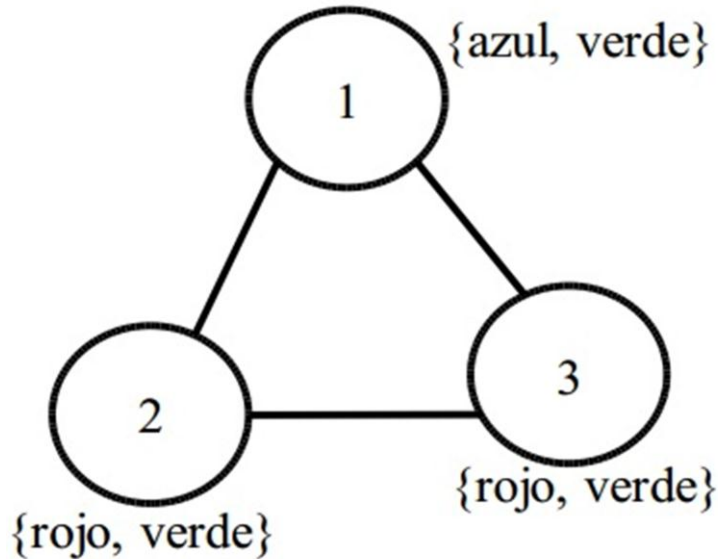


Pregunta 1

Podemos afirmar que el grafo de la imagen es un grafo:



Seleccione una:

- ☐ a. Consistente con dos soluciones.
- ☐ b. Es consistente sin solución.
- ☒ c. Inconsistente con dos soluciones.

Retroalimentación

La respuesta correcta es: Consistente con dos soluciones.

Pregunta 2

En el algoritmo A* para un problema en el que no podemos movernos en diagonal, rejilla 4-con, la heurística óptima utiliza la distancia:

Seleccione una:

- ☐ a. Euclídea.
- ☒ b. De Manhattan.
- ☐ c. Ambas a la vez.

Retroalimentación

La respuesta correcta es: De Manhattan.

Pregunta 3

Si hablamos de Forward Checking podemos afirmar que:

Seleccione una:

- ☐ a. Los valores de las variables futuras que son inconsistentes con la asignación actual no son eliminados de sus dominios.
- ☐ b. Si ningún valor es consistente, entonces se lleva a cabo el backtracking no

cronológico 

- ☒ c. Ninguna de las otras.

Retroalimentación

La respuesta correcta es: Ninguna de las otras.

Pregunta 4

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

Seleccione una:

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

Retroalimentación

La respuesta correcta es: Inteligencia espacial.

Pregunta 5

Tratándose de una búsqueda A^* (búsqueda óptima) decimos que $h^*(n)$ es:

Seleccione una:

- ☒ a. Coste del camino de coste mínimo de todos los caminos desde el nodo n a cualquier estado solución t_j .
- ☐ b. Coste del camino de coste mínimo desde el nodo inicial s al nodo n .
- ☐ c. Coste del camino de coste mínimo desde el nodo inicial hasta un nodo solución condicionado a pasar por n .

Retroalimentación

La respuesta correcta es: Coste del camino de coste mínimo de todos los caminos desde el nodo n a cualquier estado solución t_j .

Pregunta 6

¿Cuál de las siguientes afirmaciones NO es correcta acerca de la estrategia de generación y test?

Seleccione una:

- ☐ a. Se basa en expandir una a una todas las posibilidades del problema.
- ☐ b. Es muy poco eficiente.
- ☒ c. Transforma el problema en uno más sencillo, el cual, es testeado para comprobar su consistencia.

Retroalimentación

La respuesta correcta es: Transforma el problema en uno más sencillo, el cual, es testeado para comprobar su consistencia.

Pregunta 7

¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre técnicas complementarias de búsqueda en juegos es correcta?

Seleccione una:

- ☐ a. La técnica de bajada progresiva recorre los nodos de forma aleatoria.
- ☐ b. La mejor técnica complementaria es siempre la de movimientos de libro.
- ☒ c. El objetivo de la poda heurística es reducir el factor de ramificación

desarrollando únicamente los mejores movimientos de cada nivel.

Retroalimentación

La respuesta correcta es: El objetivo de la poda heurística es reducir el factor de ramificación desarrollando únicamente los mejores movimientos de cada nivel.

Pregunta 8

¿Qué es una lista focal?:

Seleccione una:

- ☒ a. Es una sublista de ListaFrontera que contiene solo nodos con $f(n)$ menor al mejor valor de los $f(n)$ de listaInterior por un factor.

- ☒ b. Es una sublista de ListaFrontera que contiene solo nodos con $f(n)$ menor al mejor valor de los $f(n)$ de listaFrontera más un cierto valor ϵ .
- ☐ c. Es una lista que contiene solo nodos con $f(n)$ menor al mejor valor de los $f(n)$ de la listaInterior.

Retroalimentación

La respuesta correcta es: Es una sublista de ListaFrontera que contiene solo nodos con $f(n)$ menor al mejor valor de los $f(n)$ de listaFrontera más un cierto valor ϵ .

Pregunta 9

Una de las características principales de la estrategia MiniMax es:

Seleccione una:

- ☐ a. usar un libro en las aperturas y en los finales de partida.
- ☒ b. generar todos los nodos hasta la profundidad deseada.
- ☐ c. evitar el efecto horizonte.

Retroalimentación

La respuesta correcta es: generar todos los nodos hasta la profundidad deseada.

Pregunta 10

¿Puede usarse Minimax en juegos multi-jugador?

Seleccione una:

- ☐ a. Solo puede utilizarse para un número de jugadores impar, no sirviendo para un número de jugadores par.
- ☐ b. No, solo sirve para dos, min y max.
- ☒ c. Si, puede utilizarse para cualquier número de jugadores.

Retroalimentación

La respuesta correcta es: Si, puede utilizarse para cualquier número de jugadores.