

Prova II				
Disciplina	Inteligência Artificial I	DEC7541	2021.2	04655
Professor	Max Pereira			
Aluno		Matrícula		

Questão 1 (2,0 pontos)

Com base no seguinte conjunto de regras (base de conhecimento) e sabendo que os fatos A, B, C, D e E estão na memória de trabalho, aplique os raciocínios **backward chaining** e **forward chaining** para atingir o objetivo Z. Demonstre a ordem de leitura das regras e as atualizações na memória de trabalho.

Regra 1: $Y \wedge D \rightarrow Z$

Regra 2: $X \wedge B \wedge E \rightarrow Y$

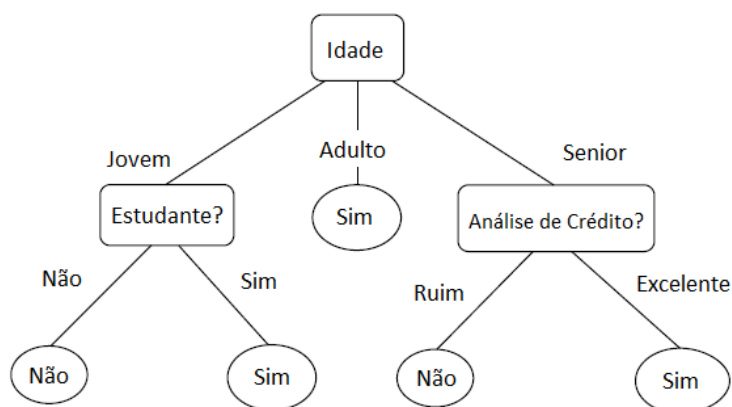
Regra 3: $A \rightarrow X$

Regra 4: $C \rightarrow L$

Regra 5: $L \wedge M \rightarrow N$

Questão 2 (1,5 ponto)

A árvore de decisão a seguir demonstra as decisões para concessão de crédito. Transforme a árvore em regras para estruturar uma base de conhecimento.



Questão 3 (1,5 ponto)

Cite e descreva três características dos Chatbots.

Questão 4 (1,5 ponto)

Comente sobre a diferença entre intenções e entidades na construção de chatbots. Exemplifique.

 UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA	<div>Campus Araranguá 2</div> Rodovia Governador Jorge Lacerda, 3201 - Jardim das Avenidas Araranguá - Santa Catarina – Brasil / CEP 88900-000 www.ararangua.ufsc.br / +55 (48) 3721.6448
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Prova II				
Disciplina	Inteligência Artificial I	DEC7541	2021.2	04655
Professor	Max Pereira			
Aluno		Matrícula		

Questão 5 (1,5 ponto)

Os agentes de software atuam em ambientes com o objetivo de executar uma determinada tarefa. Esses ambientes possuem características diversas. Comente sobre a diferença entre ambientes episódicos e sequenciais. Exemplifique.

Questão 6 (2,0 pontos)

Dê um exemplo de agente de software e descreva suas características.

Tipo de agente:

Percepção:

Ação:

Objetivos:

Ambiente: