Artificial Intelligence

Semester Ganjil 2023/2024 (Sem. 55)

Lionov



11. Kuis 3 (Kelas A)



(1a) Poin: 10. Waktu: 15 menit.

Segitiga merah adalah pemain **Max** yang selalu berusaha memaksimalkan *evaluation function*. Segitiga (terbalik) biru adalah pemain **Min** yang selalu berusaha meminimalkan evaluation function.

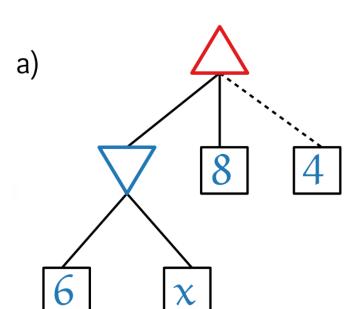
Menggunakan algoritma minimax, berapakah nilai pada segitiga **a** s.d. m? Tuliskan "a=..." dst

(1a) Poin: 10. Waktu: 15 menit. Kelas A

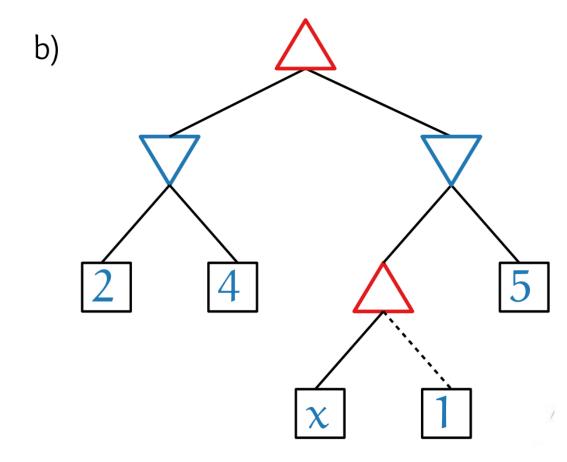


(1b) Poin: 15. Waktu: 15 menit.

Berapakah nilai \boldsymbol{x} yang mungkin agar sisi putus-putus pada pohon dapat dipruning menggunakan α - β pruning? Nilai \boldsymbol{x} dapat berupa rentang nilai tertentu. Jika tidak ada nilai \boldsymbol{x} yang mungkin, tuliskan "tidak ada", jika semua nilai \boldsymbol{x} memungkinkan, tuliskan - ∞ \leq \boldsymbol{x} \leq + ∞ .Jelaskan jawaban anda!



(1b) Poin: 15. Waktu: 15 menit.





(2) Poin: 25. Waktu: 20 menit.

Jelaskan secara singkat apa yang anda ketahui tentang konsep **search vs lookup** dalam konteks adversarial search!



(3) Poin: 25. Waktu: 20 menit.

Dodo dapat berangkat ke UNPAR menggunakan:

- angkot (25% dari keseluruhan keberangkatan),
- mobil (35%), atau
- motor (40%)

Ada persentase keterlambatan untuk masing-masing moda kendaraan:

- angkot : dodo terlambat sebanyak 12%
- mobil: 8%
- motor : 3%
- (a) Jika Dodo datang tepat waktu, berapa probabilitas dia menggunakan mobil? (b) Jika Dodo datang terlambat, berapa probabilitas dia menggunakan angkot?

Catatan: Tuliskan terlebih dahulu seluruh informasi yang dimiliki, apa yang ditanya, bagaimana penjabaan rumusnya, baru deskripsikan perhitungannya

Thanks

Do you have any questions?

lionov@unpar.ac.id or via MS Teams









This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, infographics & images by **Freepik** and illustrations by **Stories**

Please keep this slide for attribution