

Nombre y Apellidos:

Grupo Teoría:

NOTAS:

- La duración del examen es 1h.
- Cada contestación correcta vale 0,666
- Cada contestación incorrecta descuenta 0,222

1) Supongamos 3 agentes $Ag = \{1, 2, 3\}$ y tres opciones $O = \{a, b, c\}$, y las siguientes preferencias (Condiciones Condorcet)

$$1 \quad a \succ b \succ c$$

$$2 \quad b \succ c \succ a$$

$$3 \quad a \succ c \succ b$$

¿Cuál sería la opción ganadora y la perdedora Condorcet?

- a) Ganará la opción a
- b) Ganará la opción b
- c) Ganará la opción c

2) ¿Cuál es el significado de la siguiente oferta combinatoria $(\{a, b\}, 3) XOR (\{c, d\}, 5)$?:

- a) Pagaré 3 por un lote que contenga a y b pero no c y d. Pagaré 5 por un lote que contenga c y d de pero no a y b, y pagaré 5 por un lote que contenga a, b, c y d.
- b) Pagaré 3 por un lote que contenga a y b. Pagaré 5 por un lote que contenga c y d.
- c) Pagaré 3 por un lote que contenga a y b pero no c y d. Pagaré 5 por un lote que contenga c y d de pero no a y b.

3) El protocolo FIPA-request :

- a) permite a un agente requerir la colaboración de otro agente.
- b) permite a un agente solicitar que otro agente le proporcione información.
- c) permite a un agente solicitar que otro agente realice una acción.

4) ¿Qué es la negociación entre agentes?

- a) Es la capacidad de interactura para alcanzar acuerdos.
- b) Es la capacidad de alcanzar acuerdos sobre temas de interés común.
- c) Es el método que se sigue para alcanzar acuerdos sobre temas de interés común.

5) El paradigma de la computación como interacción se basa en que:

- a) la computación ocurre en cada uno de los agentes que comparten el mismo entorno.
- b) la computación ocurre cuando los agentes están en un mismo entorno.
- c) la computación ocurre mediante y a través de la comunicación entre entidades computacionales.

6) Según Wooldridge, un agente es:

- a) cualquier proceso computacional dirigido por el objetivo capaz de interaccionar con su entorno de forma escalable y robusta.
- b) cualquier proceso computacional dirigido por el objetivo capaz de interaccionar con su entorno de forma flexible y robusta.
- c) cualquier proceso computacional reactivo, proactivo y social.

- 7) La subasta japonesa:
- a) es de precio ascendente y el vendedor indica un precio inicial.
 - b) es de precio ascendente y el vendedor indica un precio mínimo inicial.
 - c) es de precio ascendente y el vendedor indica un plazo máximo de finalización.
- 8) ¿Qué es una ontología?
- a) Es una definición formal de las relaciones de las clases de un dominio.
 - b) Es una definición formal de un cuerpo de conocimiento (conceptos y relaciones).
 - c) Es un lenguaje de representación del conocimiento.
- 9) ¿Qué es un sistema intencional?
- a) Es aquel que se define por medio de indicar las intenciones que puede llegar a tener el sistema.
 - b) Es aquel que se define mediante un conjunto de planes que modelan su comportamiento.
 - c) Es aquel cuyo comportamiento puede ser predicho por el método de atribuir creencias, deseos y perspicacia racional.
- 10) Si un agente BDI se compromete con una intención mediante un compromiso inquebrantable...
- a) Continuará manteniendo esa intención hasta que crea que la ha logrado.
 - b) Continuará manteniendo esa intención hasta que crea que o bien la ha logrado o bien ya no es posible lograrla.
 - c) Continuará manteniendo esa intención mientras que la crea posible.
- 11) En la arquitectura de subsunción un comportamiento es...
- a) Un par (condición, acción).
 - b) Una intención.
 - c) Un plan precompilado.
- 12) El mensaje de respuesta normal a una solicitud según el protocolo FIPA-query es...
- a) Refuse.
 - b) Agree.
 - c) Inform.
- 13) En una plataforma FIPA, el servicio de páginas amarillas, donde se registran los servicios lo realiza el...
- a) AMS.
 - b) ACC.
 - c) DF.
- 14) En la finalización normal del protocolo CONTRACT-NET, el agente iniciador ...
- a) Envía un mensaje de tipo *inform-done* a todos los participantes.
 - b) Envía un mensaje de tipo *accept-proposal* al agente con el que se queda y un *reject-proposal* al resto.
 - c) Envía un mensaje de tipo *agree* a todos los participantes.
- 15) El objetivo del *social choice* es ...
- a) Tomar una decisión conjunta.
 - b) Ganar un producto al resto de participantes / competidores.
 - c) Conseguir una venta mutuamente satisfactoria para comprador y vendedor.