* 1. 인간의 지능을 인공적으로 구현하려는 컴퓨터 과학의 한 분야를 무엇이라고 하는가?
* 인공지능
  1. 특정 분야에 대한 전문적인 지식을 컴퓨터에 기억시킨 후 상황을 입력하면 기억된 지식에 따라 결론을 출력하는 시스템을 무엇이라고 하는가?
* 전문가 시스템

2-1. 범용 인공지능이라고도 하며 어떠한 문제를 실제로 사고한 후 해결할 수 있는 인공지능을 무엇이라고 하는가?

* 강인공지능

2-2. 실용적인 목표를 가지고 개발되고 있는 인공지능으로 특정한 문제를 해결하는 도구로 활용되는 인공지능을 무엇이라고 하는가?

* 약인공지능

3-1. 프로그램을 설계하는데 사용되는 수학적 모델 중 하나로 유한한 개수의 상태를 가지는 기계가 한번에 하나의 상태를 이벤트에 의해 상태가 다른 상태로 변화될 수 있는 모델은 무엇이라고 하는가?

* ㅇㅇ

3-2. 3-1.의 모델에서 이벤트로 인해 다른 상태로 변화하는 것은 무엇이라고 하는가?

* 전이(Transition)

4-1. 특정 계획에 따라 작업을 수행하기 위한 트리 구조의 수학적 AI 모델로 NPC의 행동을 모델링하기 위한 강력한 도구로 시작된 모델의 이름은 무엇인가?

* Behavior Tree

4-2. 4-2.의 모델을 구성하는 노드에는 어떤 것들이 있는가?

* 시작 노드, 제어 흐름 노드, 작업 노드

5-1. 에이전트가 목적지까지의 남은 거리를 distance라는 변수에 저장하라.

* float distance = agent.remaingDistance;

5-2. 에이전트가 목적지에서 1 UnityUnit 안으로 들어가면 도착한 것으로 간주하도록 코드를 작성하라.

* agent.stoppingDistance = 1.0f;

6-1. 에이전트가 (0,10,0)의 위치로 길찾기를 수행한 후 경로에 따라 이동하는 코드를 작성하라.

* agent.SetDistance(new(0,10,0));

6-2. 에이전트가 (0,10,0)의 위치로 순간 이동하는 코드를 작성하라.

* agent.Warp(new(0,10,0));