

1. splnanie ohranicieni

Sme v muzeu. V muzeu su 3 podstavce, P1,P2,P3, zoradene postupne od dveri. Cize p1 je najblizsie k dveram. Mame 3 sochy, medved z ladu, lev zo zlata, plastika z mramoru. Tieto veci mame umiestnit na podstavce, pricom socha z ladu ma byt najdalej od dveri a 2 zvierata by nemali byt vedla seba. Na kazdom podstavci moze byt len 1 socha.

Otazky > zadefinuj premene, domeny a ohranicienia a potom este nieco sa tam riesilo tusim.

Otazka 2 A potom nejaku heuristiku, ktora by sa mala pouzitie alebo take nieco..toto si presne nepamatam.

2 A*. bola zadefinovana sachovnica 5*5

1,5	2,5	3,5	4,5	Ciel5,5
1,4	Diera2,4	3,4	Diera4,4	5,4
1,3	2,3	3,3	4,3	5,3
1,2 heur - 7	2,2 h - 6	3,2 h-5	4,2	5,2
Start 1,1	Diera 2,1	3,1	4,1	5,1

Robot sa ma dostat zo startu do ciela, pricom vie kde sa nachadzaju diery a kde sa nachadzaju steny (stena je to co je v tej tabulke zadefinovane tak slabo..tie slabe prechody medzi bunkami). Bolo to zhruba takto nejako pricom kazda bunka mala ocislovanie (1,1) , 1,2 atd. Mal sa pouzitie A* pricom cena cesty sa rovna vzdialenosti bunky od startu (diery a steny sa nepocitaju, berie sa to ako keby su tam neni) a heuristika bola definovana v kazdej bunke, to si presne nepamatam ake cisla tam boli ale CENA CESTY + HEURISTIKA = 8, vzdy to tak vyslo.

Dalej tam bola tabulka a ta sa mala vyplnit, pricom sa do nej mal pisat vzdy aktualne rozvijany uzol a tie ktore sa rozvili.

3.mame 3 kopy zapaliek 1,1,2...hraci a,b,c, odoberaju zapaplky pricom na 1 tah moze hrac odobrat bud celu kopku alebo 1 zapaplku. Nakresli uplny strom a potom bola este otazka ze ako ma A zacat aby vyhral – odpoved musi v 1. tahu odobrat 1 zapalku z kopky kde su 2.

4. Prepis do klauzularneho tvaru

Bola dana klauzula nepamatam si presne ako to bolo ale princip

$\forall x P(x) \vee (\forall y \text{ nieco } \vee \text{nieco} \ \&\& \text{nieco } \vee \text{nieco})$

Neboli tam ani implikacia, ani existencne ani negacia..bolo treba vediet ako to roznasobit, ktore z ktorym...

5. Prepis do slovinciny

$\forall y \exists x \text{ PodobaSa}(y,x)$

$\forall y \text{ PodobaSa}(y,a)$

6. Tie substitucie ..zase za 6 bodov,

a) $p = (x,h(y)) \quad q = (z, h(h(y)))$..nvm tak nejako, potom ta B este komplikovanejsia, bolo tam viac premenych x,y,z ..a h, g funkcie

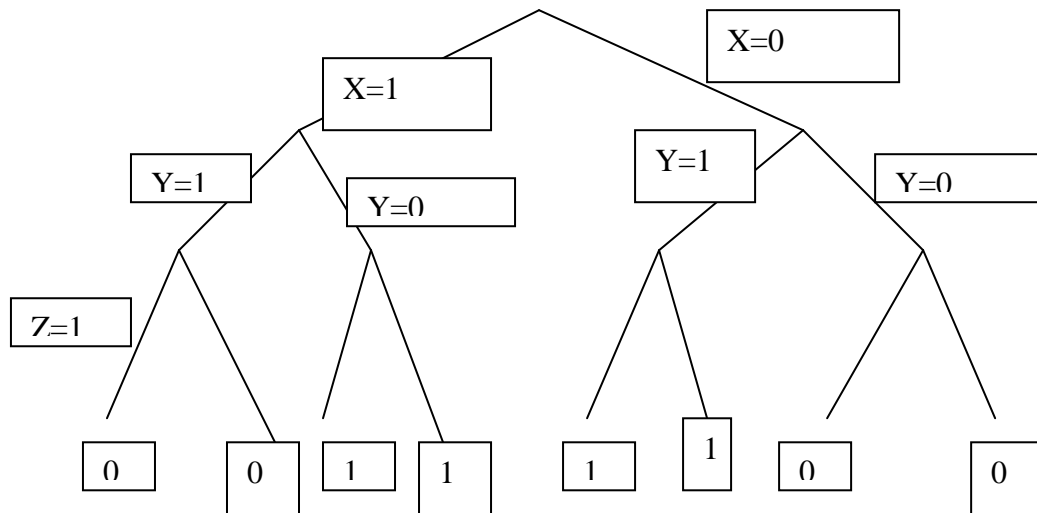
b) nvm ci sa dala, tusim ani nie..dal som B a C ze sa neda

c) $p = (x,x) \quad q = (h(y),h(y))$ tak nejako neviem presne, mozne riesenie asi $x/h(y)$, ale nepamatam si ci to bolo presne takto.

7. bola tabulka 8 riadkova, 3 hodnoty x,y,z a posledny stlpec f
 Bolo treba spravit strom, to nebolo tazke a potom napisat co je tou tabulkou reprezentovane pomocou x,y,z

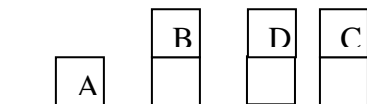
1 1 1 0
 0 0 0 0
 1 1 0 0
 0 0 1 0

A este 4 riadky..tak nejako asi ako som nakreslil ten strom. Tie vetvy Z su tiez striedavo 1,0,1,0 ...dal som tam len prvu , ktora je 1.



8 . boli kocky,, cielovy stav $NA(c,d) \wedge NA(D,B)$

Takto nejako vyzeral zaciatočný stav, stacilo zadefinovat operatory, zober_z_kocky a poloz_na_kocku a prehodit 2 kocky na to Bcko. A napisat plan riesenia, ostatne kocky su nezaujimave.



9. opat bola dana tabulka, treba nakreslit priestor verzii a pojmu a potom napisat co sa odvodi pomocou eliminacie kandidatov. Bolo 5 hodnot, pricom pojmy sa striedali +,-,+, -,+. Priklad podobny ako v knihe. Pojmy boli z IT oblasti

Matne pospominane

Nazov na M	Pamat 1	TB	Ee	dobre	+
Nazov na N	Pamat 1	TB	E	zle	-
Nazov na M	Pamat 2	Nepodstatne	EE	Dobre	+
Nazov na N	Nepodstatne	Neopodstatne	EE	Zle	-
Nazov na M	Nepodstatne	nepodstatne	E	Dobre	+

TB je dalej nepodstatna pretoze prvý krok bol

1 $G = x_1, x_2, x_3, x_4, x_5$

S = pozitivny priklad

A druhy krok bol ze v G ostalo to z 1,2,4,5 stlpca, TB vypadlo a dalej mozem napisat ale nvm ci to je dobre

2 $G = (M, 2, 3, 4, 5) (1, 2, \text{pamat}1, 4, 5) (1, 2, 3, ee, 5) (1, 2, 3, 4, \text{dobre})$

S = nemeni

3 $G = (M, 2, 3, 4, 5) (1, 2, 3, ee, 5) (1, 2, 3, 4, \text{dobre})$

S = m, x2, x3, ee, dobre

4. tu som si neni isty (M,2,3,EE,5) (M,2,3,4,dobre) podobny princip ako v knihe si myslim

S = nemeni

5. (m,2,3,4,dobre)

S = (m,2,3,4,dobre)

Vysledok mal byt M funguje DOBRE.