



①



الف) بلد زیر خانجای اعراف خود را ببیند و اگر جالب باشد داخل آن خانجای خنجر در وید خانجای دیگر در
البته که حالت خاص وجود دارد اگر حاصل در این وضعیت باشد  که ممکن است در
حالت اولیه در این حال باشد اگر $nc - op$ (ای جی) تعریف شده باشد حاصل در دست اندازی کند.

ب) می توان گفت جوشناست زیرا این حالتی بر پایه علم است و در این صورت این خبر دهی علم است هیچ شک نیست
ب) این خبر بر پایه یک حکمت تقادری خواهد داشت که در تمام مطلق در نظر گرفته نمی شود.

(5) یک عامل دائمی دارد که در یک سطر گنجانده پذیرفته شده دارد. از برای رسم در جدولی به صورت خانه پنج و چهارم می باشد. یعنی حرکت آن به سمت آن دارد. در هر حرکت از آن خود آگاهی حرکت دارد.  عامل باید آن حرکت خانه پنج را در جدولی به عنوان یک حرکت از آن است. باید چپ - پایین چپ باشد یعنی باید با مجاوره حرکت به سمت پنج بود. باید چپ - بالا حرکت کند. حرکت خود را می بیند و جهت گنجشک را می بیند و به آن نگاه دارد. در هر حرکت گنجانده به سمت آن حرکت کند. این عامل باید به این که در هر حرکت خود را در سطر سیزدهم آن پنج آگاهی از آن دارد و در هر مرحله state خود را بررسی کند. عامل متوقف می باشد.

(۲) فرضیات: هر ۲ بار بین ۲ گزینه انتخاب می‌شود. علی مطابق با امتیاز نفر دوم امتیاز می‌گیرد. میانگین نمرات ۲ بار بین ۲ گزینه انتخاب می‌شود.

استدلالی من این است که با همراهی B را انتخاب کنیم. این استدلال را برای

میانگین امتیاز (امید ریاضی) مطرح می‌کنیم. ۳ حالت داریم

(۱) همراه A را انتخاب کنیم

$$E(X_A) = \frac{1}{2} (3) + \frac{1}{2} (2) = 2.5$$

احتمال B آمدن ۱/۲
احتمال A آمدن ۱/۲

(۲) همراه B

$$E(X_B) = \frac{1}{2} (5) + \frac{1}{2} (1) = 3$$

$$E(X_{\text{Rand}}) = \frac{1}{4} (3) + \frac{1}{4} (5) + \frac{1}{2} (2) + \frac{1}{4} (1) = \frac{11}{4} \quad \text{Random}$$

احتمال این که هر ۲ A بیاریم

بنابراین مقدار برای حالت همراه B می‌باشد و امتیاز قابل حصول به طور میانگین ۳ می‌باشد

(۳) کامل جدول در صورتی که حرف A انتخاب نه B انتخاب کرده در صورتی که حرف B انتخاب

نه A انتخاب می‌کند به طور میانگین $3.5 = \frac{1}{n} \left(\frac{n}{2} (2) + \frac{n}{2} (5) \right)$ امتیاز کب می‌کند

۳) دستار مدتی ایل:

- ۱) چهار کارای: هم درست دستار کار بر و انجام آن ها به نوبه ای برای کار بر مطالب باشد در حقایق با خواسته آن
- ۲) حیطه: صدای کار بر (محیط و فونیم تا بترارد)، دستگاه های مقل به iPhone، iPad در بکتر بخشی های مریایل نیز از خودش
- ۳) عملرها: برنامه های نرم افزاری و حتی سخت افزاری iPhone، iPad را در بکتر مریایل مقل به آن ها
- ۴) کلرها: دریافت گفته صوت (میکرو فون) و گاه ها را با کار بری برای تایید در خواسته

دستی محو: نیمه مشاهده پذیر (مجموعه های از تمام دستار کار بر)

تد حاصلی اگر صرفاً با خود فلن همراه دهانی باشد / چند حاصلی اگر با حاصل خودمند دلی در ارتباط باشد (تنگ گفته دما)

تصادفی: زیرا نتیجه اعمال خود را بر اساس دانش و آشنایی فعلی بر حیطه می داند

تقریبی: در خواست کار بر سلسله مراتب داشته باشد

ایجاب: رضی در خواست کار بر پویای باشد و ممکن است رجوع انجام دستار فعلی از خواستی دیگری نیز برسد

ایبوسته: به سادگی با یوسته بودن همت دریافت توانم مدتی این موضوع انتباهی شود

ناشناخته: گاهی است که دستار مدتی خود را در اختیار دیگران قراردم یا به دستگاه جدیدی مقل نموده دارم دستار مدتی دستار خود را به آن میم آن گاه یط بر آید آن ناشناخته می شود

شماره دهنده (پست) : (در قالب برنامه LinkedIn)

① معیار کاری : افرادی هستند که با آن‌ها ارتباط دیا تمایل به دنبال کردن افرادی با آن مشخصات باشد

② خط‌الیت دستی بجای دیالگ اجتماعی مثل LinkedIn

③ عکس‌ها : صفحه نمایش برای نشان دادن حساب کاربری آن فرد ، تحلیل کننده داده‌ها برای برقراری ارتباط

④ جگه‌ها : بررسی کننده لیست دوستان سابقه‌دار و دیدن عکس‌ها و پروفایل‌های که جزو شبکه است

بررسی کننده لیست ارتباطی ، دوستان سابقه (به طور کلی) جگه‌های که Data مورد نیازها را برای بررسی شده

سازی همپای کننده

مشاهده پذیر : در هر لحظه تمام رتبه‌ها و لیست دوستان آن‌ها را می‌بیند

یک عاملی

تجارتی : زیرا بعد از شناختن دادن می‌داند که ما فرد را به لیست خود اضافه می‌کنیم یا نه پس می‌داند تأثیر سید را بران

تربیتی : اضافه شدن هر دو لیست به این سادگی پیشنهادهای آینده تأثیر دارد

پویا : رتبه‌ای که در حال بررسی لیست دوستان است ، درست‌ها نیز جدیدی به لیست خود اضافه کند

لایسته : افراد پنهانی ، گستره

شناخته شده

④ environment : محیطی که باتوجه به این محیط باید بازنگری داشته باشد. این محیط به ما امکان می دهد

Sensor : دریافت کننده تغییرات در محیط و بازنگری در این تغییرات

Performance element : یک Agent به تعدادی بازنگری و نام آن ها را می دانند و تعدادی تشخیص بازنگری به اسم آن ها در مکان آن ها را دارند و در همین طوری می توانند بر اساس این بازنگری آن های که نمی شناسد را حدس می زنند.

Performance standard : انتزاعی است از یک محیط (علی سوالی مثالهای بهتر افراد ولی است. بازنگری است)

Critic : بر اساس استاز دریافتی از محیط و Performance standard بررسی می کند آیا عمل درست است یا نه. انتزاعی است از یک بازنگری یا نه. اگر افزایش داد feedback خوب به ما می دهد اگر منفی بود feedback بد به ما می دهد.

Learning element : بر اساس این feedback میزان رفت Agent در بازنگری آن برای به اسم او عملی آن ها را داشته بررسی می کند. اگر feedback مثبت گرفته بود آن عملی (اگرچه بود) به مجموعه عملی های آن بازنگری اضافه می کند. اگر نام بازنگری را حدس زده بود آن حدس درست بود اسم عملی آن بازنگری را به اطلاعات Agent اضافه می کند و اگر حدس غلط بود دیگر هیچ رفت برای آن عملی اسم عملی را از آن نمی دهد.

Learning goal : شناسایی عملی های جدید بازنگری از پیش شناخته شده یا تشخیص اسم بازنگری جدید

Knowledge : عملی جدید بازنگری شناخته شده یک Agent را می بیند نام بازنگری است حدس زده شده

Changes : عملی که نام آن حدس زده شده و دیگر حدس زده نشود

actuators : عنوان شده اسم بازنگری عملی نهایی داده شده