## 7. Kétszemélyes játékok

Határidő nov 6, 23:59 Pont 12 Kérdések 12 Időkorlát Nincs Engedélyezett próbálkozások Korlátlan

Kvíz kitöltése újra

## Próbálkozások naplója

	Próbálkozás	ldő	Eredmény
MEGTARTOTT	6. próbálkozás	1 perc	12 az összesen elérhető 12 pontból
LEGUTOLSÓ	6. próbálkozás	1 perc	12 az összesen elérhető 12 pontból
	5. próbálkozás	2 perc	9.5 az összesen elérhető 12 pontból
	4. próbálkozás	2 perc	8.5 az összesen elérhető 12 pontból
	3. próbálkozás	3 perc	5.33 az összesen elérhető 12 pontból
	2. próbálkozás	5 perc	2 az összesen elérhető 12 pontból
	1. próbálkozás	1 perc	2.92 az összesen elérhető 12 pontból

## (!) A helyes válaszok el vannak rejtve.

Ezen próbálkozás eredménye: 12 az összesen elérhető 12 pontból

Beadva ekkor: okt 27, 23:13

Ez a próbálkozás ennyi időt vett igénybe: 1 perc

## 1. kérdés 1 / 1 pont

A kurzuson speciális kétszemélyes játékokkal foglalkoztunk. Az alábbiak közül melyik tulajdonság NEM volt érvényes ezekre?

	○ véges	
	○ zéró összegű	
	egyik játékosnak biztos van győztes stratégiája	
	O determinisztikus	
L		
2.	kérdés	1 / 1 pont

2. kérdés	1 / 1 pont
Hogyan modellezzük a kétszemélyes játékokat?	
Állapottér modellel.	
○ ÉS/VAGY fákkal.	
Probléma dekompozícióval.	
Korlátkielégítéses modellel.	

3. kérdés	1 / 1 pont
Mi a nyerő stratégiája egy játékosnak egy kétszemélyes játékban?	
Győztes végállásba vezető játszmáinak összessége.	

Azon győztes ve ha nem hibázik.	gállásba vezető játszmáinak ö	sszessége, amelyek	közül valamelyiket biztos	san végig tudja játszani,
<ul><li>Győztes vég</li></ul>	állásainak összessége.			
A győztes vé	gállásba vezető egyik játszmáj	а.		

4. kérdés	1 / 1 pont
Melyik állítás igaz az alábbiak közül egy játékos nyerő stratégiára?	
<ul> <li>A játékfából a játékos szempontjából készített ÉS/VAGY fában egy olyan hiperút, amelyik a startcsúcs játékos számára nyerő végállásba vezet.</li> </ul>	ból csupa, a
Az egyik játékos biztosan rendelkezik vele.	
○ A játékfából készített ÉS/VAGY fában egy olyan hiperút, amelyik a startcsúcsból csupa, a játékos szán végállásba vezet.	nára nyerő
Mindkét játékos számára előállítható.	

5. kérdés 1 / 1 pont

Hogyan lehet megtudni, hogy kinek van győztes stratégiája egy két kimenetelű kétszemélyes játékban?
Átalakítjuk a játékfát ÉS/VAGY fává, és ebben keresünk olyan gyökérből induló hiperutat, amely vagy kizárólag az egyik, vagy kizárólag a másik játékos csupa győztes levélcsúcsába vezet.
☑ Úgy, hogy a minimax algoritmust alkalmazzuk a teljes játékfára úgy, hogy az első játékos győztes állásaihoz +1-et, a vesztes állásaihoz -1-et rendelünk. Ha a gyökérbe felfuttatott érték +1, akkor az első játékosnak van győztes stratégiája, egyébként a másodiknak.
Nem lehet véges lépésben megválaszolni ezt a kérdést.
A játékfa leveleit megcímkézzük annak a játékosnak a nevével, aki a levélcsúccsal jelzett állásban nyerni fog. Szintről szintre felfelé haladva az Y játékos szintjén levő csúcs, ha van Y címkéjű gyereke, akkor Y címkét kap; különben a másik játékos nevét írjuk oda. A gyökér címkéje adja meg a választ.
6. kérdés 1/1 pont
Mikor következik be vágás az alfa-béta algoritmus működése során?

Mikor következik be vágás az alfa-béta algoritmus működése során?

Ha az aktuális út egy alfa értéke kisebb vagy egyenlő az út egy béta értékénél.

Ha az aktuális út egy alfa értéke nagyobb vagy egyenlő az út egy béta értékénél.

Ha az aktuális csúcs alfa értéke nagyobb vagy egyenlő az alatta vagy felette levő csúcs béta értékénél.

7. kérdés	1 / 1 pont
Mi az a nyugalmi teszt?	
Egy szülőcsúcs és egy gyerekének kiértékelő függvényértékei különbségét vizsgáló teszt.	
Váltakozó mélységű keresésnél a részfa felépítéséhez használt feltétel.	
A heurisztikus kiértékelő függvény konstruálásához használt lehetséges módszer.	
Az alfa-béta algoritmus vágási feltételét ellenőrző teszt.	
8. kérdés	1 / 1 pont
Mely állítások igazak az alábbiak közül a játékfákra?	
Ágai a lehetséges játszmákat szimbolizálják.	
Csúcsai a játék állásait szimbolizálják.	
Levelei a győztes állásokat szimbolizálják.	

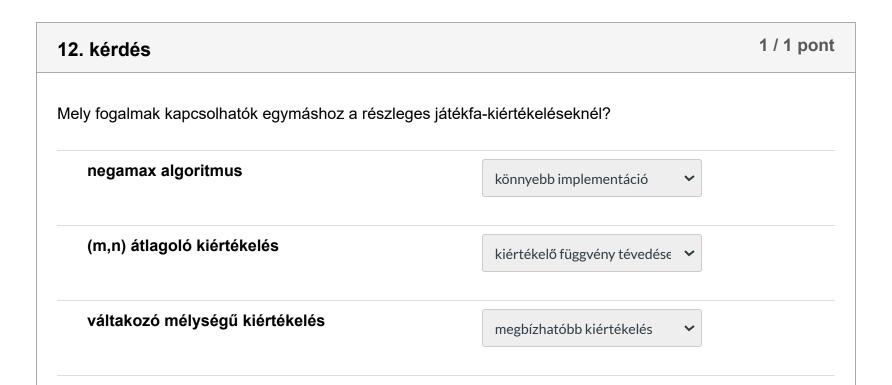
Ha az aktuális csúcs alfa értéke nagyobb vagy egyenlő a csúcs béta értékénél.

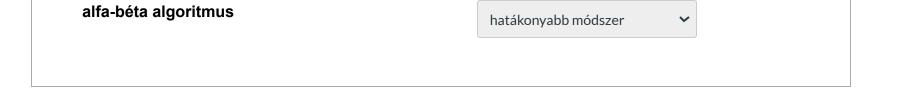
Szintjei a soron következő játékost szimbolizálják.

9. kérdés	1 / 1 pont
Melyek az alábbiak közül a minimax algoritmusnak a lépései?	
Megadjuk a legnagyobb értékű levélcsúcshoz vezető ágat.	
A saját szintjeink csúcsaihoz a gyerekeik értékeinek maximumát írjuk.	
Kiértékeljük a felépített fa leveleit.	
Felépítjük a játékfát.	

10. kérdés	1 / 1 pont
Az alábbi részleges játékfa kiértékelő módszerek közül melyik ad a minimax-szal azonos eredmé	nyt?
negamax algoritmus	
(n,m) átlagoló algoritmus	
szelektív algoritmus	
☑ alfa-béta algoritmus	

11. kérdés	1 / 1 pont
Mi a játékfa?	
Egy ÉS/VAGY fa.	
A kétszemélyes játék modelljének állapotgráfjából kialakított irányított fa.	
Az összes játszmát irányított útként megjelenítő irányított fa.	
Olyan ÉS/VAGY fa, amelyik szintjeiről váltakozva vagy csak ÉS kapcsolatú élek indulnak ki, vagy csak VA kapcsolatú élek.	AGY





Kvízeredmény: **12** az összesen elérhető 12 pontból