



6/6/22, 16:25

Cuestionario\_Tema3\_3: Revisión del intento

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA \(2010\) \(296\)](#)

/ [INTELIGENCIA ARTIFICIAL \(2122\)-296\\_11\\_29\\_2122\\_D](#) / [Editar Tema3: Búsqueda en espacios de estados](#) / [Cuestionario Tema3\\_3](#)

**Comenzado el** lunes, 6 de junio de 2022, 16:22

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** lunes, 6 de junio de 2022, 16:24

**Tiempo empleado** 2 minutos 7 segundos

**Puntos** 13,00/14,00

**Calificación** 9,29 de 10,00 (93%)

Pregunta **1**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En el algoritmo de búsqueda A\*,  $g(n)$  expresa el coste estimado desde el nodo  $n$  hasta el nodo objetivo y  $h(n)$  indica el coste del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial al  $n$

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **2**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Para un nodo, en el algoritmo A\* la función  $g$  es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

WUOLAH

Pregunta **3**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Para un nodo, en el algoritmo A\* la función h es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **4**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso particular de búsqueda primero el mejor o por el mejor nodo?

- ☐ a. algoritmo genético
- ☐ b. búsqueda en profundidad
- ☒ c. algoritmo A\*

✓

La respuesta correcta es: algoritmo A\*

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál o cuáles de los siguientes algoritmos tienen una componente aleatoria?

- ☐ a. Escalada máxima pendiente
- ☐ b. Escalada simple
- ☒ c. Genéticos
- ☐ d. A\*

✓

La respuesta correcta es: Genéticos

Pregunta **6**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima?

- ☐ a. Nunca
- ☒ b. Depende del algoritmo y de la heurística
- ☐ c. Siempre



La respuesta correcta es: Depende del algoritmo y de la heurística

Pregunta **7**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En el algoritmo A\* ABIERTOS representa

- ☒ a. el conjunto de nodos generados y no explorados
- ☐ b. el conjunto de nodos no generados y no explorados
- ☐ c. el conjunto de nodos no generados y explorados
- ☐ d. el conjunto de nodos generados y explorados



La respuesta correcta es: el conjunto de nodos generados y no explorados

Pregunta **8**

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

En el algoritmo A\* CERRADOS representa

- ☒ a. el conjunto de nodos no generados y no explorados
- ☐ b. el conjunto de nodos generados y explorados
- ☐ c. el conjunto de nodos no generados y explorados
- ☐ d. el conjunto de nodos generados y no explorados



La respuesta correcta es: el conjunto de nodos generados y explorados

Pregunta **9**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En el algoritmo A\* cuando un sucesor corresponde con un nodo que ya estaba en CERRADOS

- ☐ a. el nodo se revisa para determinar cuál es su mejor padre.
- ☐ b. el nodo se elimina.
- ☒ c. el nodo se revisa para determinar cuál es su mejor padre, y en el caso de que haya cambio se propaga dicho cambio a los sucesores. ✓
- ☐ d. el nodo se revisa para determinar cuál es su mejor sucesor, y en el caso de que haya cambio se propaga dicho cambio al padre del nodo.

La respuesta correcta es: el nodo se revisa para determinar cuál es su mejor padre, y en el caso de que haya cambio se propaga dicho cambio a los sucesores.

Pregunta **10**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En el algoritmo A\* el enlace al mejor padre determina una estructura de

- ☒ a. árbol representando los mejores caminos desde cualquier nodo a la raíz ✓
- ☐ b. grafo con todos los descendientes desde cualquier nodo al objetivo
- ☐ c. árbol representando los mejores descendientes de cada nodo

La respuesta correcta es: árbol representando los mejores caminos desde cualquier nodo a la raíz

Pregunta **11**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En el algoritmo A\*, ¿qué es la función g? Selecciona la respuesta correcta.

- ☐ a. Es una estimación del coste necesario para alcanzar un estado objetivo por el camino que se ha seguido para generar el nodo actual
- ☐ b. Es una estimación del coste adicional necesario para alcanzar un nodo objetivo a partir del nodo actual
- ☒ c. Es una medida del coste para ir desde el estado inicial hasta el nodo actual ✓

La respuesta correcta es: Es una medida del coste para ir desde el estado inicial hasta el nodo actual



6/6/22, 16:25

Cuestionario\_Tema3\_3: Revisión del intento

Pregunta **12**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En el algoritmo  $A^*$ ,  $g(n)$  indica el coste del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial a un cierto nodo  $n$ , y  $h(n)$  expresa el coste estimado desde el nodo inicial hasta el nodo objetivo

- ☐ a. Verdadero,
- ☒ b. Falso



La respuesta correcta es: Falso

Pregunta **13**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Las heurísticas son

- ☒ a. criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta
- ☐ b. criterios, métodos o principios para obtener el óptimo
- ☐ c. funciones usadas en algunos problemas



La respuesta correcta es: criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta

Pregunta **14**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas

- ☒ a. Verdadero
- ☐ b. Falso



La respuesta correcta es: Verdadero

◀ Tema 3. Heurísticas en el proceso de búsqueda. Grafos Y/O (video 13 mins)

Ir a...

Encuesta sobre material audiovisual ►

WUOLAH

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA \(2010\)\\_\(296\)](#)  
/ [INTELIGENCIA ARTIFICIAL \(2122\)-296 11 29 2122 D](#) / [Tema4: Búsqueda con adversario y juegos](#)  
/ [Cuestionario prueba Tema 4 hasta minimax](#)

**Comenzado el** lunes, 9 de mayo de 2022, 16:47

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** lunes, 9 de mayo de 2022, 16:58

**Tiempo empleado** 11 minutos 34 segundos

**Puntos** 15,00/17,00

**Calificación** 8,82 de 10,00 (88%)

Pregunta **1**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un juego es determinístico porque:

- ☐ a. Siempre se puede determinar una solución.
- ☒ b. Siempre se pueden determinar los resultados de los movimientos de los jugadores. ✓
- ☐ c. Un jugador puede determinar siempre una estrategia ganadora.

La respuesta correcta es: Siempre se pueden determinar los resultados de los movimientos de los jugadores.

Pregunta **2**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Hay una diferencia destacable entre un estado de un juego y un estado de un problema de búsqueda heurística y es que:

- ☐ a. En un estado de un juego no se representa la situación del mundo.
- ☐ b. En un estado de un juego no se representa una valoración numérica sobre el estado.
- ☒ c. En un estado de un juego hay que representar el jugador que le toca mover. ✓

La respuesta correcta es: En un estado de un juego hay que representar el jugador que le toca mover.

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un juego puede considerarse como un caso de sistema multiagente \_\_\_\_.

- ☒ a. Competitivo
- ☐ b. Cooperativo

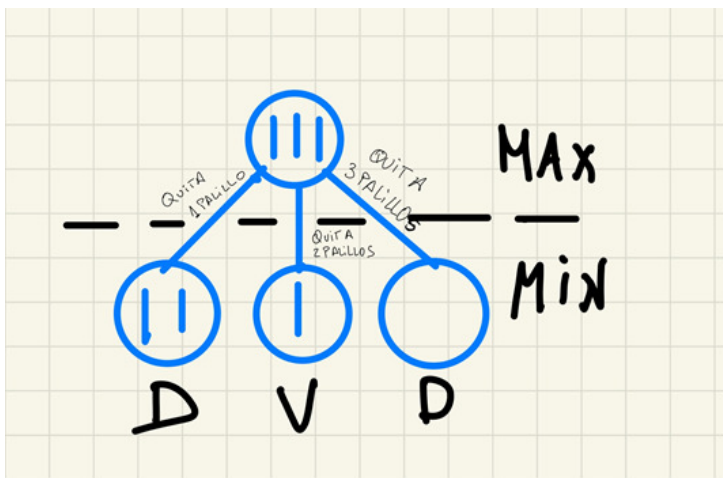


La respuesta correcta es: Competitivo

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00



En un juego inicialmente hay 3 palillos sobre la mesa, y dos jugadores Max y Min. Max comienza el juego quitando 1, 2 ó 3 palillos. Le sigue Min, que también podrá quitar 1, 2 ó 3 palillos. Estas acciones se repiten hasta que un jugador quite el último palillo, en cuyo caso pierde el juego. ¿La figura muestra el árbol de este juego?.

- ☐ a. Sí, porque todos los nodos min están bien valorados.
- ☐ b. Sí, porque los nodos min son terminales.
- ☒ c. No, porque no todos los nodos terminales están etiquetados.
- ☐ d. No, porque faltan operadores por aplicar al nodo max.



La respuesta correcta es: No, porque no todos los nodos terminales están etiquetados.

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Las técnicas de juegos se llaman de búsqueda con adversario porque:

- ☒ a. Los agentes usan valoraciones de los estados terminales opuestas.
- ☐ b. Los agentes usan repertorios de acciones opuestos.
- ☐ c. Los agentes usan estados iniciales opuestos.



La respuesta correcta es: Los agentes usan valoraciones de los estados terminales opuestas.

Pregunta **6**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un estado terminal en un juego bipersonal es un estado en el que:

- ☐ a. hay empate entre los jugadores
- ☐ b. los dos jugadores ganan
- ☐ c. los dos jugadores pierden
- ☒ d. no hay más movimientos aplicables y el juego finaliza



La respuesta correcta es: no hay más movimientos aplicables y el juego finaliza

Pregunta **7**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un juego bipersonal con información perfecta se considera un laboratorio de interés para la IA porque:

- ☒ a. Tiene un repertorio de acciones pequeño y aun así son duros de resolver.
- ☐ b. Siempre se puede encontrar una solución óptima con una buena heurística.
- ☐ c. Es más difícil de representar que juegos físicos, como el "RoboSoccer" o Fútbol Robótico.



La respuesta correcta es: Tiene un repertorio de acciones pequeño y aun así son duros de resolver.

Pregunta **8**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Al inicio de la exploración de un árbol de juego

- ☐ a. Todos los nodos valen inicialmente 0
- ☐ b. Todos los nodos valen inicialmente 0 menos los terminales
- ☒ c. Todos los nodos tienen un valor desconocido menos los terminales.



La respuesta correcta es: Todos los nodos tienen un valor desconocido menos los terminales.





12/5/22, 18:05

Cuestionario prueba Tema 4 hasta minimax: Revisión del intento

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El tamaño aproximado del espacio de nodos a explorar en el ajedrez, que tiene un factor de ramificación de 35 y una profundidad media de 50 movimientos por cada jugador es de:

- ☒ a.  $O(35^{100})$
- ☐ b.  $O(100^{35})$
- ☐ c.  $O(35 * 100)$
- ☐ d.  $O(e^{-35/100})$



La respuesta correcta es:  $O(35^{100})$

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En un juego una estrategia contingente:

- ☐ a. Es un camino lineal entre el estado inicial y un estado terminal que incluye nodos max y nodos min.
- ☒ b. Es un grafo Y/O que representa movimientos de max y todos los posibles movimientos de oposición de min



La respuesta correcta es: Es un grafo Y/O que representa movimientos de max y todos los posibles movimientos de oposición de min

Pregunta 11

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

La solución de un juego permite indicar a cada jugador:

- ☐ a. Qué resultado puede esperar y cómo alcanzarlo
- ☒ b. Un camino lineal para encontrar un estado ganador



La respuesta correcta es: Qué resultado puede esperar y cómo alcanzarlo

Pregunta 12

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Las valoraciones de los nodos terminales de un juego se realizan considerando el punto de vista de \_\_\_\_

- ☐ a. max
- ☒ b. min



La respuesta correcta es: max

WUOLAH

Pregunta **13**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En los juegos bipersonales con información perfecta:

- ☒ a. Los jugadores actúan cada uno racionalmente, es decir, cada uno trata de obtener el máximo beneficio. ✓
- ☐ b. Los jugadores actúan cada uno racionalmente, es decir, cada uno trata de maximizar su pérdida.

La respuesta correcta es: Los jugadores actúan cada uno racionalmente, es decir, cada uno trata de obtener el máximo beneficio.

Pregunta **14**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En un juego de suma nula:

- ☐ a. Hay reparto de beneficio entre los jugadores y la suma de beneficios es 0.
- ☐ b. El resultado final del juego es 0
- ☒ c. Cada situación final el beneficio de un jugador es total y la pérdida del oponente total. ✓

La respuesta correcta es: Cada situación final el beneficio de un jugador es total y la pérdida del oponente total.

Pregunta **15**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un juego puede considerarse como un caso de sistema multiagente cooperativo.

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **16**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Es necesario valorar situaciones o asociar una utilidad a situaciones distintas a las terminales para poder resolver un juego.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Pregunta **17**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un juego con información perfecta es un caso de sistema multiagente con dos jugadores en el que toda la información del tablero está disponible para cada jugador.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

◀ Tema 4. Juegos Estocásticos (video 4 mins Juan Fdez.)

Ir a...

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA \(2010\)\\_\(296\)](#)

/ [INTELIGENCIA ARTIFIC \(2122\)-296 11 29 2122 D](#)

/ [Editar Tema 5: Comportamiento inteligente: Representación del conocimiento e inferencia basadas en la lógica](#)

/ [Cuestionario tema 5](#)

**Comenzado el** lunes, 6 de junio de 2022, 16:29

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** lunes, 6 de junio de 2022, 16:32

**Tiempo empleado** 2 minutos 35 segundos

**Puntos** 11,00/12,00

**Calificación** 9,17 de 10,00 (92%)

Pregunta **1**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una regla general como "Todas las casillas azules de un mapa pueden transitarse si el agente tiene un bikini":

- ☐ a. se puede representar más adecuadamente con un modelo icónico que con un modelo descriptivo
- ☒ b. se puede representar más adecuadamente con un modelo descriptivo que con un modelo icónico.
- ☐ c. no puede representarse ni con un modelo descriptivo ni con un modelo icónico.



La respuesta correcta es: se puede representar más adecuadamente con un modelo descriptivo que con un modelo icónico.

Pregunta **2**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La información que se almacena en un nodo de un espacio de estados es un ejemplo de

- ☐ a. un modelo de representación icónico
- ☒ b. un modelo de representación descriptivo
- ☐ c. un modelo de presentación ad-hoc.



La respuesta correcta es: un modelo de representación descriptivo

brillante  
GRANO DE  
AVENA  
COCIDA  
LA NUEVA FORMA  
DE TOMAR AVENA



HAZTE UN BOWL  
A TU BOWL



brillante

6/6/22, 16:32

Cuestionario tema 5: Revisión del intento

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El cálculo proposicional es decidable, lo cual significa que:

- ☐ a. Se puede usar para tomar decisiones a partir de un conjunto de fórmulas.
- ☒ b. Se puede determinar en tiempo finito si una proposición es deducible de un conjunto de fórmulas. ✓
- ☐ c. Se puede garantizar que si una fórmula es cierta entonces se puede decidir su certeza.

La respuesta correcta es: Se puede determinar en tiempo finito si una proposición es deducible de un conjunto de fórmulas.

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La relación "X es el padre de Y":

- ☐ a. se puede representar más adecuadamente con proposiciones que con predicados
- ☒ b. se puede representar más adecuadamente con predicados que con proposiciones. ✓
- ☐ c. solo puede representarse con predicados

La respuesta correcta es: se puede representar más adecuadamente con predicados que con proposiciones.

Pregunta 5

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Un árbol de demostración:

- ☐ a. es una representación del proceso de demostración de una fórmula bien formada
- ☒ b. es una representación del espacio de estados en la búsqueda de una fórmula bien formada ✗
- ☐ c. es una representación del espacio de fórmulas donde se debe encontrar una demostración

La respuesta correcta es: es una representación del proceso de demostración de una fórmula bien formada

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El modus ponens:

- ☐ a. es una regla de inferencia para modelos icónicos
- ☒ b. es una regla de inferencia en lógica en lógica proposicional y de predicados ✓
- ☐ c. es una regla de inferencia solo aplicable en lógica proposicional.

La respuesta correcta es: es una regla de inferencia en lógica en lógica proposicional y de predicados

WUOLAH

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Si partimos de dos cláusulas, una en la que se afirma que "no llueve o hace frío" y otra que en la que se afirma que "llueve o hace frío", la regla de resolución aplicada a ambas establece que:

- ☒ a. hace frío
- ☐ b. no llueve
- ☐ c. no se pueden resolver, son cláusulas inconsistentes



La respuesta correcta es: hace frío

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

La instanciación universal nos permite deducir:

- ☐ a. reglas generales a partir de casos particulares
- ☒ b. casos particulares a partir de reglas generales
- ☐ c. la instanciación no nos permite deducir, nos permite inferir.



La respuesta correcta es: casos particulares a partir de reglas generales

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Para representar con predicados la información sobre una Asignatura, el Curso en que se imparte y el Cuatrimestre :

- ☒ a. se puede usar un único predicado asignatura(A,C,Cu) donde A es una variable que representa la asignatura, C el curso y Cu el cuatrimestre ✓
- ☒ b. se pueden usar dos predicados, asignatura-curso(A,C) y asignatura-cuatrimestre(A,Cu) donde A es una variable que representa la asignatura, C el curso y Cu el cuatrimestre ✓
- ☐ c. ninguna de las otras respuestas es cierta porque no se pueden usar predicados para representar datos ya existentes en una base de datos

Las respuestas correctas son: se puede usar un único predicado asignatura(A,C,Cu) donde A es una variable que representa la asignatura, C el curso y Cu el cuatrimestre, se pueden usar dos predicados, asignatura-curso(A,C) y asignatura-cuatrimestre(A,Cu) donde A es una variable que representa la asignatura, C el curso y Cu el cuatrimestre

Pregunta **10**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Es eficiente la resolución en lógica de predicados?

- ☐ a. No, solo sirve como concepto teórico,
- ☒ b. Si, siempre que nos limitemos a utilizar cláusulas de Horn
- ☐ c. Si, siempre encuentra en tiempo eficiente las demostraciones



La respuesta correcta es: Si, siempre que nos limitemos a utilizar cláusulas de Horn

Pregunta **11**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En un sistema basado en el conocimiento, el motor de inferencia

- ☐ a. contiene los hechos inferidos y las reglas para inferir
- ☒ b. permite razonar sobre el conocimiento de la base de conocimiento y los datos proporcionados por un usuario
- ☐ c. es independiente del modelo de representación



La respuesta correcta es: permite razonar sobre el conocimiento de la base de conocimiento y los datos proporcionados por un usuario

Pregunta **12**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál o cuáles son los componentes esenciales que necesita un Sistema Basado en el Conocimiento?

- ☒ a. Base de Conocimiento
- ☒ b. Motor de inferencia
- ☒ c. Interfaz de usuario
- ☐ d. Subsistema de explicación



Las respuestas correctas son: Base de Conocimiento, Motor de inferencia, Interfaz de usuario

◀ Tema5.VIII:Lenguajes Adicionales (9 mins)

Ir a...

tema6-Introduccion ▶

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA \(2010\)\\_\(296\)](#)  
/ [INTELIGENCIA ARTIFICIAL \(2122\)-296 11 29 2122 D](#) / [Editar Tema6: Introducción al aprendizaje automático](#)  
/ [Cuestionario Aprendizaje Automático](#)

**Comenzado el** lunes, 6 de junio de 2022, 15:49

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** lunes, 6 de junio de 2022, 15:57

**Tiempo empleado** 8 minutos 18 segundos

**Puntos** 9,00/9,00

**Calificación** 10,00 de 10,00 (100%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes es un tipo de aprendizaje?

- ☐ a. Aprendizaje normal
- ☐ b. no sabe o no contesta
- ☐ c. Aprendizaje por eliminación
- ☒ d. Aprendizaje supervisado



La respuesta correcta es: Aprendizaje supervisado

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuáles son los dos métodos de aprendizaje supervisado?

- ☒ a. Métodos basados en instancias
- ☐ b. no sabe o no contesta
- ☐ c. Métodos basados en grafos
- ☒ d. Métodos basados en modelos
- ☐ e. Métodos basados en funciones



Las respuestas correctas son: Métodos basados en modelos, Métodos basados en instancias





6/6/22, 15:58

Cuestionario Aprendizaje Automático: Revisión del intento

Pregunta **3**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué tipo de aprendizaje aprende una función a partir de ejemplos de sus entradas y salidas

- ☐ a. aprendizaje por refuerzo
- ☐ b. aprendizaje no supervisado
- ☐ c. no sabe o no contesta
- ☒ d. aprendizaje supervisado

✓

La respuesta correcta es: aprendizaje supervisado

Pregunta **4**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuando la salida de un árbol de decisión es una variable continua, el problema se denomina

- ☐ a. completo
- ☐ b. continuo
- ☒ c. regresión
- ☐ d. no sabe o no contesta

✓

La respuesta correcta es: regresión

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuando tengamos más de una hipótesis que satisfaga todos los ejemplos debemos elegir

- ☒ a. la más simple
- ☐ b. la más difícil
- ☐ c. la primera
- ☐ d. no sabe o no contesta
- ☐ e. la que más nos guste

✓

La respuesta correcta es: la más simple

Pregunta **6**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

En aprendizaje una hipótesis estará bien generalizada si

- ☒ a. puede predecir ejemplos que no se conocen
- ☐ b. es simple
- ☐ c. no sabe o no contesta
- ☐ d. es consistente con los datos del conjunto de entrenamiento



La respuesta correcta es: puede predecir ejemplos que no se conocen

Pregunta **7**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Se dice que un problema de aprendizaje es realizable si el espacio de hipótesis

- ☒ a. contiene a la función verdadera
- ☐ b. no sabe o no contesta
- ☐ c. es lo suficientemente grande
- ☐ d. es continuo



La respuesta correcta es: contiene a la función verdadera

Pregunta **8**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un algoritmo de aprendizaje es bueno si

- ☐ a. produce hipótesis que hacen un buen trabajo al evaluar clasificaciones de ejemplos observados previamente
- ☒ b. produce hipótesis que hacen un buen trabajo al predecir clasificaciones de ejemplos que no han sido observados
- ☐ c. no sabe o no contesta
- ☐ d. hace un buen trabajo produciendo clasificaciones de las diferentes hipótesis observadas



La respuesta correcta es: produce hipótesis que hacen un buen trabajo al predecir clasificaciones de ejemplos que no han sido observados

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una hipótesis es consistente si

- ☐ a. es completa
- ☒ b. satisface a los datos
- ☐ c. no sabe o no contesta
- ☐ d. generaliza el conocimiento



La respuesta correcta es: satisface a los datos

◀ Tema6. V. Árboles de Decisión. Inducción (video 14 mins Juan Fdez)

Ir a...