



2015-16_SISTEMAS INTELIGENTES_34024

Página Principal ► Mis cursos ► Ingeniería y Arquitectura ► SI_34024 ► Controles ►
Sistemas Inteligentes. Control 1. Temas 1 al 4.

Navegación por el cuestionario

1 **2** **3** **4** **5**

6 **7** **8** **9** **10**

Finalizar revisión

Comenzado el lunes, 19 de octubre de 2015, 11:10

Estado Finalizado

Finalizado en lunes, 19 de octubre de 2015, 11:17

Tiempo empleado 6 minutos 42 segundos

Calificación **10,00** de 10,00 (**100%**)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

El Forward Checking, en cada etapa de la búsqueda, comprueba hacia delante la asignación actual con...

Seleccione una:

- ☒ a. todos los valores de las futuras variables que están restringidas con la variable actual. ✓
- ☐ b. uno o varios valores de las futuras variables que están restringidas con la variable actual.
- ☐ c. un valor de las futuras variables que están restringidas con la variable actual.

La respuesta correcta es: todos los valores de las futuras variables que están restringidas con la variable actual.

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

No existe ninguna diferencia entre la IA fuerte y la débil.


Seleccione una:

- ☒ a. Falso. ✓
- ☐ b. Correcto, la IA fuerte y la débil nos indican que un computador puede llegar a pensar y ser consciente de la misma forma que lo hacen los seres humanos.
- ☐ c. Correcto, la IA fuerte y la débil nos indican que un computador puede llegar a comportarse de manera inteligente pero no ser realmente inteligente como lo es un ser humano.

La respuesta correcta es: Falso.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00
 Marcar
pregunta

Una búsqueda en profundidad es


Seleccione una:

- ☐ a. Una estrategia de búsqueda por haz local.
- ☐ b. Una estrategia irrevocable.
- ☒ c. Una estrategia tentativa. ✓

La respuesta correcta es: Una estrategia tentativa.

Pregunta 4

Correcta


Puntúa 1,00 sobre
1,00
 Marcar
pregunta
En la estrategia de poda α - β debemos empezar ...

Seleccione una:

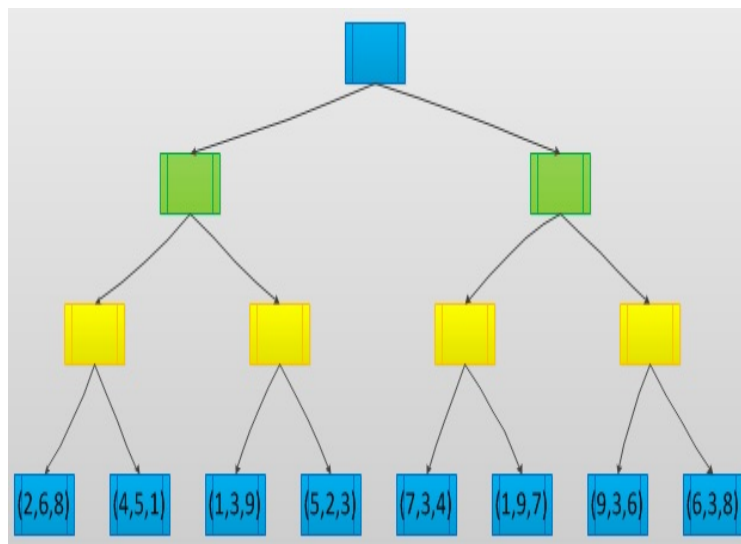
- ☐ a. Devolviendo $f(N)$ en caso de que N sea un nodo hoja.
- ☐ b. Inicializando $\alpha=0$ y $\beta=0$
- ☒ c. Inicializando $\alpha=-\infty$ y $\beta=\infty$ ✓

La respuesta correcta es: Inicializando $\alpha=-\infty$ y $\beta=\infty$ **Pregunta 5**

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00
 Marcar
pregunta

Dado el siguiente árbol de multijugador: ¿Cual será el valor Minimax del nodo raíz?



Seleccione una:

- ☒ a. (2, 6, 8). ✓
- ☐ b. (6, 3, 8).
- ☐ c. (1, 9, 7).


La respuesta correcta es: (2, 6, 8).

Pregunta 6

¿En qué caso es admisible un algoritmo de ponderación

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

 Marcar pregunta

dinámica?

Seleccione una:


- ☒ a. En problemas donde se conoce la profundidad en la cual va a aparecer la solución. ✓
- ☐ b. En problemas en los que la función heurística no es admisible.
- ☐ c. Sólo en el problema de las Torres de Hanoi.

La respuesta correcta es: En problemas donde se conoce la profundidad en la cual va a aparecer la solución.

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

 Marcar pregunta

¿En qué consiste la búsqueda mediante backtraking en CSP?

Seleccione una:


- ☐ a. Se trata de construir la solución de forma no gradual.
- ☒ b. Se trata de construir la solución de forma gradual, instanciando variables en el orden definido por la permutación dada. ✓
- ☐ c. Ninguna de las otras.

La respuesta correcta es: Se trata de construir la solución de forma gradual, instanciando variables en el orden definido por la permutación dada.

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

 Marcar preguntaPara el algoritmo de búsqueda A* (Búsqueda óptima) decimos que $f^*(n)$ es

Seleccione una:

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

La respuesta correcta es: Coste del camino de coste mínimo desde el nodo inicial hasta un nodo solución condicionado a pasar por n.

Pregunta 9


Correcta

Puntúa 1,00 sobre

¿Puede usarse Minimax en juegos multi-jugador?

Seleccione una:

1,00


 Marcar
pregunta

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

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

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 1,00 sobre
1,00 Marcar
pregunta

Centrándonos en la propagación de restricciones y propiedad de consistencia de arista podemos afirmar que es correcto que:

Seleccione una:

- ☒ a. Un CSP puede transformarse en una red consistente mediante un algoritmo sencillo (AC3). ✓
- ☐ b. Un CSP no puede transformarse en una red consistente mediante un algoritmo sencillo (AC3).
- ☐ c. La propagación de restricciones no se suele usar porque transforma el problema en otro más complejo con inconsistencias de arco.

La respuesta correcta es: Un CSP puede transformarse en una red consistente mediante un algoritmo sencillo (AC3).

Finalizar revisión

Tutorial Moodle UA
Contacto: ite.moodle@ua.es

SI_34024