



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

cuestionarioTema3-1: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA Y MATEMÁTICAS](#)
/ [INTELIGENCIA ARTIFICIAL \(2021\)-297_11_3A_2021](#) / [Tema 3: Búsqueda en espacios de estados](#)



Comenzado el viernes, 9 de abril de 2021, 19:01

Estado Finalizado

Finalizado en viernes, 9 de abril de 2021, 19:11

Tiempo empleado 9 minutos 28 segundos

Puntos 9,00/25,00

Calificación 3,60 de 10,00 (36%)

Pregunta **1**

Parcialmente correcta

Puntúa 0,50 sobre 1,00

¿Con qué método o métodos de búsqueda se obtienen siempre la solución con un número mínimo de pasos marcando todos los nodos visitados?

- a. Descenso iterativo
- b. Búsqueda en profundidad
- c. Búsqueda en anchura

Las respuestas correctas son: Búsqueda en anchura, Descenso iterativo

Hstas el
15/06/2023

Pregunta **2**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Cuál de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos

- ☐ a. escalada simple
- ☐ b. ninguno de ellos
- ☒ c. escalada por máxima pendiente

La respuesta correcta es: ninguno de ellos

Pregunta **3**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no inform

- a. La búsqueda en anchura garantiza obtener la solución óptima siempre y cuando el coste unitario
- b. Los algoritmos de búsqueda no informada requieren de información heurística para qu
- c. La búsqueda en profundidad garantiza obtener la solución óptima siempre que el coste unitario

La respuesta correcta es: La búsqueda en anchura garantiza obtener la solución óptima siem
operadores sea unitario

Pregunta **4**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Cuáles de las siguientes opciones son correctas?

- ☐ a. El agente deliberativo dispone de un modelo de los efectos de sus acciones sobre el m
- ☐ b. El agente deliberativo dispone de un modelo del mundo en el que habita.
- ☒ c. El agente deliberativo reacciona a los cambios que percibe, aunque no estén en su mo

Las respuestas correctas son: El agente deliberativo dispone de un modelo del mundo en el q
dispone de un modelo de los efectos de sus acciones sobre el mundo.

Pregunta **5**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?

- a. búsqueda en profundidad pero no búsqueda en anchura
- b. búsqueda en anchura, pero no búsqueda en profundidad
- c. búsqueda en anchura, búsqueda en profundidad

La respuesta correcta es: búsqueda en anchura, búsqueda en profundidad

Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva?

- ☐ a. 2
- ☒ b. 1
- ☐ c. todos
- ☐ d. 3

La respuesta correcta es: 1

Pregunta **7**

Correcta

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. Siempre
- ☒ c. Depende del algoritmo y de la heurística

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



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

cuestionarioTema3-1: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **8**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

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

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

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

Pregunta **9**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada?

- a. Exploración en grafos
- b. Irrevocable
- c. Retroactiva

La respuesta correcta es: Irrevocable



participa
aquí



Hstas el
15/06/2023

Pregunta **10**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Qué representan los nodos cuando se usa la estructura de grafo dirigido para representar un Artificial? ¿Y los arcos?

- ☒ a. Nodos: un objeto; Arcos: un camino
- ☐ b. Nodos: un estado del sistema; Arcos: una posible acción
- ☐ c. Nodos: una posible acción; Arcos: un estado del sistema
- ☐ d. Ninguna de las respuestas anteriores es cierta

La respuesta correcta es: Nodos: un estado del sistema; Arcos: una posible acción

Pregunta **11**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Sería viable generar el grafo completo para representar el espacio de estados del ajedrez?

- ☐ a. Si, pero es más eficiente trabajar con el grafo implícito
- ☐ b. No, tendría demasiados nodos

La respuesta correcta es: No, tendría demasiados nodos

Pregunta **12**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

De entre la búsqueda en anchura y en profundidad retroactiva, ¿cuál de los dos usa menos memoria?

- ☒ a. La búsqueda en anchura
- ☐ b. La búsqueda en profundidad retroactiva
- ☐ c. Los dos usan la misma cantidad de memoria
- ☐ d. No usan memoria

La respuesta correcta es: La búsqueda en profundidad retroactiva

Pregunta **13**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

En el problema del mono y los plátanos, ¿qué tipo de agente sería más eficaz?

- a. Social
- b. Reactivo
- c. Deliberativo

La respuesta correcta es: Deliberativo

Pregunta **14**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

En la búsqueda en anchura es necesario ir analizando desde el estado inicial todos los sucesos hasta pasar al nivel siguiente en el árbol de búsqueda

- ☒ a. solo en los primeros pasos
- ☐ b. no
- ☐ c. si

La respuesta correcta es: si

Pregunta **15**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria almacenada es

- a. el camino que se está explorando
- b. el nodo actual
- c. todos los caminos que se han explorado

La respuesta correcta es: el camino que se está explorando



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

cuestionarioTema3-1: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **16**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones

- a. no
- b. si
- c. depende del problema

La respuesta correcta es: si

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

La búsqueda en profundidad retroactiva es una estrategia de búsqueda

- a. especulativa
- b. tentativa
- c. explicativa

La respuesta correcta es: tentativa



participa
aquí



Hstas el
15/06/2023

Pregunta **18**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la

- ☒ a. el uso de la heurística sobre los nodos sucesores y el criterio de parada
- ☐ b. los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente estado
- ☐ c. la posibilidad de vuelta atrás y el criterio de parada

La respuesta correcta es: los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente

Pregunta **19**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Las heurísticas son

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

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

Pregunta **20**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente desde un nodo al nod

- ☐ a. ninguna de las anteriores
- ☒ b. a todos los nodos sucesores
- ☐ c. que mejore el nodo actual

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

Ir a...

Pregunta **21**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

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

- a. Falso
- b. Verdadero

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta **22**

Parcialmente correcta

Puntúa 0,50 sobre 1,00

Los problemas fundamentales de un método de escalada son (marca todos los que sean)

- ☐ a. Cálculo de la heurística
- ☒ b. Mesetas
- ☐ c. Máximos locales

Las respuestas correctas son: Máximos locales, Mesetas

Pregunta **23**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Según su funcionamiento, ¿qué estructura de datos sería más apropiada para implementar la

- a. Una cola con prioridad
- b. Una lista
- c. Una pila
- d. Una cola

La respuesta correcta es: Una pila



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

cuestionarioTema3-1: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **24**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados:

- a. Grafo cuyos nodos representan las configuraciones alcanzables (los estados válidos) y acciones posibles
- b. Es la representación del conocimiento del problema, ya generada al inicio del problema; ejecución del agente
- c. Grafo cuyos nodos representan acciones, algunas imposibles y otras posibles; el agente mejor le satisfaga

La respuesta correcta es: Grafo cuyos nodos representan las configuraciones alcanzables (lo explicitan las acciones posibles)

Pregunta **25**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar

- a. tan solo los métodos de escalada simples
- b. tan solo cuando no se incluyen probabilidades
- c. siempre

La respuesta correcta es: tan solo los métodos de escalada simples



**participa
aquí**



Hstas el
15/06/2023

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA Y MATEMÁTICAS](#)
/ [INTELIGENCIA ARTIFIC \(2021\)-297_11_3A_2021](#) / [Tema 3: Búsqueda en espacios de estados](#)

Comenzado el viernes, 16 de abril de 2021, 18:37

Estado Finalizado

Finalizado en viernes, 16 de abril de 2021, 18:54

Tiempo empleado 16 minutos 16 segundos

Puntos 8,00/19,00

Calificación 4,21 de 10,00 (42%)

Pregunta **1**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Cuál de entre los siguientes algoritmos de escalada tiene más probabilidad de caer en óptim

- a. escalada por máxima pendiente
- b. enfriamiento simulado
- c. escalada simple

La respuesta correcta es: escalada simple

Pregunta **2**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Cuál de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos

- ☐ a. escalada simple
- ☒ b. escalada por máxima pendiente
- ☐ c. enfriamiento simulado

La respuesta correcta es: enfriamiento simulado

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

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

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

La respuesta correcta es: Genéticos

Pregunta **4**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

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

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

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

Pregunta **5**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada?

- ☐ a. Irrevocable
- ☐ b. Retroactiva
- ☐ c. Exploración en grafos

La respuesta correcta es: Irrevocable

WUOLAH

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta 6

Incorrecta

Puntuá 0,00 sobre 1,00

¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada?

- a. el uso de conjuntos de estados y operaciones sobre conjuntos de estados
- b. el uso de decisiones probabilísticas
- c. el uso de estrategias irrevocables

La respuesta correcta es: el uso de conjuntos de estados y operaciones sobre conjuntos de e

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué representa en el problema la adecuación con el entorno en un algoritmo genético?

- a. el valor de la función heurística
- b. la población
- c. el operador de selección

La respuesta correcta es: el valor de la función heurística

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolilah
Tu que eres tan bonita

Pregunta **8**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Cuando se resuelve un problema con un algoritmo genético tanto la codificación del problema:

- ☒ a. es conveniente que se adapten al modelo definido por el algoritmo genético
- ☐ b. no es necesario que se adapten al modelo definido por el algoritmo genético
- ☐ c. es necesario que se adapten al modelo definido por el algoritmo genético

La respuesta correcta es: es necesario que se adapten al modelo definido por el algoritmo genético

Pregunta **9**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local?

- a. Escalada máxima pendiente
- b. Profundizaje iterativo
- c. Algoritmos genéticos

La respuesta correcta es: Escalada máxima pendiente

Pregunta **10**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se cae en algunos casos

- ☒ a. estados diferentes al actual
- ☐ b. estados mejores que actual
- ☐ c. estados peores que el actual

La respuesta correcta es: estados peores que el actual

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

El algoritmo de escalada estocástico selecciona el siguiente estado

- a. aleatoriamente entre todos los descendientes
- b. aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad constante
- c. aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad descendiente proporcional al valor de la heurística en el mismo
- d. aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual

La respuesta correcta es: aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual cada descendiente proporcional al valor de la heurística en el mismo

Pregunta **12**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa

- ☒ a. un valor global del sistema
- ☐ b. la cercanía al óptimo
- ☐ c. la función heurística

La respuesta correcta es: la función heurística

Pregunta **13**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

En el algoritmo de enfriamiento simulado la temperatura representa

- ☐ a. la cercanía al óptimo
- ☐ b. un parámetro artificial que permite controlar la conducta del algoritmo a lo largo del tiempo
- ☐ c. el incremento de la función heurística
- ☐ d. un parámetro artificial que permite controlar la definición de la función heurística a lo largo del tiempo

La respuesta correcta es: un parámetro artificial que permite controlar la conducta del algoritmo



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

Cuestionario_Tema3_2: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la

- a. el uso de la heurística sobre los nodos sucesores y el criterio de parada
- b. los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente estado
- c. la posibilidad de vuelta atrás y el criterio de parada

La respuesta correcta es: los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente

Pregunta **15**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente desde un nodo al nodo

- a. a todos los nodos sucesores
- b. que mejore al nodo actual
- c. ninguna de las anteriores

La respuesta correcta es: que mejore al nodo actual

◀ cuestionarioTema3-1

Ir a...



participa
aquí



Hasta el
15/06/2023

Pregunta **16**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

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

- ☐ a. Verdadero
- ☒ b. Falso

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Los problemas fundamentales de un método de escalada son (marca todos los que sean)

- ☒ a. Cálculo de la heurística
- ☒ b. Máximos locales
- ☒ c. Mesetas

Las respuestas correctas son: Máximos locales, Mesetas

Pregunta **18**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar

- ☐ a. siempre
- ☒ b. tan solo los métodos de escalada simples
- ☐ c. tan solo cuando no se incluyen probabilidades

La respuesta correcta es: tan solo los métodos de escalada simples

Pregunta **19**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar

- ☐ a. siempre
- ☐ b. tan solo los métodos de escalada simples
- ☐ c. tan solo cuando no se incluyen probabilidades

La respuesta correcta es: tan solo los métodos de escalada simples

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA Y MATEMÁTICAS](#)
/ [INTELIGENCIA ARTIFIC \(2021\)-297_11_3A_2021](#) / [Tema 3: Búsqueda en espacios de estados](#)

Comenzado el viernes, 23 de abril de 2021, 18:34

Estado Finalizado

Finalizado en viernes, 23 de abril de 2021, 18:54

Tiempo empleado 19 minutos 54 segundos

Puntos 5,00/14,00

Calificación 3,57 de 10,00 (36%)

Pregunta **1**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

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

Seleccione una:

Verdadero ✖

Falso

La respuesta correcta es 'Falso'



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

Cuestionario_Tema3_3: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **2**

Correcta

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'

Pregunta **3**

Correcta

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'



participa
aquí



Hstas el
15/06/2023

2 de 8

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

WUOLAH

23/4/21 18:54

Pregunta **4**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso particular de búsqueda primero el n

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

La respuesta correcta es: algoritmo A*

Pregunta **5**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

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

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

La respuesta correcta es: Genéticos

Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

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

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

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

Pregunta **7**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

En el algoritmo A* ABIERTOS representa

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

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

Pregunta **8**

Correcta

Puntúa 1,00 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 generados y no explorados
- ☐ d. el conjunto de nodos no generados y explorados

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

Pregunta **9**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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 sucesor, y en el caso de que haya cambio al padre del nodo.
- b. el nodo se revisa para determinar cuál es su mejor padre.
- c. el nodo se elimina.
- d. el nodo se revisa para determinar cuál es su mejor padre, y en el caso de que haya cambio a los sucesores.

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



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

Cuestionario_Tema3_3: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **10**

Correcta

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. árbol representando los mejores descendientes de cada nodo
- c. grafo con todos los descendientes desde cualquier nodo al objetivo

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

Pregunta **11**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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 el nodo actual
- b. Es una estimación del coste adicional necesario para alcanzar un nodo objetivo a parti
- 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 nod

◀ Cuestionario_Tema3_2

WUOLAH

Hstas el
15/06/2023

6 de 8

23/4/21 18:54

Ir a...

En el algoritmo A^* , $g(n)$ indica el coste del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial hasta el nodo objetivo

- ☒ a. Verdadero,
- ☐ b. Falso

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta **13**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Las heurísticas son

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

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**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

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

- ☒ a. Falso
- ☐ b. Verdadero

La respuesta correcta es: Verdadero

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA Y MATEMÁTICAS](#)
/ [INTELIGENCIA ARTIFIC \(2021\)-297_11_3A_2021](#) / [Tema4: Búsqueda con adversario y juegos](#)
/ [Cuestionario prueba Tema 4 hasta minimax](#)

Comenzado el viernes, 7 de mayo de 2021, 18:56

Estado Finalizado

Finalizado en viernes, 7 de mayo de 2021, 19:08

Tiempo empleado 11 minutos 47 segundos

Puntos 8,00/17,00

Calificación 4,71 de 10,00 (47%)

Pregunta **1**

Correcta

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 d



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

Cuestionario prueba Tema 4 hasta minimax: Revisión de... <https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **2**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Hay una diferencia destacable entre un estado de un juego y un estado de un problema de búsqueda.

- 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

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



**participa
aquí**

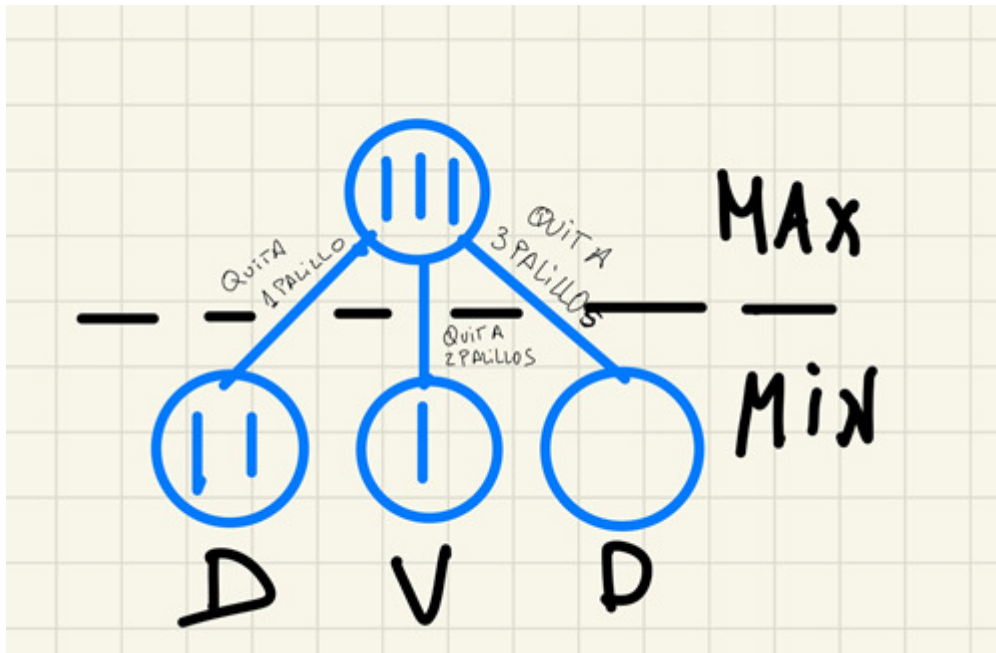


Hstas el
15/06/2023

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00



En un juego inicialmente hay 3 palillos sobre la mesa, y dos jugadores Max y Min. Max comienza quitando palillos. Le sigue Min, que también podrá quitar 1, 2 ó 3 palillos. Estas acciones se repiten hasta 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**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Un juego bipersonal con información perfecta se considera un laboratorio de interés para la I/

- ☒ 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 Robóti

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

Pregunta **8**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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

WUOLAH

Cuestionario prueba Tema 4 hasta minimax: Revisión de... <https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta 9

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

El tamaño aproximado del espacio de nodos a explorar en el ajedrez, que tiene un factor de ramificación 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

Incorrecta

Puntuá 0,00 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

b. Es un grafo Y/O que representa movimientos de max y todos los posibles movimientos

La respuesta correcta es: Es un camino lineal entre el estado inicial y un estado terminal que

Pregunta **11**

Correcta

Puntúa 1,00 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**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Las valoraciones de los nodos terminales de un juego se realizan considerando el punto de vi

- a. max
- b. min

La respuesta correcta es: max

Pregunta **13**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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 m
- ☒ b. Los jugadores actúan cada uno racionalmente, es decir, cada uno trata de maximizar s

La respuesta correcta es: Los jugadores actúan cada uno racionalmente, es decir, cada uno tr beneficio.

Pregunta **14**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

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

Ir a...

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

Pregunta **15**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Es necesario valorar situaciones o asociar una utilidad a situaciones distintas a las terminales

Seleccione una:

☒ Verdadero ✔

☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

Cuestionario prueba Tema 4 hasta minimax: Revisión de... <https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **17**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

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

Seleccione una:

Verdadero ✓

Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'



participa
aquí



Hstas el
15/06/2023

10 de 10

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

WUOLAH

7/5/21 19:08

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA Y MATEMÁTICAS](#)
/ [INTELIGENCIA ARTIFICIAL \(2021\)-297_11_3A_2021](#) / [Tema4: Búsqueda con adversario y juegos](#)

Comenzado el	viernes, 14 de mayo de 2021, 18:56
Estado	Finalizado
Finalizado en	viernes, 14 de mayo de 2021, 19:05
Tiempo empleado	8 minutos 15 segundos
Puntos	1,00/8,00
Calificación	1,25 de 10,00 (13%)

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

El caso promedio la poda alfa beta permite profundizar

- a. el triple que un procedimiento minimax con el mismo esfuerzo
- b. un 33% más que un procedimiento minimax con el mismo esfuerzo
- c. el doble que un procedimiento minimax con el mismo esfuerzo

La respuesta correcta es: un 33% más que un procedimiento minimax con el mismo esfuerzo



Pregunta **2**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

En el algoritmo minimax podemos cambiar el jugador MAX por el jugador MIN sin más que:

- ☐ a. Cambiar el orden de la exploración sin alterar ningún otro elemento
- ☒ b. Modificar la función heurística sumando -1 a todos sus valores
- ☐ c. Cambiar el orden de la exploración y el signo de la función heurística

La respuesta correcta es: Cambiar el orden de la exploración y el signo de la función heurística

Pregunta **3**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

En teoría de juegos, minimax es

- a. un método para encontrar la salida a un laberinto
- b. un algoritmo para resolver una partida de ajedrez
- c. un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con información perfecta y suma nula
- d. un tipo de agente deliberativo
- e. un método de decisión para maximizar la pérdida mínima esperada en juegos con información perfecta y suma nula

La respuesta correcta es: un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con información perfecta y suma nula



Pregunta **4**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

En un juego con componente aleatoria, si realizamos un cambio de escala en los valores ¿la v tipo de juegos elegirá la misma jugada?

- ☒ a. Si, no depende de los cambios de escala siempre que se conserve el orden de los valor
- ☐ b. No siempre, pues puede cambiar el orden de la esperanza matemática de las opciones conserve el orden de los valores

La respuesta correcta es: No siempre, pues puede cambiar el orden de la esperanza matemática jugada aunque se conserve el orden de los valores

Pregunta **5**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

La cota alfa se calcula como el

- a. el valor máximo de los nodos MAX en el camino del nodo a la raíz
- b. el valor máximo de los nodos MIN en el camino del nodo a la raíz
- c. el valor mínimo de los nodos MIN en el camino del nodo a la raíz
- d. el valor máximo de los nodos MAX del árbol del juego

La respuesta correcta es: el valor máximo de los nodos MAX en el camino del nodo a la raíz





Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

Cuestionario Tema 4 Sesión 2: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **6**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

La efectividad de la poda alfa-beta del algoritmo minimax depende del orden en que se explor

- a. cierto
- b. falso
- c. depende de la función de evaluación estática usada

La respuesta correcta es: cierto

Pregunta **7**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

En el contexto de búsqueda en juegos con una profundidad de corte o limitada, una posición

- a. Una posición del juego en la que la valoración de sus sucesores no cambia respecto a
- b. Una posición del juego desde la no se producen variaciones drásticas de la valoración posición actual.
- c. Una posición a la que se puede volver para iniciar una nueva estrategia contingente.

La respuesta correcta es: Una posición del juego desde la no se producen variaciones drásticas de la valoración de sus sucesores respecto a la posición actual.

◀ Cuestionario prueba Tema 4 hasta minimax

Ir a...



Hstas el
15/06/2023

Pregunta **8**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Una función de valoración de nodos intermedios de un juego :

- ☐ a. No tiene que contemplar situaciones terminales del juego.
- ☐ b. Tiene que contemplar situaciones terminales del juego, valorándolas con $-\infty$ si gana N
- ☒ c. Tiene que contemplar situaciones terminales del juego, valorándolas con $-\infty$ si pierde

La respuesta correcta es: Tiene que contemplar situaciones terminales del juego, valorándola pierde MIN.



[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA Y MATEMÁTICAS](#)
/ [INTELIGENCIA ARTIFICIAL \(2021\)-297_11_3A_2021](#)
/ [Tema 5: Comportamiento inteligente: Representación del conocimiento e inferencia basadas en](#)

Comenzado el	viernes, 21 de mayo de 2021, 18:51
Estado	Finalizado
Finalizado en	viernes, 21 de mayo de 2021, 19:03
Tiempo empleado	11 minutos 37 segundos
Puntos	4,17/12,00
Calificación	3,47 de 10,00 (35%)

Pregunta **1**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

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

- 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.

Pregunta **2**

Correcta

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

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

El cálculo proposicional es decidible, 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 d
- 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 deducib



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

Cuestionario tema 5: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **4**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 1,00 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



**participa
aquí**



Hstas el
15/06/2023

3 de 7

WUOLAH

21/5/21 19:03

Pregunta **6**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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 pre

Pregunta **7**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 1,00

Si partimos de dos cláusulas, una en la que se afirma que “no llueve o hace frío” y otra que en 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**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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**

Parcialmente correcta

Puntúa 0,50 sobre 1,00

Para representar con predicados la información sobre una Asignatura, el Curso en que se imp

- a. se puede usar un único predicado asignatura(A,C,Cu) donde A es una variable que repr y Cu el cuatrimestre
- b. se pueden usar dos predicados, asignatura-curso(A,C) y asignatura-cuatrimstre(A,Cu) 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 re en una base de datos

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

Pregunta **10**

Incorrecta

Puntúa 0,00 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

[◀ Tema5.VIII:Lenguajes Adicionales \(9 mins\)](#)[Ir a...](#)

Pregunta 11

Incorrecta

Puntúa 0,00 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



Invita a otros estudiantes, crea contenido y gana los premios que te alegrarán el verano

Cuestionario tema 5: Revisión del intento

<https://pradogrado2021.ugr.es/mod/quiz/review.php?at...>

Pregunta **12**

Parcialmente correcta

Puntúa 0,67 sobre 1,00

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

- 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



participa
aquí



Hstas el
15/06/2023

7 de 7

WUOLAH

21/5/21 19:03

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.