

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Técnicas de Inteligencia Artificial

Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información

Practica 3

Clasificación

Autor(es):

Xabier Gabiña

Diego Montoya

23 de noviembre de 2024

Índice general

1. Introducción	3
2. Ejercicios	4
3. Resultados	5
3.1. Casos de prueba	5
3.2. Autograder	6

Índice de Códigos

1. Introducción

En este proyecto, se abordará la implementación de algoritmos de clasificación utilizando el modelo de perceptrón, enfocado en resolver problemas de lógica y clonación de comportamiento en un entorno de aprendizaje. El desarrollo comienza con la construcción de puertas lógicas básicas (AND, OR, NOT y XOR) mediante perceptrones para comprender el funcionamiento del modelo en conjuntos de datos limitados. Posteriormente, se extiende su aplicación hacia la creación de clasificadores más complejos capaces de reconocer dígitos y replicar comportamientos observados en un agente de juego.

2. Ejercicios

3. Resultados

3.1. Casos de prueba

3.2. Autograder