

Comenzado el lunes, 23 de octubre de 2017, 11:11

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 23 de octubre de 2017, 11:22

Tiempo empleado 10 minutos 56 segundos

Calificación 8,00 de 10,00 (80%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

El algoritmo de búsqueda A* constituye una:

Seleccione una:

- ☐ a. Estrategia irrevocable.
- ☒ b. Estrategia tentativa informada. ✓
- ☐ c. Estrategia tentativa no informada.

La respuesta correcta es: Estrategia tentativa informada.

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

El algoritmo de ponderación dinámica es aplicable donde:

Seleccione una:

- ☒ a. Se conoce la profundidad. ✓
- ☐ b. No se conoce la profundidad.
- ☐ c. Se conoce la anchura de la búsqueda.

La respuesta correcta es: Se conoce la profundidad.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

En cuanto a las estrategias de búsqueda básica tentativas, sabemos que...

Seleccione una:

- ☒ a. Se mantienen estados de vuelta atrás por si el estado actual no llega a buen fin. ✓
- ☐ b. Mantienen una frontera unitaria.
- ☐ c. Presenta la característica de que no se permite la vuelta atrás.

La respuesta correcta es: Se mantienen estados de vuelta atrás por si el estado actual no llega a buen fin.

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cual de las siguientes afirmaciones es correcta?

Seleccione una:

- ☐ a. α es el valor de la mejor opción hasta el momento a lo largo del camino para MIN, esto implicará por lo tanto la elección del valor más bajo.
- ☐ b. β es el valor de la mejor opción hasta el momento a lo largo del camino para MAX, esto implicará por lo tanto la elección del valor más alto.
- ☒ c. Ninguna de las otras. ✓

La respuesta correcta es: Ninguna de las otras.

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

En juegos ¿Qué llamamos "movimientos de libro" y qué efecto tienen en un programa?

Seleccione una:

- ☒ a. Son movimientos estudiados que deben realizarse en ciertos casos, y sirven para mejorar el rendimiento del programa. ✓
- ☐ b. Son los métodos genéricos extraídos de manuales de programación, y sirven para optimizar el programa.
- ☐ c. Son métodos que actúan en el código como los marca-páginas en un libro, y sirven para mejorar la estructura y legibilidad del código

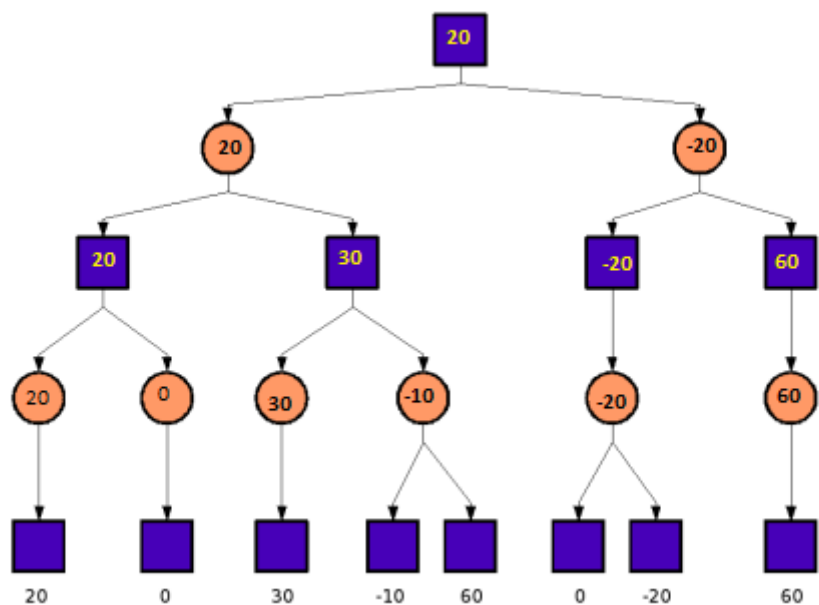
La respuesta correcta es: Son movimientos estudiados que deben realizarse en ciertos casos, y sirven para mejorar el rendimiento del programa.

Puntuá 1,00 sobre
1,00

[illegible]

Selezione una:

- ☐ a. 60
- ☒ b. 20 ✓
- ☐ c. -20



La respuesta correcta es: 20

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuándo se produce la vuelta atrás en el algoritmo de backtracking o backjumping?

Seleccione una:

- ☒ a. Cuando no se puede encontrar una asignación legal de variables que cumpla con las restricciones impuestas. ✓
- ☐ b. Nunca.
- ☐ c. Cuando llega a la profundidad máxima y encuentra la solución.

La respuesta correcta es: Cuando no se puede encontrar una asignación legal de variables que cumpla con las restricciones impuestas.

Pregunta 8

Sin contestar

Puntúa como 1,00

¿Cómo se construye la solución en un árbol de interpretaciones?

Seleccione una:

- ☐ a. De forma incremental en la que cada hoja es una interpretación.
- ☐ b. De forma decremental en la que cada hoja es una interpretación.
- ☐ c. Ninguna de las otras.

La respuesta correcta es: De forma incremental en la que cada hoja es una interpretación.

Pregunta 9

Sin contestar

Puntúa como 1,00

En referencia al Forward Checking...

Seleccione una:

- ☐ a. Si el dominio de una variable futura se queda vacío, seguiremos explorando las siguientes variables sin ningún tipo de restricción, puesto que esta restricción desaparece.
- ☐ b. Al obtener un dominio vacío tanto en una variable actual como en una inmediatamente futura, no seguiremos explorando más y diremos a ciencia cierta que no hay valores consistentes.
- ☐ c. En el caso de obtener un dominio vacío en una variable futura, se deshará la instanciación de la misma y probaremos con un nuevo valor.

La respuesta correcta es: En el caso de obtener un dominio vacío en una variable futura, se deshará la instanciación de la misma y probaremos con un nuevo valor.

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00

¿Qué tipo de inteligencias crees que debe destacar en un piloto de formula 1 o motociclismo?

Seleccione una:

- ☒ a. Inteligencia espacial. ✓
- ☐ b. Inteligencia cibernética.
- ☐ c. Inteligencia emocional.

La respuesta correcta es: Inteligencia espacial.