

WUOLAH



Rubenjo7

www.wuolah.com/student/Rubenjo7



56335

TODOS TEST.pdf

Test



2º Inteligencia Artificial



Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación
Universidad de Granada

1.- **Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la Inteligencia Artificial:.** Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la Inteligencia Artificial:

-Resolver problemas mediante comportamiento racional

2.- **¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad? .** ¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad?

-Deliberativo

3.- **Los robots autonomos de exploracion de Marte no son reactivos porque....** Los robots autonomos de exploracion de Marte no son reactivos porque...

- tienen un modelo simbolico del mundo

- deciden su comportamiento de la forma que mejor satisfaga sus objetivos

4.- **Problemas que aborda la IA.** ¿Cuáles de estos problemas aborda la IA?

-Análisis financiero

5.- **Definición de agente inteligente.** ¿Qué es un agente racional?

-Es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados

6.- **Características de un sistema multiagente.** ¿Cuál de las siguientes afirmaciones no hace referencia a una característica de un sistema multiagente?

- Cada agente tiene una serie de elementos que están conectados entre sí

7.- **Un agente proactivo al percibir un entorno: .** Un agente proactivo al percibir un entorno:

- tiene comportamientos que le permite lograr objetivos usando el conocimiento del mundo

8.- **Un aspecto a tener en cuenta en el diseño de uno horno es que éste debe de estar en un cierto equilibrio. De los problemas en IA de los trabajos de la vida diaria, ¿cuál crees que aborda este tema? .** Un aspecto a tener en cuenta en el diseño de uno horno es que éste debe de estar en un cierto equilibrio. De los problemas en IA de los trabajos de la vida diaria, ¿cuál crees que aborda este tema?

- Control

9.- **Actualmente, ¿cuál es el mayor campo de aplicación de la IA? .** Actualmente, ¿cuál es el mayor campo de aplicación de la IA?

-Actualmente, la I.A. se encuentra presente en prácticamente todos los ámbitos del conocimiento

10.- **De los siguientes ejemplos cual seria un producto propio del desarrollo de la IA:.** De los siguientes ejemplos cual seria un producto propio del desarrollo de la IA:

- Un navegador GPS

11.- **En un problema concreto, ¿que es más apropiado utilizar agentes reactivos deliberativos o híbridos? .** En un problema concreto, ¿que es más apropiado utilizar agentes reactivos deliberativos o híbridos?

- Depende del problema, de los requisitos de la solución y del conocimiento de que se disponga

12.- **En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes .** En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes

-Falso, los seres humanos aprenden, se adaptan y forman su inteligencia y capacidades a partir de sus herencia genética, pero en función del contexto y las experiencias



Disfruta ahora de manera online
Cursos intensivos
Clases particulares

30 HORAS

120€

**Tu academia de idiomas online y tu
centro examinador de Cambridge.**

Cursos super-intensivos de preparación B1, B2, C1 y C2. Comienzo 1 de Junio. Fin 30 de Junio.



Authorised Exam Centre
Official Examination Centre No: ES815

www.clgranada.com

☎ | +34 958 53 52 53 📍 | C/ Puentezuelas, nº 32, 1ª planta (Granada)

✉ | info@clgranada.com

13.- **¿La Inteligencia Artificial puede ser de utilidad para la realización de paginas web?**

. ¿La Inteligencia Artificial puede ser de utilidad para la realización de paginas web?

-Si, se puede utilizar para mostrar un contenido dinámico adecuado al usuario, fecha, etc...

14.- **Una arquitectura reactiva es aquella que...** . Una arquitectura reactiva es aquella que...

-no incluye ninguna clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y no hace uso de razonamiento complejo

15.- **¿Que tipo de agente utilizarías para implementar un robot dedicado a la limpieza del fondo de una piscina?** . ¿Que tipo de agente utilizarías para implementar un robot dedicado a la limpieza del fondo de una piscina?

- **Reactivo, por su bajo coste y fácil implementación.**

16.- **Hay tres tipos de agentes: agentes sociales, agentes reactivos y ...** . Hay tres tipos de agentes: agentes sociales, agentes reactivos y ...

-Deliberativos

17.- **Un navegador con GPS necesita de un agente:** . Un navegador con GPS necesita de un agente:

- **Deliberativo**

18.- **Las interacciones entre agentes ¿En qué tipo de agentes se dan?** . Las interacciones entre agentes ¿En qué tipo de agentes se dan?

- Sociales

19.- **Además de cooperación y negociación cual es la interacción entre agentes que falta:**

. Además de cooperación y negociación cual es la interacción entre agentes que falta:

-Coordinación

20.- **Un robot diseñado para jugar al futbol** . Un robot diseñado para jugar al futbol

-**Necesita de ambos agentes**

21.- **¿tendria sentido la utilización de un agente para la resolucion de un laberinto?**

. ¿tendria sentido la utilización de un agente para la resolucion de un laberinto?

-**si, porque habría que actuar en función del entorno**

22.- **¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?** . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

- **Todas las anteriores son correctas**

23.- **Sistema multiagente.** ¿Qué es un sistema multiagente?

- **Los entornos en los que dos o más agentes intervienen simultáneamente**

24.- **El Test de Turing tiene como finalidad:** . El Test de Turing tiene como finalidad:

- **Demostrar la existencia de inteligencia (artificial) en una máquina**

25.- **¿Mediante qué forma o formas de interacción, interactúan fundamentalmente los agentes en la RoboCup?:** . ¿Mediante qué forma o formas de interacción, interactúan fundamentalmente los agentes en la RoboCup?:

- **Cooperación**

-**Coordinación**

26.- Empleando técnicas de Inteligencia Artificial podemos construir: . Empleando técnicas de Inteligencia Artificial podemos construir:

- Sistemas que actúan racionalmente, (100.0 %)
- Sistemas que actúan como humanos, (100.0 %)

27.- ¿Cual o cuáles de estas capacidades son necesarias para pasar el test de turing?. ¿Cual o cuáles de estas capacidades son necesarias para pasar el test de turing?

-Razonamiento

28.- la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que: . la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que:

- Se necesitaba un gran conocimiento para resolver problemas específicos y la intratabilidad de algunos problemas

29.- ¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos?. ¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos?

-Sistemas que piensan como humanos

30.- ¿Cual de las siguientes opciones sobre las características de un SMA no es correcta?. ¿Cual de las siguientes opciones sobre las características de un SMA no es correcta?

-Los datos están centralizados

31.- ¿Cuál de estos problemas no es de interés para la inteligencia artificial? . ¿Cuál de estos problemas no es de interés para la inteligencia artificial?

-Apagar automáticamente un calefactor cuando haya mas de 30°C

32.- Un modelo cognitivo se asocia con: . Un modelo cognitivo se asocia con:

-Sistemas que piensan como humanos

33.- ¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se plantee?. ¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se plantee?

-V

34.- Un agente inteligente es aquel que _____ ante una situación dada.. Un agente inteligente es aquel que _____ ante una situación dada.

-emprende una acción razonable

35.- ¿Cuál o cuáles de las siguiente características son propias de problemas de IA?

. ¿Cuál o cuáles de las siguiente características son propias de problemas de IA?

-No tienen una solución exacta que sea eficiente (100.0 %)

- Difíciles (100.0 %)

36.- Los robots autonomos de exploracion de Marte no son reactivos porque.... Los robots autonomos de exploracion de Marte no son reactivos porque...

- tienen un modelo simbolico del mundo (100.0 %)

- deciden su comportamiento de la forma que mejor satisfaga sus objetivos (100.0 %)

37.- Aplicaciones de la IA. ¿Cuál de las siguientes es un campo de aplicación de la IA?

- Robótica

38.- Definición de IA. ¿Qué es la IA?

- Disciplina científico-técnica que se ocupa de la comprensión de los mecanismos subyacentes en el pensamiento y la conducta inteligente y su incorporación en las máquinas

39.- Hoy en día, ¿cuál es la idea clave cuando hablamos en general de Inteligencia Artificial? . Hoy en día, ¿cuál es la idea clave cuando hablamos en general de Inteligencia Artificial?

- Agente inteligente

40.- La Evolución Historia de la IA:. La Evolución Historia de la IA:

- Ha tenido altibajos, pero en los últimos está teniendo un desarrollo progresivo y rápido

41.- Los agentes reactivos:. Los agentes reactivos:

- Deben percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.

42.- ¿Un agente que juega al ajedrez es de tipo...?. ¿Un agente que juega al ajedrez es de tipo...?

-deliberativo

43.- En un Sistema Multiagente, la principal ventaja es la centralización de los datos.. En un Sistema Multiagente, la principal ventaja es la centralización de los datos.

-Falso

44.- Los agentes deliberativos, en comparación con los agentes reactivos, son complejos y tardan más en reaccionar ya que tienen un modelo del mundo . Los agentes deliberativos, en comparación con los agentes reactivos, son complejos y tardan más en reaccionar ya que tienen un modelo del mundo

-Verdadero

45.- ¿Cual de las siguientes características NO es imprescindible en un agente?. ¿Cual de las siguientes características NO es imprescindible en un agente?

-Social

46.- ¿Cual o cuáles de estas capacidades son necesarias para pasar el test de turing?. ¿Cual o cuáles de estas capacidades son necesarias para pasar el test de turing?

- Razonamiento (100.0 %)

- Representación del conocimiento (100.0 %)

47.- En un sistema multiagente (SMA), ¿Tiene sentido que todos los agentes tengan información completa de todo su entorno?.. En un sistema multiagente (SMA), ¿Tiene sentido que todos los agentes tengan información completa de todo su entorno?.

-Falso

48.- **¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable?.** ¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable?

- Capacidad Social (100.0 %)

49.- **¿Qué enfoque de Inteligencia Artificial es el que se usa en agentes reactivos?.** ¿Qué enfoque de Inteligencia Artificial es el que se usa en agentes reactivos?

- Sistemas que actúan racionalmente (100.0 %)

50.- **Las características indispensables que tiene que tener cualquier sistema (de ordenador) para ser considerado como un agente son:.** Las características indispensables que tiene que tener cualquier sistema (de ordenador) para ser considerado como un agente son:

- Que sea autónomo, sea pro-activo y tenga capacidad de estímulo-respuesta.

51.- **¿Cuál fue la principal razón de la entrada en la edad oscura de la IA?.** ¿Cuál fue la principal razón de la entrada en la edad oscura de la IA?

-El optimismo excesivo en las primeras etapas del desarrollo de la IA.

52.- **¿Es posible un agente sin sensores?.** ¿Es posible un agente sin sensores?

-No, porque dejaría de ser un agente al no percibir el entorno en el que se encuentra

53.- **La Inteligencia Artificial surge a partir de desarrollos de: .** La Inteligencia Artificial surge a partir de desarrollos de:

- Diversas áreas (Matemáticas, Informática, Neurociencia, Psicología, Filosofía, Economía, etc...

54.- **El periodo de gestación de la IA fue _____.** El periodo de gestación de la IA fue _____.

- (1943-1955) (100.0 %)

55.- **Los sistemas expertos son un ejemplo de:.** Los sistemas expertos son un ejemplo de:

-Sistemas que actúan como humanos

56.- **La Inteligencia Artificial se basa en: .** La Inteligencia Artificial se basa en:

- No hay un sistema de control global (100.0 %)

- Cada agente tiene un punto de vista parcial del problema (100.0 %)

- Los datos no están centralizados (100.0 %)

- La computación es asíncrona (100.0 %)

57.- **¿Son los robots que participan en la robocup agentes reactivos, deliberativos o híbridos? .** ¿Son los robots que participan en la robocup agentes reactivos, deliberativos o híbridos?

- Reactivo (100.0 %)

- Híbridos (100.0 %)

58.- **¿En qué tipo de interacción los agentes organizan una actividad para evitar las interacciones perjudiciales y explotar las beneficiosas: .** ¿En qué tipo de interacción los agentes organizan una actividad para evitar las interacciones perjudiciales y explotar las beneficiosas:

-Coordinación

59.- ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla?

-Deliberativo

60.- Un problema para el que hay una resolución algorítmica nunca puede ser un problema de Inteligencia Artificial . Un problema para el que hay una resolución algorítmica nunca puede ser un problema de Inteligencia Artificial

-Depende

61.- Arquitecturas de Agentes. La arquitectura que contiene un mundo representado explícitamente y un modelo lógico del mismo, y en la cual las decisiones son hechas por medio de un razonamiento lógico, basado en concordancia de patrones y manipulación simbólica, recibe el nombre de arquitectura de

- agente deliberativo

62.- ¿Cuál no es característica de los Agentes?. ¿Cuál no es característica de los Agentes?

- Capacidad individualista

63.- De las siguientes afirmaciones, ¿cuál no está relacionada en general con los Agentes Reactivos?. De las siguientes afirmaciones, ¿cuál no está relacionada en general con los Agentes Reactivos?

- Problemas en trasladar el entorno a una representación simbólica.

64.- "El intercambio de información mediante símbolos puede producir fallos lógicos" es una objeción al Test de Turing del tipo: . "El intercambio de información mediante símbolos puede producir fallos lógicos" es una objeción al Test de Turing del tipo:

- filosófico

65.- Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.. Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.

-Falso

66.- Las leyes del pensamiento se asocian con los: . Las leyes del pensamiento se asocian con los:

- Sistemas que piensan racionalmente

67.- La llamada época oscura de la IA ocurrió durante:. La llamada época oscura de la IA ocurrió durante:

- 1966-1973

68.- ¿Cuál de estas áreas de desarrollo se ha mencionado en clase específicamente como importantes para el desarrollo de la I.A?. ¿Cuál de estas áreas de desarrollo se ha mencionado en clase específicamente como importantes para el desarrollo de la I.A?

-Economía

69.- **Actualmente, ¿cuáles de estos son campos de aplicación de la IA?:** . Actualmente, ¿cuáles de estos son campos de aplicación de la IA?:

- Visión artificial

-Desarrollo de modelos de inteligencia

70.- **La Inteligencia Artificial se basa en:** . La Inteligencia Artificial se basa en:

-Conocimiento + Razonamiento

71.- **¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?:** . ¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?:

-Arquitectura Deliberativa

72.- **Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades.**

. Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades.

-Deliberativo

73.- **¿Cuál de estas propiedades de agentes implica un funcionamiento mas simple?**

. ¿Cuál de estas propiedades de agentes implica un funcionamiento mas simple?

- Reactivo

74.- **¿Es correcta la siguiente definición de agente?: Es un sistema hardware capaz de percibir un entorno y actuar en él, se caracteriza por ser autónomo,reactivo,pro-activo y racional.** . ¿Es correcta la siguiente definición de agente?: Es un sistema hardware capaz de percibir un entorno y actuar en él, se caracteriza por ser autónomo,reactivo,pro-activo y racional.

-verdadero

75.- **De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente:.** De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente:

- Un agente reactivo, por norma general, será más rápido en dar una respuesta a un estímulo que un agente deliberativo (100.0 %)

- Un agente que toma decisiones en función de los estímulos que recibe y siguiendo un comportamiento programado sin realizar ningún tipo de deducción lógica es un agente reactivo (100.0 %)

76.- **¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo?** . ¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo?

- Navegador GPS (100.0 %)

- Coche autonomo (100.0 %)

77.- Un agente _____ actúa en cualquier situación mediante un proceso estímulo/respuesta ante el estado actual del entorno en el cual está situado.. Un agente _____ actúa en cualquier situación mediante un proceso estímulo/respuesta ante el estado actual del entorno en el cual está situado.

- reactivo

78.- ¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se planteen?. ¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se planteen?

- V

79.- ¿Qué fue llamado originalmente "el juego de la imitación" por su creador? . ¿Qué fue llamado originalmente "el juego de la imitación" por su creador?

- El test de Turing

80.- ¿En que modelo de interacción entre agentes se trabaja conjuntamente?. ¿En que modelo de interacción entre agentes se trabaja conjuntamente?

- Cooperación

81.- En realidad los computadores no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen los programadores . En realidad los computadores no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen los programadores

- Verdadero, pero se pueden comportar, actuar o responder 'de forma inteligente'

82.- Marque todas las respuestas correctas: En un SMA.... Marque todas las respuestas correctas: En un SMA...

- No hay un sistema de control global (100.0 %)

- Cada agente tiene un punto de vista parcial del problema (100.0 %)

- Los datos no están centralizados (100.0 %)

- La computación es asíncrona (100.0 %)

83.- ¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo?. ¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo?

- Percibir correctamente el entorno

84.- Un agente reactivo es aquel que debe percibir el entorno y responder de forma temporal a los cambios que ocurren, luego esto implica que . Un agente reactivo es aquel que debe percibir el entorno y responder de forma temporal a los cambios que ocurren, luego esto implica que

- Las dos son igual de importantes.

85.- ¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo?. ¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo?

- La percepción es más compleja que la acción por que para percibir hay que representar correctamente la situación como un conjunto de características que hay que calcular a partir de los datos de los sensores, mientras que para la acción se implementa un sistema de producción simple que indica como reaccionar según el caso en que se encuentre el agente.

86.- La forma en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.. La forma en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.

- memoria a largo plazo (100.0 %)

- memoria sensorial (100.0 %)

87.- ¿Como podría beneficiar el uso de una arquitectura de subsunción en un robot aspirador? . ¿Como podría beneficiar el uso de una arquitectura de subsunción en un robot aspirador?

- Los estímulos del exterior se procesan por capas especializadas de modo que se siguen unas prioridades a la hora de actuar (100.0 %)

- Permitiría modularizar el comportamiento y facilitar la implementación (100.0 %)

88.- ¿Un agente que actúa siempre con independencia del entorno siguiendo el mismo criterio, puede ser considerado un agente inteligente? . ¿Un agente que actúa siempre con independencia del entorno siguiendo el mismo criterio, puede ser considerado un agente inteligente?

- No, porque no tiene flexibilidad y no puede actuar teniendo en cuenta el estado del entorno

89.- ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?:. ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?:

- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción.

90.- Un agente reactivo.... Un agente reactivo...

- una vez que toma una decisión, no la puede cambiar (100.0 %)

- escoge una acción, entre las posibles, considerando la información recibida (100.0 %)

- únicamente se basa en lo que percibe del mundo para tomar su decisión (100.0 %)

91.- Agente Deliberativos. Los agentes deliberativos se diferencian de los agentes reactivos en que estos disponen de:

- Un modelo de los efectos de sus acciones en el mundo

92.- Las redes neuronales almacenan la información de forma redundante: . Las redes neuronales almacenan la información de forma redundante:

- No, no tiene por qué

93.- En un agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones? . En un agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones?

- si

94.-Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas:
·Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas:

- Los sistemas reactivos pueden ser utilizados para varios propósitos.

95.- ¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento?. ¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento?

- Evitan que los módulos actúen al mismo tiempo decidiendo el que actúa y el que no.

96.- Agentes Reactivos. ¿Cual de las siguientes opciones es una arquitectura de los agente reactivos

- Subsunción

97.- ¿Que es un MC? . ¿Que es un MC?

- Modulo de competencia

98.- ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla?

- Deliberativo

99.- Los MC (módulos de competencia) almacenan.... . Los MC (módulos de competencia) almacenan....

- Ambas.

100.- Según el test de Alan Turing, una máquina es inteligente cuando: . Según el test de Alan Turing, una máquina es inteligente cuando:

- No se puede diferenciar su comportamiento del de un ser humano

101.- Un agente es un sistema que _____.. Un agente es un sistema que _____ .

- actúa racionalmente

102.- La Habitación China. A principios de los 80, John Searle propone el ejemplo de La Habitación China como crítica al Test de Turing.

-Verdadero

103.- Un hipotético sistema de transporte de trenes en el cual puede haber tanto locomotoras automatizadas como locomotoras controladas por humanos es... . Un hipotético sistema de transporte de trenes en el cual puede haber tanto locomotoras automatizadas como locomotoras controladas por humanos es...

- Un sistema multi-agente híbrido con una potente capacidad reactiva

104.- Los principales problemas de los agentes reactivos son:. Los principales problemas de los agentes reactivos son:

- Necesitan disponer de suficiente información sobre su entorno para actuar adecuadamente, (100.0 %)

- No hay metodologías claras para crear este tipo de agentes: sigo siendo un desarrollo por prueba y error., (100.0 %)

- Es difícil el aprendizaje y la mejora de las capacidades de los agentes con el tiempo., (100.0 %)

105.- La característica capacidad estímulo-respuesta de un agente se define como:. La característica capacidad estímulo-respuesta de un agente se define como:

- El agente debe percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.

106.- Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la Inteligencia Artificial:. Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la Inteligencia Artificial:

- Resolver problemas mediante comportamiento racional

107.- ¿Cuál de las siguientes es la palabra clave o el concepto que mejor definiría globalmente la IA en la actualidad?. ¿Cuál de las siguientes es la palabra clave o el concepto que mejor definiría globalmente la IA en la actualidad?

- Agente inteligente

108.- ¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____. ¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____

- Encontrar la lógica para calcular la acción (100.0 %)

- El proceso del cálculo de la situación a partir de los datos de los sensores (100.0 %)

109.- ¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo?. ¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo?

- La percepción es más compleja que la acción por que para percibir hay que representar correctamente la situación como un conjunto de características que hay que calcular a partir de los datos de los sensores, mientras que para la acción se implementa un sistema de producción simple que indica como reaccionar según el caso en que se encuentre el agente.

110.- ¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas? . ¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas?

- Si, porque es una buena manera de representar lo que ha percibido y poder tomar decisiones basadas en ello

111.- Los agentes reactivos normales son . Los agentes reactivos normales son

- simples y de inteligencia limitada.

112.- ¿Cuál o cuáles de la siguientes características son de un agente deliberativo?: ¿Cuál o cuáles de la siguientes características son de un agente deliberativo?:

- Elementos centralizados (100.0 %)

- Razonamiento lógico (100.0 %)

113.- Marca los enunciados verdaderos sobre un sistema basado en pizarra:. Marca los enunciados verdaderos sobre un sistema basado en pizarra:

- Un agente con este sistema se compone de varios módulos. (100.0 %)

- Cada módulo se compone de una parte de condición y otra de acción. (100.0 %)

- Dos módulos pueden actuar simultáneamente. (100.0 %)

114.- ¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"?. ¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"?

- Matriz 3x3 (100.0 %)

- Variable turno (100.0 %)

115.- ¿Para qué se debe implementar un programa de resolución de conflictos en un MC basado en pizarras? . ¿Para qué se debe implementar un programa de resolución de conflictos en un MC basado en pizarras?

- Para impedir que dos módulos puedan acceder simultáneamente a la pizarra

116.- ¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?.. ¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?:

- Procesamiento perceptual y Fase de calculo de la acción.

117.- ¿Para qué es necesario implementar un sistema de resolucion de conflictos entre los Módulos de Conocimiento de un Sistema Basados en Pizarras?

. ¿Para qué es necesario implementar un sistema de resolucion de conflictos entre los Módulos de Conocimiento de un Sistema Basados en Pizarras?

- Para que determine cuál actuará, si lo harán a la vez, o no lo hará ninguno

118.- Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos. Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.

- Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo

119.- ¿Pueden combinarse los grafos explícitos y los implícitos en sistemas de búsqueda de agentes deliberativos?. ¿Pueden combinarse los grafos explícitos y los implícitos en sistemas de búsqueda de agentes deliberativos?

- Si y deben hacerlo para resolver un problema.

120.-Cuál de las siguientes opciones no es un inconveniente en la fabricación de las arquitecturas reactivas:..Cuál de las siguientes opciones no es un inconveniente en la fabricación de las arquitecturas reactivas:

- Simplicidad.

121.- ¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano?. ¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano?

- No, pero en en muchos casos la forma humana de resolver un problema ayuda a desarrollar la técnica de IA

122.- Un agente reactivo... . Un agente reactivo...

- reacciona a los estímulos y actúa en consecuencia

123.- El test de turing analiza . El test de turing analiza

- Sistemas que actuan como humanos

124.- El agente reactivo percibe su entorno a través de.... . El agente reactivo percibe su entorno a través de....

- Sensores

125.- La memoria supone una mejora de _____ en el comportamiento del agente.. La memoria supone una mejora de _____ en el comportamiento del agente.

- - precisión y eficiencia

126.- En el ejemplo del robot aspirador se podría usar... . En el ejemplo del robot aspirador se podría usar...

- una arquitectura de subsunción (100.0 %)

- una memoria con representaciones icónicas (100.0 %)

127.- ¿Cual de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras? . ¿Cual de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras?

- Un programa de resolución de conflictos cuando dos MCs puedan actuar simultáneamente.

128.- ¿Como es el diseño de un agente reactivo?: . ¿Como es el diseño de un agente reactivo?:

- Percibe, Procesa las entradas, Representa lo percibido, Selecciona una acción, Procesa la salida y actúa.

129.- ¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?: . ¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?:

- El ajedrez (100.0 %)

- El 8 puzzle (100.0 %)

130.- En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria . En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria

- Es la conjunción de ambas cosas

131.- Un agente reactivo basado en modelos iconicos _____ a un agente reactivo basado en características.. Un agente reactivo basado en modelos iconicos _____ a un agente reactivo basado en características.

- es una alternativa que incluye memoria

132.- La utilización de las redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de: . La utilización de las redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de:

- Aprendizaje

133.- ¿ Por qué motivo se usan los grafos implícitos al resolver un problema ?. ¿ Por qué motivo se usan los grafos implícitos al resolver un problema ?

- Porque los grafos explícitos son demasiado grandes como para mantenerlos en memoria.

134.- ¿Cuando y donde se considera que se inicio la Inteligencia Artificial como disciplina o campo de actividad?. ¿Cuando y donde se considera que se inicio la Inteligencia Artificial como disciplina o campo de actividad?

- 1956, Conferencia de Dartmouth

135.- Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen: . Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen:

- Múltiples formas de ser resueltos o múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo

136.- ¿Qué respuesta se adecua mejor a la relación que tiene cualquier persona con la IA:. ¿Qué respuesta se adecua mejor a la relación que tiene cualquier persona con la IA:

- En la mayoría de las actividades cotidianas con elementos tecnológicos de manera directa o indirecta.

137.- ¿Cuál de estas propiedades de agentes implica un funcionamiento mas simple? . ¿Cuál de estas propiedades de agentes implica un funcionamiento mas simple?

- Reactivo

138.- **¿Cuál de las siguientes características no es indispensable en un "Agente"?** ¿Cuál de las siguientes características no es indispensable en un "Agente"?

- Capacidad Social

139.- **Fuerza Bruta.** Gracias a las increíbles capacidades de cálculo que tienen los ordenadores de hoy en día podemos decir que son capaces de demostrar inteligencia.

- False

140.- **Características de un Sistema Multi-Agente:** . Características de un Sistema Multi-Agente:

- No hay un sistema de control global. (100.0 %)

- Los datos no están centralizados. (100.0 %)

- Cada agente tiene información incompleta, o no todas las capacidades para resolver el problema, así cada agente tiene un punto de vista limitado. (100.0 %)

141.- **¿En que fase de un agente reactivo percibe el entorno del mundo a través de sus sensores? :** . ¿En que fase de un agente reactivo percibe el entorno del mundo a través de sus sensores? :

- Fase de Percepción.

142.- **Un agente reactivo:** . Un agente reactivo:

- No mantienen historia pasada ni estado

143.- **Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente** Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente

- Deliberativo

144.- **Para el funcionamiento de un GPS, este debe disponer:** . Para el funcionamiento de un GPS, este debe disponer:

- Ambas anteriores

145.- **¿Cuál de estas propiedades NO es obligatoria en un agente?** ¿Cuál de estas propiedades NO es obligatoria en un agente?

- Sociabilidad.

146.- **¿Se necesita conocimiento e información para la Inteligencia Artificial?** . ¿Se necesita conocimiento e información para la Inteligencia Artificial?

- Se necesita de ambos

147.- **¿Es esencial el uso de memoria en un agente reactivo?** . ¿Es esencial el uso de memoria en un agente reactivo?

- No, pero incluirla provocaría una mejora de la eficiencia y el comportamiento del agente

148.- **En el problema del mono y los plátano, ¿que tipo de agente sería mas eficaz?** . En el problema del mono y los plátano, ¿que tipo de agente sería mas eficaz?

- Deliberativo

149.- Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente

reactivo:. Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente reactivo:

- El agente tiene conocimiento de si mismo y de su entorno

150.- ¿en que basa sus decisiones un agente? . ¿en que basa sus decisiones un agente?

- entorno

151.- La arquitectura de subsunción.... . La arquitectura de subsunción....

- Consiste en agrupar módulos de comportamiento.

152.- ¿puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores? . ¿puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores?

- Si, su solución no tiene por qué ser la óptima

153.- Análisis de enfoques. ¿Qué enfoque de la IA podemos realmente abordar? Es decir,¿qué clase de sistemas son los que realmente podemos diseñar hoy en día con los conocimientos actuales del campo de la IA?

- Sistemas que actúan como humanos (100.0 %)
- Sistemas que actúan racionalmente (100.0 %)

154.- Puede llegar a poseer un receptor de TDT técnicas de la Inteligencia Artificial

. Puede llegar a poseer un receptor de TDT técnicas de la Inteligencia Artificial

- Si, por ejemplo para recomendar que ver (100.0 %)
- Si, por ejemplo para procesar la señal de video y mejorar la calidad de imagen (100.0 %)

155.- Señala cual de las siguientes etapas pertenece al ciclo de percepción y acción de un agente reactivo. NOTA: Si alguna de las respuestas es errónea la pregunta se considerará mal.. Señala cual de las siguientes etapas pertenece al ciclo de percepción y acción de un agente reactivo. NOTA: Si alguna de las respuestas es errónea la pregunta se considerará mal.

- Procesamiento de las entradas percibidas por los sensores (25.0 %)
- Escoger una acción, entre las posibles, considerando la información percibida (25.0 %)
- Procesamiento de las salidas que se enviaran a los actuadores (25.0 %)
- Hacer una representación interna perceptual de las información percibida (25.0 %)

156.- Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que.... Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que...

- es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados

1.- *¿Qué es un espacio de estados?. ¿Qué es un espacio de estados?*

- Es la representación del conocimiento que se va generando a través de las acciones del agente.

2.- *Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados:* . Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados:

- Grafo cuyos nodos representan las configuraciones alcanzables (los estados válidos) y cuyos arcos explicitan las acciones posibles.

3.- *¿Sería viable generar el grafo completo para representar el espacio de estados de un ajedrez?. ¿Sería viable generar el grafo completo para representar el espacio de estados de un ajedrez?*

- No, tendría demasiados nodos

4.- *Espacio de estados II. ¿Qué es el espacio de estados?*

- Representación del conocimiento a partir de las acciones del agente

5.- *El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en....* El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en...

- Sudoku. (100.0 %)

- Juego del Laberinto. (100.0 %)

- n-Damas. (100.0 %)

6.- *¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?:. ¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?:*

- Agente deliberativo.

7.- *¿Cual de estas técnicas crees mas adecuada para un sistema de planificación de ruta?:. ¿Cual de estas técnicas crees mas adecuada para un sistema de planificación de ruta?:*

- Búsqueda con costo

8.- *¿Se usará obligatoriamente un agente deliberativo para jugar al tres en raya?. ¿Se usará obligatoriamente un agente deliberativo para jugar al tres en raya?*

-No necesariamente, porque es un juego simple con un conjunto pequeño de posiciones y se puede conocer la mejor jugada para cada posición

9.- *¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?: . ¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?:*

- El ajedrez (100.0 %)

- El 8 puzzle (100.0 %)

10.- *¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva? . ¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva?*

- 1

11.- *En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria de trabajo es . En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria de trabajo es*

- el camino que se está explorando

12.- *¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?. ¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?*

- búsqueda en anchura, búsqueda en profundidad (100.0 %)

13.- *¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura?. ¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura?*

- No, tiene menor complejidad en espacio ya que solo mantiene en memoria un camino en cada momento

14.- *Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente:* . Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente:

- Deliberativo

15.- *Grafo Y/O.* ¿En qué tipo de nodos, para resolver la tarea del nodo padre, es necesario resolver primero todas las tareas de los nodos hijos?

- Nodos Y

16.- *Un grafo explícito:* . Un grafo explícito:

- Representa la totalidad del problema.

17.- *En comparación de los Grafos Implícitos e Explícitos:* . En comparación de los Grafos Implícitos e Explícitos:

- Los explícitos son más eficaces pero en la practica no siempre se pueden aplicar por desbordamiento de memoria.

18.- *¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?* . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

- Todas las anteriores son correctas

19.- *Es preferible ordenar los estados de menor a mayor en los nodos max antes que de mayor a menor en los nodos min* . Es preferible ordenar los estados de menor a mayor en los nodos max antes que de mayor a menor en los nodos min

-Falso

20.- *No siempre es necesario usar una funcion heuristica para evaluar los estados de un arbol de juego* . No siempre es necesario usar una funcion heuristica para evaluar los estados de un arbol de juego

-Verdadero

21.- *El algoritmo minimax* . El algoritmo minimax

-escoge siempre la opción con la que se maximiza el resultado suponiendo que el contrincante intenta minimizarlo

22.- *Un árbol del juego es* . Un árbol del juego es

- una representación explícita de todas las formas de jugar a un juego

23.- *Cuáles de las siguientes opciones son correctas* . Cuáles de las siguientes opciones son correctas

- El agente deliberativo dispone de un modelo del mundo en el que habita. (50.0 %)

- El agente deliberativo dispone de un modelo de los efectos de sus acciones sobre el mundo. (50.0 %)

24.- *¿Puede existir un juego competitivo y cooperativo a la vez?* . ¿Puede existir un juego competitivo y cooperativo a la vez?

- Sí, por ejemplo la Robocup en la cual una parte es cooperativa (entre los agentes de un equipo) y otra competitiva (contra el otro equipo).

25.- *La notación MIN MAX para cuantos jugadores se puede usar?* . La notación MIN MAX para cuantos jugadores se puede usar?

- 2 (100.0 %)

- Todos los que sean necesarios (100.0 %)

26.- *¿La poda alfa beta es necesaria en cualquier algoritmo minimax?* . ¿La poda alfa beta es necesaria en cualquier algoritmo minimax?

-No, la poda alfa beta es una mejora para disminuir el esfuerzo computacional del algoritmo minimax.

27.- *¿Cuál o cuales de los siguientes algoritmos tienen una componente aleatoria?* . ¿Cuál o cuales de los siguientes algoritmos tienen una componente aleatoria?:

- Genéticos

28.- *¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?* . ¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?

-8 Puzzle

29.- *La búsqueda en anchura es completa, es decir si existe solución la encuentra..* La búsqueda en anchura es completa, es decir si existe solución la encuentra.

-Verdadero

30.- *La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones.* . La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones.

-Verdadero

31.- *¿Que es una heurística?* _____ . ¿Que es una heurística? _____

- Un criterio para determinar lo prometedor que es una alternativa en relación con un determinado objetivo.

32.- *Profundidad vs Anchura.* ¿Cuál de las siguientes NO es una ventaja de la búsqueda en profundidad frente a la búsqueda en anchura?

- Siempre encuentra el camino mas corto

33.- *El empleo de un algoritmo genético garantiza siempre obtener una solución óptima* . El empleo de un algoritmo genético garantiza siempre obtener una solución óptima

-Falso

34.- *La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) ¿es admisible?* . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) ¿es admisible?

-Verdadero

35.- *¿Qué corresponde a la reproducción sexual en un algoritmo genético?* . ¿Qué corresponde a la reproducción sexual en un algoritmo genético?

- el operador de cruce

36.- *En el algoritmo A* CERRADOS representa* . En el algoritmo A* CERRADOS representa

- el conjunto de nodos generados y explorados

37.- *La búsqueda en anchura es un caso particular del algoritmo A** . La búsqueda en anchura es un caso particular del algoritmo A*

-Verdadero

38.- *Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica.* . Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica.

- F

39.- *En el algoritmo A*, g(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial I al n y h(n) expresa la distancia estimada desde el nodo inicial I hasta el nodo objetivo O.* . En el algoritmo A*, g(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial I al n y h(n) expresa la distancia estimada desde el nodo inicial I hasta el nodo objetivo O.

-Falso

40.- Respecto al algoritmo de enfriamiento simulado, escoja las respuestas verdaderas:. Respecto al algoritmo de enfriamiento simulado, escoja las respuestas verdaderas:

- Tiene capacidad para salir de óptimos locales, ya que es un método probabilístico. (34.0 %)
- Es eficiente. (33.0 %)
- Es fácil de implementar. (33.0 %)

41.- ¿Cuál de los siguientes algoritmos es más costoso a nivel computacional, y por consiguiente más lento?. ¿Cuál de los siguientes algoritmos es más costoso a nivel computacional, y por consiguiente más lento?

- Búsqueda en anchura

42.- ¿Qué tipo de estructura de datos es recomendable utilizar para la implementación del algoritmo de Búsqueda con Coste uniforme ?. ¿Qué tipo de estructura de datos es recomendable utilizar para la implementación del algoritmo de Búsqueda con Coste uniforme ?

- cola con prioridad

43.- El algoritmo alfa-beta calcula el mismo movimiento que el algoritmo minimax pero con mayor eficiencia . El algoritmo alfa-beta calcula el mismo movimiento que el algoritmo minimax pero con mayor eficiencia

- V

44.- ¿Puede ocurrir que un nodo min tenga mayor valor que otro nodo min descendiente (nodo min de mayor profundidad y conectado al primero)?. ¿Puede ocurrir que un nodo min tenga mayor valor que otro nodo min descendiente (nodo min de mayor profundidad y conectado al primero)?

-Si

45.- El algoritmo minimax (señalar lo INCORRECTO): . El algoritmo minimax (señalar lo INCORRECTO):

- La función de evaluación resta en los movimientos propios y suma en los movimientos del contrario

46.- El paradigma del dilema del prisionero indica que (señalar lo INCORRECTO): . El paradigma del dilema del prisionero indica que (señalar lo INCORRECTO):

- La ganancia de un jugador se equilibra con la pérdida de los otros jugadores

47.- El mejor caso de la poda alfa beta permite duplicar la profundidad de un procedimiento Minimax con la misma complejidad . El mejor caso de la poda alfa beta permite duplicar la profundidad de un procedimiento Minimax con la misma complejidad

-Verdadero

48.- En la regla minimax, si J es un nodo Max, entonces su valor V(J):. En la regla minimax, si J es un nodo Max, entonces su valor V(J):

- Es igual al máximo de los valores de sus nodos sucesores

49.- Un espacio de estados es la representación del _____ que se va generando a través de la secuencia de acciones del agente.. Un espacio de estados es la representación del _____ que se va generando a través de la secuencia de acciones del agente.

-conocimiento

50.- ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?: . ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?:

- Elementos centralizados

-Razonamiento lógico

51.- Búsqueda en anchura. ¿Cuál de los siguientes nombres hace referencia a la búsqueda en anchura?

-Breadth First Search

52.- *Búsqueda en profundidad.* ¿Cuál de estas iniciales hace referencia a la búsqueda en profundidad?

- DFS

53.- *¿Que representación de grafos, por su más reducido tamaño, podría ser almacenada en memoria ?.* ¿Que representación de grafos, por su más reducido tamaño, podría ser almacenada en memoria ?

-La representación implícita

54.- *Un ejemplo de agente deliberativo sería....* Un ejemplo de agente deliberativo sería...

-Sistema GPS

55.- *En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino?.* En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino?

- Si, pero no nos asegura encontrar la mejor solución de nuestro problema.

56.- *Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques:.* Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques:

- En esta estructura, un arco representa un estado del sistema y un nodo una posible acción.

57.- *¿Qué representan los nodos cuando se usa la estructura de grafo dirigido para representar un problema en Inteligencia Artificial? ¿Y los arcos? .* ¿Qué representan los nodos cuando se usa la estructura de grafo dirigido para representar un problema en Inteligencia Artificial? ¿Y los arcos?

- Nodos: un estado del sistema ; Arcos: una posible acción

58.- *En el problema del mono y los plátano, ¿que tipo de agente sería más eficaz?.* En el problema del mono y los plátano, ¿que tipo de agente sería más eficaz?

- Deliberativo

59.- *Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades. .* Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades.

- Deliberativo

60.- *Agente Deliberativo.* Los agentes deliberativos como norma general consumen menos memoria que los agentes reactivos

-Falso

61.- *El algoritmo minimax es* El algoritmo minimax es

- un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta

62.- *En la poda ALFA-BETA, beta es... .* En la poda ALFA-BETA, beta es...

- el menor valor en el camino a la raíz desde el nodo, entre los nodos MIN

63.- *Definición de juego.* ¿Qué es un juego?

- Es cualquier situación de decisión, caracterizada por poseer una interdependencia estratégica, gobernada por un conjunto de reglas y con un resultado bien definido

64.- *¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística? .* ¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?

- Una partida de ajedrez

65.- *Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original*

hasta el estado objetivo.. Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo.

- Explícito

66.- *El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual.* . El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual.

- Verdadero

67.- *Una función de evaluación de una posición o estado en un juego* . Una función de evaluación de una posición o estado en un juego

- devuelve una estimación de la utilidad esperada de una posición dada

68.- *En el caso de existir una correspondencia de los árboles de juego con los grafos Y/O:* . En el caso de existir una correspondencia de los árboles de juego con los grafos Y/O:

- Los nodos O son mis movimientos y los nodos Y los de mi adversario (100.0 %)

- Los nodos O serán los nodos del jugador Max y los nodos Y los nodos del jugador Min (100.0 %)

69.- *Las heurísticas son criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta.* . Las heurísticas son criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta.

-Verdadero

70.- *El Algoritmo A* puede considerarse una extensión del algoritmo de Dijkstra* . El Algoritmo A* puede considerarse una extensión del algoritmo de Dijkstra

-Verdadero

71.- *La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos un método de escalada* . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos un método de escalada

-Falso

72.- *¿Cuáles de los siguientes algoritmos hacen uso de decisiones estocásticas?* . ¿Cuáles de los siguientes algoritmos hacen uso de decisiones estocásticas?

- Enfriamiento Simulado (50.0 %)

- Algoritmo de escalada de primera opción (50.0 %)

73.- *El programa de enfriamiento consiste de* . El programa de enfriamiento consiste de

- la temperatura inicial y el cambio de la misma

74.- *¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético?* . ¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético?

- el valor de la función heurística

75.- *La Búsqueda primero el mejor o por el mejor nodo hace uso de una estrategia de control* . La Búsqueda primero el mejor o por el mejor nodo hace uso de una estrategia de control

- Exploración en grafos

76.- *En el algoritmo A* la función h se interpreta como* . En el algoritmo A* la función h se interpreta como

-la estimación del coste del mejor camino entre el nodo actual y un nodo objetivo

77.- *El algoritmo A* siempre termina y no entra en ciclos* . El algoritmo A* siempre termina y no entra en ciclos

- tan solo cuando el coste es positivo en cada arco

78.- *¿Cual es la utilidad de la mutación en un algoritmo genético?* . ¿Cual es la utilidad de la mutación en un algoritmo genético?

- Para disminuir la probabilidad de quedar atrapado en un óptimo local.

79.- *En un juego con componente aleatoria, si realizamos un cambio de escala en los valores mediante una función real creciente(escala lineal, escala logarítmicas, etc..) , ¿la variante del minimax para este tipo de juegos elegirá la misma jugada?* . En un juego con componente aleatoria, si realizamos un cambio de escala en los valores mediante una función real creciente(escala lineal, escala logarítmicas, etc..) , ¿la variante del minimax para este tipo de juegos elegirá la misma jugada?

- No siempre, pero si el cambio de escala consiste en multiplicar por un número positivo si, (50.0 %)

- No siempre, pues puede cambiar el orden de la esperanza matemática de las opciones de una jugada aunque se conserve el orden de los valores (50.0 %)

80.- *La cota alfa es* . La cota alfa es

-una cota inferior

81.- *El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax del nodo de inicio y la misma jugada minimax* . El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax del nodo de inicio y la misma jugada minimax

-Verdadero

82.- *Cuando un juego no es de información perfecta* . Cuando un juego no es de información perfecta

-es necesario adaptar los algoritmos para que representen la incertidumbre y/o la falta de información

83.- *Búsqueda en profundidad II.* ¿La búsqueda en profundidad recorre todos los nodos de un grafo de manera ordenada?

- Solo si el grafo es finito y no se pone límite a la profundidad de exploración

84.- *¿Cual de estas técnicas crees mas adecuada para un sistema de planificación de ruta?.* ¿Cual de estas técnicas crees mas adecuada para un sistema de planificación de ruta?:

- Búsqueda con costo

85.- *La técnica bracktraking es un método de búsqueda de soluciones:* . La técnica bracktraking es un método de búsqueda de soluciones:

- Exhaustiva sobre grafos dirigidos acíclicos

86.- *Se pueden utilizar grafos explícitos:* . Se pueden utilizar grafos explícitos:

- En algunos problemas reales con un número reducido de estados.

87.- *Para asegurarse el encontrar una solución al problema, ¿Qué sería mejor utilizar una estrategia de búsqueda en anchura o búsqueda en profundidad?* . Para asegurarse el encontrar una solución al problema, ¿Qué sería mejor utilizar una estrategia de búsqueda en anchura o búsqueda en profundidad?

- Búsqueda en anchura

88.- *A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina:.* A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del

problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina:

- Grafos explícitos.

89.- *En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo implícito, se desborde la memoria?* En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo implícito, se desborde la memoria?

- Si, puede ocurrir.

90.- *Respecto al problema del viajante de comercio.* . Respecto al problema del viajante de comercio.

- Aplicar una heurística optimizaría la búsqueda de una solución

91.- *El procedimiento de búsqueda en anchura actúa de manera uniforme por niveles a partir del nodo inicial y* . El procedimiento de búsqueda en anchura actúa de manera uniforme por niveles a partir del nodo inicial y

- se suelen guardar los nodos sucesores en la cola de nodos a explorar.

92.- *Un hijo de un nodo min se puede podar cuando* . Un hijo de un nodo min se puede podar cuando

- alfa es mayor o igual que beta

93.- *¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria?* . ¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria?

- Búsqueda en anchura.

94.- *El principal problema del algoritmo A* es la memoria.* . El principal problema del algoritmo A* es la memoria.

-Verdadero

95.- *¿ Puede tener memoria un agente reactivo?* . ¿ Puede tener memoria un agente reactivo?

-Verdadero

96.- *Grafos Y/O.* Supóngase un grafo Y/O, con dos niveles: en el nivel superior se encuentra tan solo el nodo A; en el nivel inferior se encuentran los nodos B y C; A es el padre de B y C; entre las aristas que unen (A,B) y (A,C) hay un arco que indica que el arco es de tipo Y. Elegir una:

- Para completar el objetivo A, es necesario terminar antes los objetivos B y C.

97.- *En la búsqueda de anchura es necesario ir analizando desde el estado inicial todos los sucesores de cada nodo antes de pasar al nivel siguiente en el árbol de búsqueda.* . En la búsqueda de anchura es necesario ir analizando desde el estado inicial todos los sucesores de cada nodo antes de pasar al nivel siguiente en el árbol de búsqueda.

- Verdadero

98.- *¿Que búsqueda consume más memoria?* . ¿Que búsqueda consume más memoria?

- Búsqueda en anchura

99.- *¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima?* . ¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima?

- Depende del algoritmo y de la heurística

100.- *¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada?* . ¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada?

- Irrevocable

101.- *El algoritmo de escalada estocástico selecciona el siguiente estado* . El algoritmo de escalada estocástico selecciona el siguiente estado

- aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad para cada descendiente proporcional al valor de la heurística en el mismo

102.- *¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada?* . ¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada?

- el uso de conjuntos de estados y operaciones sobre conjuntos de estados

103.- *Cuando se resuelve un problema con un algoritmo genético tanto la codificación del problema como los operadores se deben adaptar al modelo definido por el algoritmo genético* .

Cuando se resuelve un problema con un algoritmo genético tanto la codificación del problema como los operadores se deben adaptar al modelo definido por el algoritmo genético

-Verdadero

104.- *En el algoritmo A* la función h es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo* . En el algoritmo A* la función h es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo

-Verdadero

105.- *El algoritmo A* es un caso particular del algoritmo de Dijkstra* . El algoritmo A* es un caso particular del algoritmo de Dijkstra

-Falso

106.- *El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma* . El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma

- h es igual a cero

107.- *La arquitectura de percepción/planificación/actuación permite que un agente pueda resolver problemas en un entorno dinámico* . La arquitectura de percepción/planificación/actuación permite que un agente pueda resolver problemas en un entorno dinámico

-Verdadero

108.- *Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor* . Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor

- que mejore al nodo actual.

109.- *Relacione:.* Relacione:

- A. genéticos -> Son métodos para la resolución de problemas de búsqueda y optimización

- A* -> Se emplea para resolver problemas como el camino más corto.

- R. neuronales -> Son modelos de aprendizaje y aproximación.

110.- *¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primero?* . ¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primero?

- A*

111.- *El algoritmo minimax se puede emplear en:.* El algoritmo minimax se puede emplear en:

- juegos de suma nula con 2 jugadores e información perfecta

112.- *El algoritmo minimax depende del orden en que se exploren las jugadas* . El algoritmo minimax depende del orden en que se exploren las jugadas

-Falso

113.- *La implementación de la búsqueda parcial en el juego debe hacerse con* . La implementación de la búsqueda parcial en el juego debe hacerse con

- Una estrategia retroactiva

114.- *El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax para todos los nodos del árbol* . El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax para todos los nodos del árbol

-Falso

115.- *El caso promedio la poda alfa beta permite profundizar* . El caso promedio la poda alfa beta permite profundizar

- un 33% más que un procedimiento Minimax con el mismo esfuerzo

116.- *Funcionaría correctamente un algoritmo Minimax para el juego del tres en raya que utilizara la siguiente función heurística $f(T)$ = (número de filas, columna o diagonales aún libres para el jugador MAX)* . Funcionaría correctamente un algoritmo Minimax para el juego del tres en raya que utilizara la siguiente función heurística $f(T)$ = (número de filas, columna o diagonales aún libres para el jugador MAX)

-Falso

117.- *Para resolver el problema de espacio en el árbol del minimax se podría (señalar la respuesta INCORRECTA):* . Para resolver el problema de espacio en el árbol del minimax se podría (señalar la respuesta INCORRECTA):

- Aplicar una búsqueda en profundidad para llegar antes al movimiento final

118.- *En el algoritmo minimax, un juego se plantea como un problema de* . En el algoritmo minimax, un juego se plantea como un problema de

- Maximización del beneficio del jugador propio

119.- *La calidad de la respuesta dada por un algoritmo Minimax depende de la profundidad con la que se haga la exploración y la calidad de la heurística* . La calidad de la respuesta dada por un algoritmo Minimax depende de la profundidad con la que se haga la exploración y la calidad de la heurística

- V

120.- *Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final.* . Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final.

-Verdadero.

121.- *En el algoritmo de enfriamiento simulado, ¿a qué equivale un cambio de estado en el sistema?* . En el algoritmo de enfriamiento simulado, ¿a qué equivale un cambio de estado en el sistema?

- Explorar el entorno de una solución y pasar a una solución vecina.

122.- *Cual de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos locales.* . Cual de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos locales.

- enfriamiento simulado

123.- *Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar* . Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar

-Verdadero

124.- *En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa* . En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa

- la función heurística

125.- *Los problemas fundamentales de un método de escalada son .* Los problemas fundamentales de un método de escalada son

- Máximos locales (50.0 %)
- Mesetas (50.0 %)

126.- *La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la máxima pendiente es .* La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la máxima pendiente es

- los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente estado.

127.- *Aquel que representa la totalidad del espacio de estados del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo es un grafo....* Aquel que representa la totalidad del espacio de estados del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo es un grafo...

- Explícito

128.- *¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo? .* ¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo?

- Si existe una solución, la búsqueda en anchura la encuentra. (50.0 %)
- Si la variante con costo de la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser óptima. (50.0 %)

129.- *¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas? .* ¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas?

- La búsqueda en anchura garantiza obtener la solución óptima siempre y cuando el coste de los operadores sea constante.

130.- *Poda alfa-beta. ¿En qué consiste la poda alfa-beta?*

- Es una técnica de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego por el algoritmo Minimax

131.- *El juego de Robocup emplea dos modelos básicos para modelar la situación: entorno cooperativo y entorno competitivo, ¿qué agentes forman estos entornos? .* El juego de Robocup emplea dos modelos básicos para modelar la situación: entorno cooperativo y entorno competitivo, ¿qué agentes forman estos entornos?

- Cooperativo: los miembros de un mismo equipo ; Competitivo: los equipos adversarios

132.- *Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente*

- Deliberativo

133.- *La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a .* La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a

- Búsqueda en profundidad

134.- *¿Con qué método de búsqueda se obtienen siempre la solución con un número menor de pasos? .* ¿Con qué método de búsqueda se obtienen siempre la solución con un número menor de pasos?

- Búsqueda en anchura (100.0 %)
- Descenso iterativo (100.0 %)

135.- *¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo? .* ¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo?

- La complejidad de la búsqueda del estado o estados objetivo

136.- *La cota alfa se calcula* . La cota alfa se calcula

- máximo de los nodos MAX entre el nodo y la raíz

137.- *La cota beta es* . La cota beta es

- una cota superior

138.- *La cota alfa sirve* . La cota alfa sirve

- para podar nodos MIN

139.- *La efectividad de la poda alfa-beta del algoritmo minimax depende del orden en que se exploren los nodos* . La efectividad de la poda alfa-beta del algoritmo minimax depende del orden en que se exploren los nodos

-Verdadero

140.- *¿Que diferencia los juegos de suma nula con tres o mas jugadores de los juegos de suma nula con exactamente dos jugadores?* . ¿Que diferencia los juegos de suma nula con tres o mas jugadores de los juegos de suma nula con exactamente dos jugadores?

- En los juegos de suma nula con tres o más jugadores pueden aparecer alianzas entre jugadores

141.- *La calidad de la respuesta del algoritmo MINIMAX depende exclusivamente de la profundidad que se emplee para explorar el arbol* . La calidad de la respuesta del algoritmo MINIMAX depende exclusivamente de la profundidad que se emplee para explorar el arbol.

- F

142.- *Elige de las siguientes respuestas aquellas que son verdaderas* . Elige de las siguientes respuestas aquellas que son verdaderas

- Para el juego del Ajedrez se utiliza heurística. (33.0 %)

- En algoritmos de enfriamiento simulado, un modo de evitar que la búsqueda local finalice en óptimos locales, es permitir que algunos movimientos sean hacia soluciones peores. (33.0 %)

- En el algoritmo A*, $h(n)$ expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo O .

143.- *En el algoritmo A* el enlace al mejor padre determina una estructura de* . En el algoritmo A* el enlace al mejor padre determina una estructura de

- árbol representando los mejores caminos desde cualquier nodo a la raíz

144.- *Un inconveniente de los métodos de escalada es que no es fácil resolver problemas que requieren encontrar un camino (secuencia de acciones) con ellos* . Un inconveniente de los métodos de escalada es que no es fácil resolver problemas que requieren encontrar un camino (secuencia de acciones) con ellos

-Verdadero

145.- *La búsqueda en profundidad consiste en ir analizando desde el estado inicial el sucesor del nodo actual de menor nivel generado hasta el momento* . La búsqueda en profundidad consiste en ir analizando desde el estado inicial el sucesor del nodo actual de menor nivel generado hasta el momento.

- Falso

146.- *¿Cual de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta?* . ¿Cual de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta?

- Para terminar un nodo Y hay que terminar primero todos sus hijos

147.- *En un grafo Y/O si tenemos un nodo O, debemos...* . En un grafo Y/O si tenemos un nodo O, debemos...

- Resolver un hijo para ver si devuelve la solución, en caso contrario resolver otro hijo y comprobar.

148.- *Realizando la poda ALFA-BETA en el mejor caso.* . Realizando la poda ALFA-BETA en el mejor caso.

- se pueden explorar hasta 2 veces más en profundidad, en la misma cantidad de tiempo

149.- *Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.* Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.

- Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo

150.- *Búsqueda.* ¿Cual de las siguientes opciones es una estrategia de control de búsqueda?

- Retroactiva

151.- *Un robot programado para jugar a las damas, normalmente hace uso de un:* . Un robot programado para jugar a las damas, normalmente hace uso de un:

- Agente deliberativo

152.- *Según su funcionamiento, ¿qué estructura de datos sería más apropiada para implementar la búsqueda en profundidad?* . Según su funcionamiento, ¿qué estructura de datos sería más apropiada para implementar la búsqueda en profundidad?

- Una pila

153.- *¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura?* . ¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura?

- La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a continuación se expanden todos los sucesores del nodo raíz, después sus sucesores

154.- *Minimax.* En teoría de juegos, Minimax es...

- ...un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta

155.- *El valor $V(J)$ de un nodo J de la frontera de búsqueda es _____ al de su evaluación estática..* El valor $V(J)$ de un nodo J de la frontera de búsqueda es _____ al de su evaluación estática.

- igual

156.- *Usos Y/O.* ¿En cuales de estos problemas usarías grafos Y/O?

- Reconocimiento de frases de lengua inglesa (100.0 %)
- Resolución de integrales (100.0 %)

157.- *Relacione los siguientes conceptos.* . Relacione los siguientes conceptos.

- Búsqueda en anchura -> Recorre todos los sucesores de cada nodo antes de bajar de nivel
- Búsqueda con Costo -> Expande el nodo cuyo camino es más barato
- Búsqueda en profundidad -> Expande todos los nodos que va localizando, de forma recurrente, en un camino concreto.

158.- *Enlaza cada variante del método de escalada con su definición:* . Enlaza cada variante del método de escalada con su definición:

- Escalada de primera opción -> Se generan aleatoriamente sucesores, escogiendo el primero con mejor valoración que el estado actual
- Escalada con reinicio aleatorio -> si no te sale a la primera, inténtalo otra vez
- Escalada estocástica -> Escoge aleatoriamente entre los sucesores con mejor valoración que el estado actual.

159.- *En el algoritmo MINIMAX se parte de la hipótesis de que los dos jugadores juegan de manera perfecta.¿ Que ocurre si uno de ellos falla y no actúa según lo previsto?* En el algoritmo MINIMAX se parte de la hipótesis de que los dos jugadores juegan de manera perfecta.¿ Que ocurre si uno de ellos falla y no actúa según lo previsto?

- El contrincante se beneficia

160.- En el algoritmo minimax podemos cambiar el jugador MAX por el jugador MIN sin mas que: En el algoritmo minimax podemos cambiar el jugador MAX por el jugador MIN sin mas que:

- Cambiar el orden de la exploración y el signo de la función heurística

161.- Si un juego utiliza una notación min-max, la función de evaluación estática . Si un juego utiliza una notación min-max, la función de evaluación estática

- Debe contemplar el beneficio para el jugador MAX y el beneficio para el jugador MIN

162.- ¿Es cierto que todo juego bipersonal con información perfecta tiene una solución? . ¿Es cierto que todo juego bipersonal con información perfecta tiene una solución?

-Verdadero.

163.- La cota beta sirve . La cota beta sirve

- para podar nodos MAX

164.- La cota beta se calcula . La cota beta se calcula

- mínimo de los nodos MIN entre el nodo y la raíz

165.- De entre la búsqueda en anchura y en profundidad, ¿cuál de los dos usa menos memoria? . De entre la búsqueda en anchura y en profundidad, ¿cuál de los dos usa menos memoria?

- La búsqueda en profundidad

166.- La búsqueda en profundidad retroactiva es una estrategia de la búsqueda . La búsqueda en profundidad retroactiva es una estrategia de la búsqueda

- tentativa

167.- De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local? . De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local?

- Escalada máxima pendiente

168.- En el algoritmo de enfriamiento simulado la temperatura representa . En el algoritmo de enfriamiento simulado la temperatura representa

- un parámetro artificial que permite controlar la conducta del algoritmo a lo largo del tiempo

169.- En el algoritmo A* ABIERTOS representa . En el algoritmo A* ABIERTOS representa

- el conjunto de nodos generados y no explorados

170.- En el algoritmo A* cuando un sucesor corresponde con un nodo que ya estaba en CERRADOS . En el algoritmo A* cuando un sucesor corresponde con un nodo que ya estaba en CERRADOS

- el nodo se revisa para determinar cual es su mejor padre, y en el caso de que haya cambio se propaga dicho cambio a los sucesores.

171.- Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.. Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.

- 1 -> Evaluar el estado inicial. Si también es el estado objetivo, devolverlo y terminar. En caso contrario, continuar con el estado inicial como estado actual.

- 2 -> Partir de la solución actual. Expandirla.

- 2.1 -> Buscamos de todos los "nodos pendientes" el de mejor calidad.

- 2.2 -> Si es "mejor" que la solución actual entonces se sustituye la solución actual por dicho nodo. Volvemos al paso 2

- 2.3 -> si no parar.

172.- En el algoritmo de búsqueda A^* , $g(n)$ expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo y $h(n)$ indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial al n . En el algoritmo de búsqueda A^* , $g(n)$ expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo y $h(n)$ indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial al n .

-Falso

173.- La complejidad de un juego se mide . La complejidad de un juego se mide

- Con el número de llamadas a la función de evaluación estática

174.- La incertidumbre producida por la tirada de un dado se mide . La incertidumbre producida por la tirada de un dado se mide

- con el caso promedio

175.- En un grafo implícito, se genera el grafo explícito _____ proceso de búsqueda del camino solución. . En un grafo implícito, se genera el grafo explícito _____ proceso de búsqueda del camino solución.

- durante el,

176.- ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla?

- Deliberativo

177.- El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por . El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por

- incrementar la capacidad de exploración del algoritmo

178.- Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en . Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en

- la evolución natural

179.- Búsqueda jerárquica. La búsqueda jerárquica hace uso de

- la descripción jerárquica del conocimiento sobre el problema

180.- Si realizamos un cambio de escala en los valores, por ejemplo multiplicar el valor por 10, ¿el algoritmo minimax elige la misma jugada? . Si realizamos un cambio de escala en los valores, por ejemplo multiplicar el valor por 10, ¿el algoritmo minimax elige la misma jugada?

- si, no depende de los cambios de escala siempre que se conserve el orden

181.- Todo juego bipersonal con información perfecta tiene solución . Todo juego bipersonal con información perfecta tiene solución

- La afirmación es cierta pero no podemos conseguir resolver de forma práctica juegos complejos

182.- Espacio de estados. ¿Como se resuelve la búsqueda en un espacio de estados?

- Proyectando el problema de las distintas opciones

183.- Espacio de estados III. ¿Cuál es el mejor método para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final en problemas de gran complejidad?

- Un grafo implícito

184.- En un juego con componente aleatoria los valores de los estados se propaguen hacia arriba con . En un juego con componente aleatoria los valores de los estados se propaguen hacia arriba con

- la esperanza matematica

185.- *En el 8-puzzle ¿que tipo de grafo utilizarías?.* En el 8-puzzle ¿que tipo de grafo utilizarías?

- Grafo implícito,

186.- *Problema de la aspiradora con dos habitaciones.* Podemos realizar el grafo explícito del micromundo de la aspiradora en el caso de que no haya incertidumbre sobre el conocimiento del estado ni sobre el efecto de las acciones

-Verdadero

187.- *¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible?:* . ¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible?:

- A*

188.- *La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A* .* La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A*

-Verdadero

189.- *En el algoritmo A* la función g es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo .*

En el algoritmo A* la función g es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo

-Falso.

190.- *Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas..* Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.

-Verdadero

191.-

1.- ¿Por qué hoy en día es tan importante el campo de aplicación de los sistemas de aprendizaje automático?. ¿Por qué hoy en día es tan importante el campo de aplicación de los sistemas de aprendizaje automático?

- Porque en muchos casos se dispone de una gran abundancia de datos sobre el problema.

2.- En Inteligencia Artificial los Árboles de Decisión son una técnica encuadrada dentro del Aprendizaje Automático.¿Sabría decir a qué se dedica este campo?. En Inteligencia Artificial los Árboles de Decisión son una técnica encuadrada dentro del Aprendizaje Automático.¿Sabría decir a qué se dedica este campo?

- estudia los procesos o técnicas que permiten al software "aprender" o adquirir conocimientos que le permitan resolver problemas en un futuro, o bien adaptarse a partir de la experiencia.

3.- Según aumenta la homogeneidad (en el sentido de ser la mayoría de los ejemplos de cada hoja de la misma clase):. Según aumenta la homogeneidad (en el sentido de ser la mayoría de los ejemplos de cada hoja de la misma clase):

- aumenta la ganancia de información.

4.- El algoritmo ID3:. El algoritmo ID3:

-tiende a elegir atributos con muchos valores posibles.

5.- Algunas de las características principales de los arboles de decision son . Algunas de las características principales de los arboles de decision son

- su gran expresividad. (50.0 %)

- su uso como herramientas de desarrollo, (50.0 %)

6.- La Navaja de Ockham es un principio que dice que. La Navaja de Ockham es un principio que dice que

la solución mas simple a un problema es posiblemente la correcta porque si fuera algo mas complejo se tendría el conocimiento que indicaría que esa complejidad debe formar parte de la solución.

7.- ¿En qué consiste el sobreajuste en el aprendizaje automático? . ¿En qué consiste el sobreajuste en el aprendizaje automático?

- En que el algoritmo se centre demasiado en explicar los datos de las muestras y no en generalizar para aprender a resolver el problema.

8.- En los sistemas de aprendizaje automático se busca . En los sistemas de aprendizaje automático se busca

- aprender a conocer y/o resolver el problema basándose en los ejemplos.

9.- El aprendizaje inductivo se basa en... . El aprendizaje inductivo se basa en...

-Aprender a partir de ejemplos.

10.- En aprendizaje una hipótesis estará bien generalizada si . En aprendizaje una hipótesis estará bien generalizada si

- puede predecir ejemplos que no se conocen (100.0 %)

11.- Cuando tengamos mas de una hipótesis que satisfaga todos los ejemplos debemos elegir . Cuando tengamos mas de una hipótesis que satisfaga todos los ejemplos debemos elegir

-La más simple

12.- En el contexto del aprendizaje automático, ¿Qué es una instancia?. En el contexto del aprendizaje automático, ¿Qué es una instancia?

- Una observación de una situación conocida en un problema (100.0 %)

13.- Un algoritmo de aprendizaje es bueno si... . Un algoritmo de aprendizaje es bueno si...

-Produce hipótesis que hacen un buen trabajo al predecir clasificaciones de ejemplos que no han sido observados.

14.- *¿Cuál es el tipo de valores que pueden tomar las entradas y salidas de un árbol de decisión?*
· *¿Cuál es el tipo de valores que pueden tomar las entradas y salidas de un árbol de decisión?*

-Discretos y continuos.

15.- *El aprendizaje es una capacidad fundamental de la inteligencia humana, que nos permite...* · *El aprendizaje es una capacidad fundamental de la inteligencia humana, que nos permite...*

- Desarrollar una gran variedad de habilidades (100.0 %)

16.- *¿Qué se consigue con el aprendizaje automático?* · *¿Qué se consigue con el aprendizaje automático?*

- El perfeccionamiento de la habilidad (50.0 %)

- La adquisición del conocimiento (50.0 %)

17.- *¿Cuáles son los dos métodos de aprendizaje supervisado?* · *¿Cuáles son los dos métodos de aprendizaje supervisado?*

- Métodos basados en modelos (50.0 %)

- Métodos basados en instancias (50.0 %)

18.- *Si disponemos de varias FBFs en un problema:* · *Si disponemos de varias FBFs en un problema:*

- Se pueden deducir nuevas FBFs a partir de las que ya tenemos siguiendo las reglas de inferencia (100.0 %)

19.- *¿Qué inconveniente o inconvenientes tiene representar un problema con cláusulas de Horn?:* · *¿Qué inconveniente o inconvenientes tiene representar un problema con cláusulas de Horn?:*

- La representación del problema podría ser más difícil

20.- *La interfaz de usuario de un sistema experto...* · *La interfaz de usuario de un sistema experto...*

- Es recomendable que se pueda manejar de forma sencilla. (100.0 %)

21.- *¿Como se llama la técnica que consiste en demostrar que la negación de una cláusula es inconsistente con los axiomas del sistema para conseguir que se quede así probada, por tanto, la veracidad de dicha cláusula?:* · *¿Como se llama la técnica que consiste en demostrar que la negación de una cláusula es inconsistente con los axiomas del sistema para conseguir que se quede así probada, por tanto, la veracidad de dicha cláusula?:*

- Refutación (100.0 %)

22.- *¿En qué consiste en problema de sobreajuste?* · *¿En qué consiste en problema de sobreajuste?*

-Hace que un sistema aprenda incluso los errores sistemáticos o aleatorios de los datos con los que trabaja, lo que provoca que luego su rendimiento en interpolación o generalización sea muy ineficiente.

23.- *Las bases de conocimiento...* · *Las bases de conocimiento...*

-Pueden ser estáticas o dinámicas dependiendo del campo que trate y las necesidades que tiene que cubrir.

24.- *Una hipótesis es consistente si* · *Una hipótesis es consistente si*

- satisface a los datos

25.- *¿Que dice el principio conocido como Navaja de Ockham (cuando dos teorías explican los hechos observados)?:* · *¿Que dice el principio conocido como Navaja de Ockham (cuando dos teorías explican los hechos observados)?:*

- Que la teoría más simple tiene más probabilidades de ser correcta que la compleja (100.0 %)

26.- ¿Qué dos de las siguientes características tienen las representaciones descriptivas que las hacen más ventajosas que las representaciones icónicas? . ¿Qué dos de las siguientes características tienen las representaciones descriptivas que las hacen más ventajosas que las representaciones icónicas?:

-Son fáciles de comunicar a otros agentes.

27.- Las reglas de inferencia nos permiten producir nuevas FBFs a partir de las que ya existen . Las reglas de inferencia nos permiten producir nuevas FBFs a partir de las que ya existen

-Verdadero

28.- ¿Qué es una demostración? . ¿Qué es una demostración?

- Una secuencia de FBFs se llama demostración o deducción de w a partir de Δ si, y sólo si, cada valor de la secuencia pertenece a Δ o puede inferirse a partir de FBFs en Δ mediante un conjunto de reglas de inferencia (100.0 %)

29.- Para poder decir que una FBF es un teorema ¿es necesario disponer de un conjunto de reglas de inferencia? . Para poder decir que una FBF es un teorema ¿es necesario disponer de un conjunto de reglas de inferencia?

-Verdadero

30.- Se dice que una FBF es válida si . Se dice que una FBF es válida si

- se cumple independientemente de la interpretación que se le asocie (100.0 %)

31.- Un conjunto de reglas de inferencia es sólido si . Un conjunto de reglas de inferencia es sólido si

- todo teorema que se puede obtener a partir de un conjunto es una consecuencia lógica de ese conjunto (100.0 %)

32.- Una base de conocimiento tan solo debe contemplar conocimiento estático del problema . Una base de conocimiento tan solo debe contemplar conocimiento estático del problema

-Falso

33.- ¿Cuál es la idea que hay detrás de utilizar PROLOG como herramienta para construir sistemas basados en el conocimiento? . ¿Cuál es la idea que hay detrás de utilizar PROLOG como herramienta para construir sistemas basados en el conocimiento?

-utilizar un formalismo lógico, pero restringiendo el tipo de conocimiento para que los procesos de inferencia sean eficientes

34.- El Modus Ponens es una regla de inferencia . El Modus Ponens es una regla de inferencia

- Sólida pero no completa (100.0 %)

35.- La Lógica de proposiciones es un "modelo de conocimiento heredable" en el sentido de las redes semánticas? . La Lógica de proposiciones es un "modelo de conocimiento heredable" en el sentido de las redes semánticas?

-Falso

36.- Un razonamiento se llama monótono cuando a lo largo del proceso el conjunto de «cosas sabidas» es siempre creciente. ¿Por qué la monotonía de la Lógica de predicados es una propiedad indeseable en algunos casos? . Un razonamiento se llama monótono cuando a lo largo del proceso el conjunto de «cosas sabidas» es siempre creciente. ¿Por qué la monotonía de la Lógica de predicados es una propiedad indeseable en algunos casos?

- Porque impide la revisión de las demostraciones a la luz de nuevos axiomas (100.0 %)

37.- ¿Cual de las siguientes afirmaciones pertenece al nivel heurístico del conocimiento? . ¿Cual de las siguientes afirmaciones pertenece al nivel heurístico del conocimiento?

- las averías eléctricas son más fulminantes que las averías mecánicas

38.- *En Lógica de Predicados dos cuantificadores pueden cambiar de orden en una fbf sin alterar la semántica de esta.* En Lógica de Predicados dos cuantificadores pueden cambiar de orden en una fbf sin alterar la semántica de esta

- No solo cuando los dos cuantificadores sean del mismo tipo, existencial o universal. (100.0 %)

39.- *¿Se puede dar semántica a una fbf que contenga variables libres?.* ¿Se puede dar semántica a una fbf que contenga variables libres?

- No, en ningún caso (100.0 %)

40.- *Desde el punto de vista de la Representación del Conocimiento hay gran diferencia entre las propiedades de un conjunto de objetos y las propiedades de los objetos de ese conjunto.* Desde el punto de vista de la Representación del Conocimiento hay gran diferencia entre las propiedades de un conjunto de objetos y las propiedades de los objetos de ese conjunto

- Si, un conjunto como tal tiene propiedades muy diferentes de las propiedades de los objetos que forman parte de él.

41.- *Las reglas obtenidas a partir de un árbol de decisión no son excluyentes..* Las reglas obtenidas a partir de un árbol de decisión no son excluyentes.

-Falso

42.- *Si A es un conjunto de fbfs, y b es una fbf que no está en A ¿Pueden existir dos modelos distintos que satisfagan todas las fbf de A, de tal forma que uno satisfaga b y el otro no satisfaga b? .* Si A es un conjunto de fbfs, y b es una fbf que no está en A ¿Pueden existir dos modelos distintos que satisfagan todas las fbf de A, de tal forma que uno satisfaga b y el otro no satisfaga b?

-Verdadero

43.- *¿Es completa la resolución en el cálculo proposicional?.* ¿Es completa la resolución en el cálculo proposicional?

-Verdadero

44.- *En la resolución del cálculo de predicados, al utilizar funciones de Skolem para eliminar cuantificadores existenciales .* En la resolución del cálculo de predicados, al utilizar funciones de Skolem para eliminar cuantificadores existenciales

- Se debe utilizar una función distinta para cada uno porque si no se obtiene una proposición derivada pero no equivalente

45.- *Dado un problema representable mediante lógica de predicados, .* Dado un problema representable mediante lógica de predicados,

-existen diversas formas de representarlo, no necesariamente equivalentes. Elegir la mas adecuada requiere de una cierta habilidad del diseñador

46.- *¿Es todo conocimiento representable mediante lógica de predicados? .* ¿Es todo conocimiento representable mediante lógica de predicados?

-falso

47.- *Un sistema basado en el conocimiento solo se comunica con el usuario para pedir datos y dar la respuesta .* Un sistema basado en el conocimiento solo se comunica con el usuario para pedir datos y dar la respuesta

-Falso

48.- *El aprendizaje basado en instancias .* El aprendizaje basado en instancias

- representa el conocimiento mediante los mismos ejemplos (100.0 %)

49.- ¿De qué forma podemos conocer si un algoritmo puede predecir clasificaciones de ejemplos que no ha sido observados? _____. ¿De qué forma podemos conocer si un algoritmo puede predecir clasificaciones de ejemplos que no ha sido observados? _____

- mediante la validación cruzada (50.0 %)

- mediante el uso de particiones en entrenamiento y test (50.0 %)

50.- Puede ser una posible causa del ruido la no existencia de un número suficiente de variables relevantes del problema _____. Puede ser una posible causa del ruido la no existencia de un número suficiente de variables relevantes del problema .ReSPuEsTa.

-Verdadero

51.- **Cuanto mayor sea nuestro número de ejemplos para un árbol de decisión ...**

Cuanto mayor sea nuestro número de ejemplos para un árbol de decisión ...

- más se asemejará a la realidad. (100.0 %)

52.- **Un aprendizaje que se basa en aprender a partir de patrones de entradas sin especificar sus salidas es un aprendizaje:.** Un aprendizaje que se basa en aprender a partir de patrones de entradas sin especificar sus salidas es un aprendizaje:

- No supervisado (100.0 %)

53.- **¿Un método de aprendizaje basado en instancias representa el conocimiento mediante ejemplos del conjunto de entrenamiento?.** ¿Un método de aprendizaje basado en instancias representa el conocimiento mediante ejemplos del conjunto de entrenamiento?

-Verdadero.

54.- **El principal problema del aprendizaje automático es** . El principal problema del aprendizaje automático es

- Sobreajuste (100.0 %)

55.- **En la validación cruzada de orden N** . En la validación cruzada de orden N

- Se realizan N experimentos, dejando cada vez 1/N de los datos para test y promediando los resultados. (100.0 %)

56.- **El aprendizaje....** . El aprendizaje....

- Modifica el mecanismo de decisión del agente para mejorar su comportamiento. (100.0 %)

57.- **Aprendizaje Inductivo.** ¿En qué consiste el aprendizaje inductivo?

- Aprender a partir de ejemplos de entradas y sus respectivas salidas (100.0 %)

58.- **Los dos modelos más ampliamente usados en el aprendizaje son:** . Los dos modelos más ampliamente usados en el aprendizaje son:

- Divide y vencerás (100.0 %)

- Separa y vencerás (100.0 %)

59.- **¿Cuál es un tipo de aprendizaje?** . ¿Cuál es un tipo de aprendizaje?

- Aprendizaje Supervisado (100.0 %)

60.- **A la hora de representar la información es más difícil decidir el qué representar que el cómo hacerlo** . A la hora de representar la información es más difícil decidir el qué representar que el cómo hacerlo

- Cierto. (100.0 %)

61.- **Una fórmula bien formada de la lógica se sigue lógicamente de un conjunto de fórmulas si** . Una fórmula bien formada de la lógica se sigue lógicamente de un conjunto de fórmulas si

- tiene el valor verdadero bajo todas aquellas interpretaciones para las cuales las fórmulas del conjunto también tienen el valor verdadero (100.0 %)

62.- **¿Que paradigma de aprendizaje es el que aprende a partir de patrones de entrada para los que no se especifican los valores de su salidas?** . ¿Que paradigma de aprendizaje es el que aprende a partir de patrones de entrada para los que no se especifican los valores de su salidas?

- No supervisado (100.0 %)

63.- **¿Qué son las cláusulas de Horn?:** . ¿Qué son las cláusulas de Horn?:

- Aquellas que tienen a lo sumo un literal positivo (100.0 %)

64.- **Un árbol de decisión.....** Un árbol de decisión....

- toma como entrada un objeto descrito por una serie de atributos y devuelve una decisión que es el valor previsto para la salida con la entrada que se da. (100.0 %)

65,- **Todos los sistemas basados en conocimiento tiene un módulo de justificación: .**

Todos los sistemas basados en conocimiento tiene un módulo de justificación:

- **No pero se puede implementar según el problema y las necesidades del cliente/experto que lo va a usar. (100.0 %)**

66,- **¿Qué representación es más recomendable si quiere representarse información incierta? .** ¿Qué representación es más recomendable si quiere representarse información incierta?

- **Representaciones descriptivas (100.0 %)**

67,- **El subsistema de explicación de un sistema experto basado en reglas tiene como misión .** El subsistema de explicación de un sistema experto basado en reglas tiene como misión

- **justificar como se ha llegado a la decisión propuesta por el sistema (100.0 %)**

68,- **Señalar cuales de entre los siguientes son modelos de razonamiento: .** Señalar cuales de entre los siguientes son modelos de razonamiento:

- **Lógica de predicados (50.0 %)**

- **Lógica de proposiciones (50.0 %)**

69,- **¿A que nos referimos cuando hablamos de "granularidad" de la representación de un cierto conocimiento? .** ¿A que nos referimos cuando hablamos de "granularidad" de la representación de un cierto conocimiento?

- **Al nivel de detalle con que se reflejan los hechos o relaciones (100.0 %)**

70,- **Decimos que un sistema de razonamiento lógico es decidible si la inferencia es .**

Decimos que un sistema de razonamiento lógico es decidible si la inferencia es

- **factible (100.0 %)**

71,- **¿Es completa la resolución en el cálculo de predicados? .** ¿Es completa la resolución en el cálculo de predicados?

-Falso

72,- **¿Es eficiente la resolución en lógica de predicados? .** ¿Es eficiente la resolución en lógica de predicados?

- **Sí, siempre que nos limitemos a utilizar clausulas de Horn (100.0 %)**

73,- **Ruido en aprendizaje es .** Ruido en aprendizaje es

- **cuando dos o más ejemplos con la misma descripción de atributos tiene diferentes clasificaciones (100.0 %)**

74,- **¿Cuál de las siguientes opciones resulta de descomponer la siguiente fórmula a forma normal conjuntiva (FNC): $\neg(P \rightarrow Q) \vee (R \rightarrow P)$? .** ¿Cuál de las siguientes opciones resulta de descomponer la siguiente fórmula a forma normal conjuntiva (FNC): $\neg(P \rightarrow Q) \vee (R \rightarrow P)$?

- **$(P \vee \neg R), (\neg Q \vee \neg R \vee P)$ (100.0 %)**

75,- **Los algoritmos basados en el "divide y vencerás" (splitting), consisten en encontrar condiciones de las reglas que cubran la mayor cantidad de ejemplos de una clase y la menor en el resto de la clase..** Los algoritmos basados en el "divide y vencerás" (splitting), consisten en encontrar condiciones de las reglas que cubran la mayor cantidad de ejemplos de una clase y la menor en el resto de la clase.

-Falso.

76,- **¿Cuáles son los problemas de la forma trivial de inferir un árbol? .** ¿Cuáles son los problemas de la forma trivial de inferir un árbol?

- **Se crean arboles demasiado grandes. (50.0 %)**

- **No funciona bien con nuevas instancias. (50.0 %)**

77,- **Se dice que un problema de aprendizaje es realizable si el espacio de hipótesis .**

Se dice que un problema de aprendizaje es realizable si el espacio de hipótesis

- **contiene a la función verdadera (100.0 %)**

78,- **La _____ funciona impidiendo divisiones recursivas sobre atributos no relevantes..** La _____ funciona impidiendo divisiones recursivas sobre atributos no relevantes.

- **Poda de arboles de decision. (100.0 %)**

79,- **¿Cuál o cuales son los componentes básicos que necesita un Sistema Basado en el Conocimiento (SBC)? .** ¿Cuál o cuales son los componentes básicos que necesita un Sistema Basado en el Conocimiento (SBC)?

- **Base de Conocimiento (BC) (33.0 %)**

- **Motor de inferencia (33.0 %)**

- **Interfaz de usuario (34.0 %)**

80,- **Una representación icónica permite definir leyes generales .** Una representación icónica permite definir leyes generales

-Falso.

81,- **La Resolución es una regla de inferencia que generaliza el "Modus Tolens" pero no el "Modus Ponens"** . La Resolución es una regla de inferencia que generaliza el "Modus Tolens" pero no el "Modus Ponens"
-Falso

82,- **La Resolución es una regla de inferencia que generaliza el "Modus Ponens" pero no el "Modus Tolens"** . La Resolución es una regla de inferencia que generaliza el "Modus Ponens" pero no el "Modus Tolens"
-Falso

83,- **En un sistema basado en el conocimiento, el motor de inferencia** . En un sistema basado en el conocimiento, el motor de inferencia

- **permite razonar sobre el conocimiento de la base de conocimiento y los datos proporcionados por un usuario. (100.0 %)**

84,- **¿Como se puede introducir el conocimiento heurístico en los Sistemas basados en Reglas?** . ¿Como se puede introducir el conocimiento heurístico en los Sistemas basados en Reglas?

- **Ordenando las reglas en la Base de Conocimiento de mayor a menor interés/importancia/frecuencia. (100.0 %)**

85,- **Un problema de aprendizaje es realizable** . Un problema de aprendizaje es realizable

- **si el espacio de hipótesis se representa contiene a la función verdadera (100.0 %)**

86,- **El procedimiento de refutación mediante resolución consiste en "aplicar resoluciones hasta que se genere la cláusula vacía o no se puedan hacer más resoluciones"** . El procedimiento de refutación mediante resolución consiste en "aplicar resoluciones hasta que se genere la cláusula vacía o no se puedan hacer más resoluciones"

-Verdadero

87,- **La refutación mediante resolución en lógica de predicados es** . La refutación mediante resolución en lógica de predicados es

- **sólida y completa (100.0 %)**

88,- **Los árboles de decisión no pueden trabajar con valores de salida continuos** . Los árboles de decisión no pueden trabajar con valores de salida continuos

-Falso

89,- **¿El aprendizaje por refuerzo es un aprendizaje supervisado?** . ¿El aprendizaje por refuerzo es un aprendizaje supervisado?

-Falso

90,- **Cuando la salida de un árbol de decisiones es una variable continua, el problema se denomina** . Cuando la salida de un árbol de decisiones es una variable continua, el problema se denomina

- **regresión (100.0 %)**

91,- **Entre las múltiples formas de inferir un árbol de decisión la más usada y eficaz consiste en:** . Entre las múltiples formas de inferir un árbol de decisión la más usada y eficaz consiste en:

- **Seleccionar el atributo en cada nivel del árbol en función de la calidad de la división que produce. (100.0 %)**

92,- **¿ Para qué se utiliza la validación cruzada?** . ¿ Para qué se utiliza la validación cruzada?

- **Para asegurar más homogeneidad. (100.0 %)**

93,- **¿Qué tipo de aprendizaje aprende una función a partir de ejemplos de sus entradas y salidas..** ¿Qué tipo de aprendizaje aprende una función a partir de ejemplos de sus entradas y salidas.

- **Aprendizaje supervisado (100.0 %)**

94,- **Navaja de Ockham.** ¿En qué consiste la navaja de Ockham?

- **En elegir la hipótesis más simple consistente con los datos (100.0 %)**

95,- **Hipótesis.** ¿Cuándo una hipótesis está bien generalizada?

- **Cuando pueda predecir ejemplos que no se conocen (100.0 %)**

96,- **¿El aprendizaje modifica el mecanismo de decisión del agente para mejorar su comportamiento?** . ¿El aprendizaje modifica el mecanismo de decisión del agente para mejorar su comportamiento?

-Si

97,- ***¿Qué árbol de decisión desarrolla una hoja para cada ejemplo?:.*** ¿Qué árbol de decisión desarrolla una hoja para cada ejemplo?:

- **Trivial (100.0 %)**