

| | |
|---------------------|---|
| Started on | Wednesday, 27 October 2021, 3:50 PM |
| State | Finished |
| Completed on | Wednesday, 27 October 2021, 4:00 PM |
| Time taken | 9 mins 39 secs |
| Grade | 6.00 out of 10.00 (60%) |

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

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

- ☐ a. Se generează aleator succesori până găsește $\text{Eval}(S_j) \geq \text{Eval}(S)$, apoi continuă căutarea cu S_j
- ☐ b. Se repetă algoritmul Hill climbing cu stări inițiale generate aleator
- ☒ c. Dintre stările succesoare cu $\text{Eval}(S_j) \geq \text{Eval}(S)$, se alege aleator un S_j , apoi continuă căutarea cu S_j

Your answer is correct.

The correct answer is:

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

Question **2**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

În algoritmul de căutare LRTA*

- ☐ a. Meritul fiecarui nod $g(S)$ este calculat inițial pentru toate stările când se ajunge în S
- ☐ b. Meritul fiecarui nod $f(S)=g(S)+h(S)$ este calculat relativ la poziția curentă a agentului
- ☒ c. Meritul fiecarui nod $f(S)=g(S)+h(S)$ este calculat relativ la starea inițială a agentului
- ☐ d. $f(S)=h(S)$ întotdeauna

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

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

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Selectați afirmația adevărată

- ☐ a. Dacă graful de restricții este arc-consistent, problema poate fi rezolvată fără backtracking
- ☒ 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. În algoritmul de arc-consistență se verifică simultan compatibilitatea valorilor pentru fiecare pereche (X_i, X_j) și (X_j, X_i)

Your answer is correct.

The correct answer is:

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

Question **4**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

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

- ☐ a. PS folosește o funcție euristică
- ☐ b. PS nu poate ajunge niciodată la T
- ☒ c. T sare periodic peste mișcări
- ☐ d. T sare periodic peste mișcări și PS folosește o funcție euristică

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

T sare periodic peste mișcări și PS folosește o funcție euristică

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Care dintre următoarele afirmații este adevărată despre algoritmul MTCS?

- ☐ a. Simularea jocului până la final pentru evaluarea unei stări se face întotdeauna aleator
- ☐ b. Propagarea-înapoi trece prin toate nodurile arborelui generat până la momentul backpropagation
- ☐ c. Selectia unui nod pentru expandare se face întotdeauna aleator
- ☐ d. Algoritmul MTCS explorează toate stările pentru a genera acțiunea următoare
- ☒ e. Rezultatul simulării este propagat înapoi către nodurile care au fost parcurse pe calea curentă de căutare

Your answer is correct.

The correct answer is:

Rezultatul simulării este propagat înapoi către nodurile care au fost parcurse pe calea curentă de căutare

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

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 ce putem spune despre nodul A?

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

Your answer is correct.

The correct answer is:

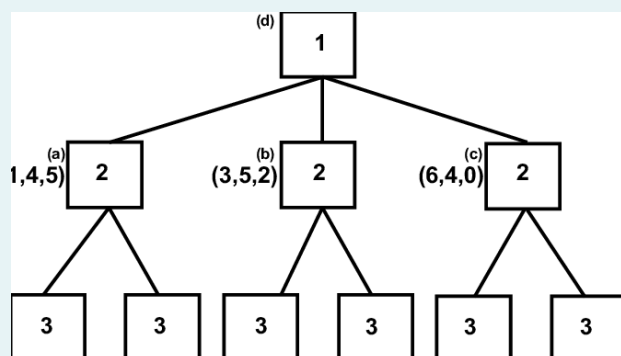
Este posibil să aibă soluție

Question **7**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

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



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

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

(c)

Question 8

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Care este caracteristica definitorie a algoritmului Beam search?

- ☒ a. Dintr-o stare genereaza aleator urmatoarea stare
- ☐ b. Dintr-o stare genereaza stari pana intalneste o stare mai buna decat cea curenta
- ☐ c. Dintr-o stare genereaza toate starile succesoare posibile
- ☐ d. Dintr-o stare selecteaza cele mai bune K stari succesoare

Your answer is incorrect.

The correct answer is:

Dintr-o stare selecteaza cele mai bune K stari succesoare

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

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

| | | | |
|-----------------|---------|---|---|
| Selectie | Etapa 1 | ↕ | ✓ |
| Expandare | Etapa 2 | ↕ | ✓ |
| Simulare | Etapa 3 | ↕ | ✓ |
| backpropagation | Etapa 4 | ↕ | ✓ |

Your answer is correct.

The correct answer is:

Selectie → Etapa 1,

Expandare → Etapa 2,

Simulare → Etapa 3,

backpropagation → Etapa 4

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

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

Select one:

- ☒ True ✓
- ☐ False

The correct answer is 'True'.

[◀ Curs 4 - Cautari adversariale](#)

Jump to...

[Lab 4 - So](#)