteration
- ☐ State iteration



✓ Apa yang membedakan value iteration dan Policy evaluation \*

10/10

- ☐ Value iteration mencari policy, policy mencari value
- ☒ Value iteration mencari policy terbaik, policy evaluation mencari value ✓
- ☐ Value iteration mencari policy terbaik, policy evaluation mencari value terbaik
- ☐ Value iteration mencari value terbaik, policy evaluation mencari policy
- ☐ Value iteration mencari value terbaik, policy evaluation mencari policy terbaik

Formulir ini dibuat di luar domain Anda. - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

