

Test 2 IA

doamne ajuta
Salut Bogdaneeee!
Salut
ce m-a adormit florea la curs bagpl
#MumiaEgipteanca

-----Indicati ordinea corecta de executie a etapelor in bucla de baza a unui algoritm MCTS

Simulare

Expandare

backpropagation

Selectie

..

selectie, expandare, simulare, backpropagation

Care dintre urmatoarele afirmatii este adevarata despre algoritmul MTCS?

a.

Selectia unui nod pentru expandare se face intotdeauna aleator

b.

Simularea jocului pana la final pentru evaluarea unei stari se face intotdeauna aleator

c.

Algoritmul MTCS exploreaza toate starile pentru a genera actiunea urmatoare

d.

Rezultatul simulatii este propagat inapoi catre nodurile care au fost parcurse pe calea curenta de cautare

e.

Propagarea-inapoi trece prin toate nodurile arborelui generat pana la momentul backpropagation

cred ca d

În căutarea cu țintă mobilă într-un spațiu de cautare finit cu costuri pozitive Problem Solver-ul (PS) ajunge la Target (T) dacă

a.

T sare periodic peste mișcări și PS folosește o funcție euristică

b.

PS nu poate ajunge niciodată la T

c.

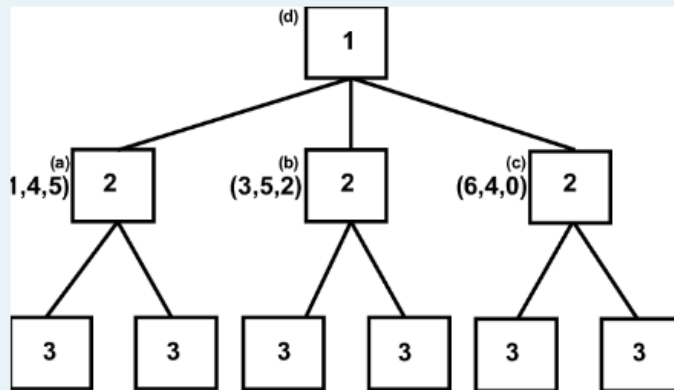
PS folosește o funcție euristică

d.

T sare periodic peste mișcări

d- scrie in curs nu e a????

Fie urmatorul arbore de joc pentru un joc cu 3 jucatori. Care este cea mai buna miscare a jucatorului 1?



- ☐ a. Nu se stie
- ☐ b. (b)
- ☐ c. (c)
- ☐ d. (a)

a?

Intr-un arbore SI-SAU, un nod SAU numit A este părintele unui nod SI numit B. Dacă unul dintre fiii nodului B este o stare care nu are soluție, ce putem spune despre nodul A?

- a. Este posibil să aibă soluție
- b. Este nod problema elementara
- c. Sigur are soluție
- d. Devine nod SI
- e. Sigur nu are soluție

, cred ca e a++++

În strategia Hill climbing stochastic, care din următoarele afirmații este adevărată

a.

Dintre stările succesoare cu $\text{Eval}(S_j) \geq \text{Eval}(S)$, se alege aleator un S_j , apoi continuă căutarea cu S_j

b.

Se generează aleator succesori până găsește $\text{Eval}(S_j) \geq \text{Eval}(S)$, apoi continuă căutarea cu S_j

c.

Se repetă algoritmul Hill climbing cu stări inițiale generate aleator

Se poate utiliza tăierea Alfa Beta în jocurile cu mai mulți jucători care utilizează strategia Paranoic

Select one:

True +1+1

False

Selectați afirmația adevărată

a.

În algoritmul de arc-consistență se verifică simultan compatibilitatea valorilor pentru fiecare pereche (X_i, X_j) și (X_j, X_k) .

b.

Un graf de restricții arc-consistent poate reduce numărul de teste în rezolvarea CSP

c.

Algoritmul de arc-consistență are o complexitate exponențială

d.

Daca graful de restrictii este arc-consistent, problema poate fi rezolvata fara backtracking

Selectati afirmatia adevarata

a.

Un graf de restrictii arc consistent poate reduce numarul de teste in rezolvarea CSP

b.

Daca graful de restrictii este arc-consistent, problema poate fi rezolvata fara backtracking

c.

In algoritmul de arc-consistenta se verifica simultan compatibilitatea valorilor pentru fiecare pereche (X_i, X_j) si (X_j, X_k) .

d.

Algoritmul de arc-consistenta are o complexitate exponentiala

Care este caracteristica definitorie a algoritmului Beam search?

a.

Dintr-o stare selecteaza cele mai bune K stari succesoare

b.

Dintr-o stare genereaza aleator urmatoarea stare

c.

Dintr-o stare genereaza stari pana intalneste o stare mai buna decat cea curenta

d.

Dintr-o stare genereaza toate starile succesoare posibile

În algoritmul de căutare LRTA*

a.

Meritul fiecarui nod $f(S)=g(S)+h(S)$ este calculat relativ la pozitia curenta a agentului +++

b.

Meritul fiecarui nod $g(S)$ este calculat inițial pentru toate stările cand se ajunge in S

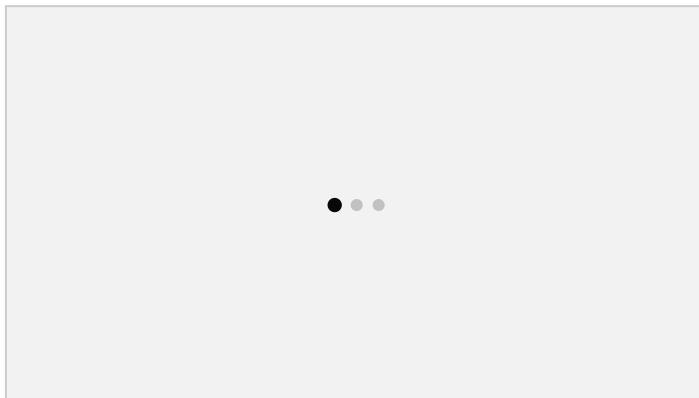
c.

$f(S)=h(S)$ intotdeauna

d.

Meritul fiecarui nod $f(S)=g(S)+h(S)$ este calculat relativ la starea inițială a agentului

Fie urmatorul arbore de joc pentru un joc cu 3 jucatori. Care este cea mai buna miscare a jucatorului 1?



a.

Nu se stie

b.

(c)

c.

(a)

d.alfa

(b)

Se poate utiliza taierea Alfa Beta in jocurile cu mai multi jucatori care utilizeaza strategia Paranoic

Select one:

True

False

true cred+

