

نظیر شفیق - هوش مصنوعی - کوسیز (۲)

۱- چهار مسئله برای حل یک مسئله را با مثال شهرهای شرح دهید.

۱- فرمول سازی هدف، در این مسئله، کوسیم لازم یک از حالات موجود هدف هستند و اگر از این مسئله می‌توانیم در مثال زمانی که فرمول سازی هدف به هدف برسد است که سفری است است.

5

۲- فرمول سازی مسئله، در این مسئله به سه مسئله می‌توانیم که حالات و اعمالی برای رسیدن به هدف مورد نیاز است و در این مثال حالات شهرهای مختلف و اعمال حرکت بین شهرهای باشد.

۳- جست و جو، این مسئله دنبالای از اعمال از حالات شروع تا هدف به راه حل می‌توانیم شود که در این مثال جست و جو عبارتند از: Arad, Sibiu, Fagaras, Bucharest

10

۴- احراز، در این مسئله باید اطمینان را که اعمال مورد نیاز انجام می‌دهد.

۲- انواع مسئله را نام ببرید و شرح مفهومی از هر یک با ذکر مثال بیان کنید.

۱- مسئله قطعی و نامقطعی: این نوع مسئله، مسئله یک حالتی باشد. مثلاً در مثال دریای کارائیبی 15 که کارائیبی در آن قرار گرفته است و آن را به یک تمیز (Clean) است و آن را از آن است (dirty) است. متخا راه حل این است که کارائیبی به آن قرار است بود و عمل حلش انجام شود.

۲- مسئله قطعی و نیمه قطعی: این نوع مسئله، مسئله غیر قابل درک است. مثلاً در مثال دریای کارائیبی 20 این از طریق از حالات ۱ تا ۱ شروع کنیم راه حل این است که به راست بود و عمل حلش انجام دهد و به یک بود و عمل حلش انجام دهد.

۳- مسئله غیر قطعی و نیمه قطعی: این نوع مسئله، مسئله غیر قابل درک است.

ارائه سوال ۱۵: ۳- فضای حالت ناشناخته، این نوع مسئله کسانی را می‌رساند که برای نوع سوم مسئله در مسئله یادگیری از حالات ۱ تا ۳ شروع شود یا فرض اینکه ممکن است فلس با یک شفره شود.

۳- مسئله ۱: وزیر را با در دست فرموله سازی کنید. (مثال ۲ وزیر را دوری در هدف شفره می‌گذارد)

فرموله سازی اتر استی در دست را در ، حالات: حالت های مختلف گسترش

حالت شروع: صفر خالی

حالت شروع: صفر خالی

اعمال: اضافه نمودن وزیر در جای مناسب

اگر صفر هدف: ۱ وزیر بر روی صفر شفره

هزینه مسیر: -

هزینه مسیر: -

۴- نسبت دکوی در دست را با ذکر مثال شرح دهید

نسبت دکوی در دست در هوش مصنوعی به عنوان یک سوال داده استفاده می‌شود که شامل سه ها و یا سه ها است. این در دست ها به صورت سلسله مراتبی از مسائل ساده‌تر اند و برای حل مسائل مختلف در هوش مصنوعی استفاده می‌شود.

۵- فضای حالت Fringe را تعریف کنید

هوالت در حقیقت به آن دسته از حالات می‌گویند که

Fringe شامل سه های تولید شده اما اسباب داده نشده در دست است.

نظیر نسفی - هوش مصنوعی - کونسیر (۲)

۶ - جست و جوی نا اگاهانه را تعریف کنید و انواع آن را نام ببرید.

جست و جوی نا اگاهانه یا بلورلوانه فقط از اطلاعات موجود در صورت مسئله استفاده می نماید

جست و جوی مسطح ، جست و جوی هفتگی یا برفولانت ، جست و جوی عمیق ، جست و جوی عمیق محدود

5

۷ - الگوریتمی که از لحاظ زمانی از مرتبه جست و جوی اول سطح است و از لحاظ فضا به حدی که حافظه از مرتبه جست و جوی اول عمیق تر می باشد کدام است ؟ شرح دهید.

جست و جوی بلورلوانه

در هر بلورلوانه های را که در حالت جست و جوی در همان سطح از جست و جوی عمیق اول هستند را می بیند اما مرتبه جست و جوی برای

هر یک از اولین بار دیده می شود بدون هوش در نظر گرفته می شود اول سطح است یک استراتژی فضای حالت که 10

در آن یک جست و جوی عمیق محدود بارها بارها اجرا می شود ، که با هر بلورلوانه جست و جوی را اکتشافی دهد تا زمانی که

به مقدار کم عمیق ترین حالت . حالت به این رسید جست و جوی اول سطح است با این تفاوت که

حافظه کمتری استفاده می کند .

۸ - با بررسی انواع جست و جوی نا اگاهانه را به حسب چهار پارامتر کامل بودن ، بهینه بودن ، 15

فضای بایان کنید .

	Birth first	uniform cost	Depth-first	Depth limited	interactive deepening	Birth in other
Criterion	yes*	yes*	No	yes, if $l \geq d$	yes	yes*

20 Time	b^{d+1}	b^{C^*e}	b^m	b^l	b^d	$b^{d/r}$
---------	-----------	------------	-------	-------	-------	-----------

space	b^{d+1}	b^{C^*e}	b^m	b^l	b^d	$b^{f/r}$
-------	-----------	------------	-------	-------	-------	-----------

Optimal	yes*	yes*	No	No	yes	yes
---------	------	------	----	----	-----	-----