

NOMBRE: Tema 1

Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la Inteligencia Artificial: Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la Inteligencia Artificial:

- Simular la inteligencia humana
- Simular el comportamiento humano
- Resolver problemas simulando a humanos
- Resolver problemas mediante comportamiento racional

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estos problemas no es de interés para la inteligencia artificial? . ¿Cuál de estos problemas no es de interés para la inteligencia artificial?

- Jugar al ajedrez
- Jugar en la bolsa
- Apagar automáticamente un calefactor cuando haya mas de 30°C
-  La respuesta es Correcta!
- Apagar automáticamente un calefactor cuando se perciba sensación de calor

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad? . ¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad?

- Deliberativo
-  La respuesta es Correcta!
- Reactivo
- Los dos tienen la misma complejidad

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo? . ¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo?

- Robot aspirador
- Casa domotizada
- Navegador GPS
-  La respuesta es Correcta!
- Coche autonomo

Puntuación: 1.0

La Inteligencia Artificial surge a partir de desarrollos de: . La Inteligencia Artificial surge a partir de desarrollos de:

- Las matemáticas

Las matemáticas

- Las matemáticas y la física
- Diversas áreas (Matemáticas, Informática, Neurociencia, Psicología, Filosofía, Economía, etc...)
-  La respuesta es Correcta!
- Las informática

Puntuación: 1.0

Un agente _____ actúa en cualquier situación mediante un proceso estímulo/respuesta ante el estado actual del entorno en el cual está situado.. Un agente _____ actúa en cualquier situación mediante un proceso estímulo/respuesta ante el estado actual del entorno en el cual está situado.

- deliberativo
- híbrido
- reactivo



Puntuación: 1.0

¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se plantee?. ¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se plantea?

- V,



- F

Puntuación: 1.0

En la _____, los agentes llegan a un acuerdo que sea aceptable por todas las partes implicadas en la interacción.. En la _____, los agentes llegan a un acuerdo que sea aceptable por todas las partes implicadas en la interacción.

- cooperación
- negociación
- coordinación



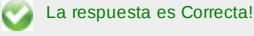
La respuesta correcta es:

- negociación (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Un agente inteligente es aquel que _____ ante una situación dada.. Un agente inteligente es aquel que _____ ante una situación dada.

- emprende una acción razonable



- hace lo que le indiques
- no hace nada

— No hace nada

Puntuación: 1.0

Las leyes del pensamiento se asocian con los: . Las leyes del pensamiento se asocian con los:

- Sistemas que piensan como humanos
- Sistemas que actúan como humanos
- Sistemas que piensan racionalmente
- Sistemas que actúan racionalmente

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **Sistemas que piensan racionalmente (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen: . Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen:

- Solo una forma de ser resuelto y múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo
-  La respuesta es Incorrecta!

- Múltiples formas de ser resueltos o múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo
- Múltiples formas de ser resueltos y una sola perspectiva y/o entidad para resolverlo
- Ninguna forma de ser resuelto y ninguna perspectiva y/o entidad para resolverlo

La respuesta correcta es:

- **Múltiples formas de ser resueltos o múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Aplicaciones de la IA. ¿Cuál de las siguientes es un campo de aplicación de la IA?

- Robótica **Respuesta correcta**

 La respuesta es Correcta!

- Gestión del software de una empresa
- Estudio de la forma de vida de una región
- Mejoras de seguridad en los aviones

Puntuación: 1.0

Definición de agente inteligente. ¿Qué es un agente racional?

- Es el sentido en que se puede tomar una sentencia, un dicho o una expresión
- Es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados **Correcto**

 La respuesta es Correcta!

- Sistema de diagnóstico de medicina interna con capacidad de explicar sus razones a los expertos
- Es el estudio de cómo hacer que los ordenadores hagan cosas que por el momento son realizadas mejor por los seres humanos

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estas características no corresponde a un sistema multi-agente?. ¿Cuál de estas características no corresponde a un sistema multi-agente?

- Centralización
- Visión Local

 La respuesta es Incorrecta!

- Autonomía
- Ninguna

La respuesta correcta es:

- Centralización (100.0 %)

Puntuación: -1.0

La llamada época oscura de la IA ocurrió durante: La llamada época oscura de la IA ocurrió durante:

- 1952-1969
- 1969-1979
- 1966-1973

 La respuesta es Correcta!

- Ninguna

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estas áreas de desarrollo se ha mencionado en clase específicamente como importantes para el desarrollo de la I.A? ¿Cuál de estas áreas de desarrollo se ha mencionado en clase específicamente como importantes para el desarrollo de la I.A?

- Biología
- Economía
- Aeronáutica
- Ninguna

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Economía (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Los sistemas expertos son un ejemplo de: Los sistemas expertos son un ejemplo de:

- Sistemas que actúan racionalmente
- Sistemas que piensan como humanos
- Sistemas que actúan como humanos

 La respuesta es Correcta!

- Ninguna

Puntuación: 1.0

La Evolución Historia de la IA: La Evolución Historia de la IA:

- Ha tenido altibajos en la historia y se ha enfocado de distintas formas
- Ha tenido un desarrollo progresivo y de manera muy uniforme
- Ha tenido altibajos, pero en los últimos está teniendo un desarrollo progresivo y rápido



Puntuación: 1.0

En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes . En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes

- Verdadera, el hombre es una máquina biológica muy avanzada
- Falso, los seres humanos aprenden, se adaptan y forman su inteligencia y capacidades a partir de sus herencia genética, pero en función del contexto y las experiencias



Puntuación: 1.0

La Inteligencia Artificial se basa en: La Inteligencia Artificial se basa en:

- Conocimiento + Razonamiento
- Razonamiento + Información
- Información + Conocimiento



La respuesta correcta es:

- Conocimiento + Razonamiento (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Se necesita conocimiento e información para la Inteligencia Artificial? . ¿Se necesita conocimiento e información para la Inteligencia Artificial?

- Se necesita de ambos



- Se necesita solo conocimiento
- Se necesita solo información

Puntuación: 1.0

Puede llegar a poseer un receptor de TDT técnicas de la Inteligencia Artificial . Puede llegar a poseer un receptor de TDT técnicas de la Inteligencia Artificial

- Si, por ejemplo para recomendar que ver



- No, en esos procesadores tan limitados no se puede implementar
- Si, por ejemplo para descomprimir la señal de video
- Si, por ejemplo para procesar la señal de video y mejorar la calidad de imagen

Puntuación: 1.0

¿Son los robots que participan en la robocup agentes reactivos, deliberativos o híbridos? . . ¿Son los robots que participan en la robocup agentes reactivos, deliberativos o híbridos?

- Reactivo
- Híbridos

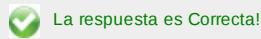


- Deliberativos

Puntuación: 1.0

¿En qué tipo de interacción los agentes organizan una actividad para evitar las interacciones perjudiciales y explotar las beneficiosas: . . ¿En qué tipo de interacción los agentes organizan una actividad para evitar las interacciones perjudiciales y explotar las beneficiosas:

- Coordinación.

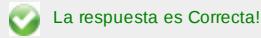


- Negociación.
- Cooperación

Puntuación: 1.0

¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?: . . ¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?:

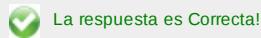
- Arquitectura Híbrida.
- Arquitectura Reactiva.
- Arquitectura Deliberativa.



Puntuación: 1.0

¿En qué consiste actuar racionalmente?: . . ¿En qué consiste actuar racionalmente?:

- actuar de la forma correcta según la información que se posee.



- resolver el problema de forma óptima.

Puntuación: 1.0

Un robot diseñado para jugar al futbol . Un robot diseñado para jugar al futbol

- Necesita de un agente social
 Necesita de un agente reactivo

 La respuesta es Incorrecta!

- Necesita de ambos agentes

La respuesta correcta es:

- Necesita de ambos agentes (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente

- Deliberativo

 La respuesta es Correcta!

- Reactivo

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

- Genera y trata de alcanzar sus propios objetivos
 Reconoce oportunidades
 Toma la iniciativa
 Todas las anteriores son correctas

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estas propiedades de agentes implica un funcionamiento mas simple? . ¿Cuál de estas propiedades de agentes implica un funcionamiento mas simple?

- Reactivo

 La respuesta es Correcta!

- Proactivo
 Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla?

- Reactivo
 Deliberativo

 La respuesta es Correcta!

- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

Entorno Cooperativo. En un entorno cooperativo, ¿los agentes pueden comunicarse o no entre ellos?

- Sí **Respuesta correcta**



- No
 Solo pueden comunicarse
 En un entorno cooperativo no hay agentes

Puntuación: 1.0

Sistema multiagente. ¿Qué es un sistema multiagente?

- Los entornos en los que dos o más agentes intervienen simultáneamente **Respuesta correcta**



- Un tipo de mapa para un agente deliberativo
 Un algoritmo para resolver problemas matemáticos, y que para ello hace uso del algoritmo Minimax
 Ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

El Test de Turing tiene como finalidad: . El Test de Turing tiene como finalidad:

- Comprobar si una maquina puede ser más inteligente que un humano
 Comprobar que un humano puede ser más inteligente que una maquina
 Demostrar la existencia de inteligencia (artificial) en una máquina



- Comprobar si las maquinas puede hablar con los humanos

Puntuación: 1.0

¿Mediante qué forma o formas de interacción, interactúan fundamentalmente los agentes en la RoboCup?: . ¿Mediante qué forma o formas de interacción, interactúan fundamentalmente los agentes en la RoboCup?:

- Cooperación
 Coordinación
 Negociación
 Todas a la vez



La respuesta correcta es:

- Cooperación (100.0 %)
- Coordinación (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano?. ¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano?

- Si
- No
- No, pero en muchos casos la forma humana de resolver un problema ayuda a desarrollar la técnica de IA

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un problema para el que hay una resolución algorítmica nunca puede ser un problema de Inteligencia Artificial. Un problema para el que hay una resolución algorítmica nunca puede ser un problema de Inteligencia Artificial

- Verdadero
-  La respuesta es Incorrecta!

- Falso
- Depende

La respuesta correcta es:

- Depende (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores. Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Un agente que juega al ajedrez es de tipo...?. ¿Un agente que juega al ajedrez es de tipo...?

- deliberativo
-  La respuesta es Correcta!

- reactivo
- híbrido

Puntuación: 1.0

En un Sistema Multiagente, la principal ventaja es la centralización de los datos.. En un Sistema Multiagente, la principal ventaja es la centralización de los datos.

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Es correcta la siguiente definición de agente?: Es un sistema hardware capaz de percibir un entorno y actuar en él, se caracteriza por ser autónomo,reactivo,pro-activo y racional. . ¿Es correcta la siguiente definición de agente?: Es un sistema hardware capaz de percibir un entorno y actuar en él, se caracteriza por ser autónomo,reactivo,pro-activo y racional.

verdadero

 La respuesta es Correcta!

falso

Puntuación: 1.0

¿Cual de las siguientes características NO es imprescindible en un agente?. ¿Cual de las siguientes características NO es imprescindible en un agente?

Reactivo

Proactivo

Social

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.. Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que: . la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que:

Se perdió totalmente el interés por la IA, debido a su dificultad.

el trabajo de investigación sobre la IA se desarrollaba en sotanos oscuros.

Se necesitaba un gran conocimiento para resolver problemas específicos y la intratabilidad de algunos problemas.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable?. ¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable?

Capacidad Estímulo-Respuesta

Pro-activo

Capacidad Social

 La respuesta es Correcta!

Autonomía

Puntuación: 1.0

¿Cuando y donde se considera que se inicio la Inteligencia Artificial como disciplina o campo de actividad?. ¿Cuando y donde se considera que se inicio la Inteligencia Artificial como disciplina o campo de actividad?

- 1952, Conferencia de Turing
- 1956, Conferencia de Dartmouth **Has acertado**

 La respuesta es Correcta!

- 1962, Conferencia de Dartmoor
- 1959, Conferencia de Baltimore

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estas propiedades NO es obligatoria en un agente?. ¿Cuál de estas propiedades NO es obligatoria en un agente?

- Pro-actividad.
- Sociabilidad. **Respuesta correcta.**

 La respuesta es Correcta!

- Reactividad.
- Autonomía.

Puntuación: 1.0

El test de turing analiza . El test de turing analiza

- Sistemas que piensan como humanos
- Sistemas que actuan racionalemente
- Sistemas que piensan racionalemente
- Sistemas que actuan como humanos

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos?. ¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos?

- Sistemas que piensan como humanos
- Sistemas que actuan como humanos
- Sistemas que piensan racionalemente **Fallaste**

 La respuesta es Incorrecta!

- Sistemas que actuan racionalemente

La respuesta correcta es:

- **Sistemas que piensan como humanos (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Fuerza Bruta. Gracias a las increíbles capacidades de cálculo que tienen los ordenadores de hoy en día podemos decir que son capaces de demostrar inteligencia.

Verdadero,

 La respuesta es Incorrecta!

False

La respuesta correcta es:

- False (100.0 %)

Puntuación: -1.0

NOMBRE: Tema1.1

Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen: . Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen:

- Solo una forma de ser resuelto y múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo
- Múltiples formas de ser resueltos o múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo
-  **La respuesta es Correcta!**
- Múltiples formas de ser resueltos y una sola perspectiva y/o entidad para resolverlo
- Ninguna forma de ser resuelto y ninguna perspectiva y/o entidad para resolverlo

Puntuación: 1.0

Aplicaciones de la IA. ¿Cuál de las siguientes es un campo de aplicación de la IA?

- Robótica **Respuesta correcta**
-  **La respuesta es Correcta!**
- Gestión del software de una empresa
- Estudio de la forma de vida de una región
- Mejoras de seguridad en los aviones

Puntuación: 1.0

Problemas que aborda la IA. ¿Cuáles de estos problemas aborda la IA?

- La mejora en el sistema de higiene de una vivienda
- Mejorar la capacidad de autocontrol de una persona
- Proponer nuevos sistemas de integración social
- Análisis financiero

La respuesta correcta es:

- **Análisis financiero (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Marque todas las respuestas correctas: En un SMA.... Marque todas las respuestas correctas: En un SMA...

- No hay un sistema de control global
-  **La respuesta es Correcta!**
- Hay un sistema de control global
- Cada agente tiene un punto de vista total del problema
- Cada agente tiene un punto de vista parcial del problema
-  **La respuesta es Correcta!**
- Los datos están centralizados
- Los datos no están centralizados
-  **La respuesta es Correcta!**

La computación es asíncrona

 La respuesta es Correcta!

La computación es síncrona

Puntuación: 1.0

El agente reactivo percibe su entorno a través de.... . El agente reactivo percibe su entorno a través de....

Actuadores

Sensores

 La respuesta es Correcta!

Representadores

Puntuación: 1.0

Un espacio de estados es la representación del _____ que se va generando a través de las acciones del agente.. Un espacio de estados es la representación del _____ que se va generando a través de las acciones del agente.

estado

conocimiento

 La respuesta es Correcta!

problema

Puntuación: 1.0

¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo?. ¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo?

Responder a los cambios que ocurren en el entorno

 La respuesta es Incorrecta!

Percibir correctamente el entorno

Ninguna de las dos.

La respuesta correcta es:

- Percibir correctamente el entorno (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que.... Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que...

es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados

 La respuesta es Correcta!

analiza su entorno para conocerlo en profundidad y así lograr los objetivos planteados

Puntuación: 1.0

¿En que fase de un agente reactivo percibe el entorno del mundo a través de sus sensores? : . ¿En que fase de un agente reactivo percibe el

entorno del mundo a través de sus sensores? :

- Fase de acción.
- Fase de Percepción.



Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?: . ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?:

- Elementos centralizados
- Interacción con otros agentes sencilla
- Arquitectura en capas
- Razonamiento lógico



Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"?: . ¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"?

- Matriz 3x3
- La respuesta es Correcta!
- Array de 9 elementos
- La respuesta es Incorrecta!

- Variable turno
- Ninguno de los anteriores

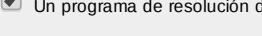
La respuesta correcta es:

- Matriz 3x3 (100.0 %)
- Variable turno (100.0 %)

Puntuación: 0.0

¿Cuál de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras? : . ¿Cuál de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras?

- Un sistema de memoria que por ejemplo almacene la última decisión tomada por el agente.
- Un filtro sensorial para corregir errores.
- Un programa de resolución de conflictos cuando dos MCs puedan actuar simultáneamente.



- Ninguna de las anteriores es esencial.

Puntuación: 1.0

Espacio de estados III. ¿Cuál es el mejor método para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final en problemas de gran complejidad?

- Una estructura de bloques
- Una secuencia de elementos
- Una tabla enumerada
- Un grafo implícito

La respuesta correcta es:

- **Un grafo implícito (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Un robot programado para jugar a las damas, normalmente hace uso de un: . Un robot programado para jugar a las damas, normalmente hace uso de

un:

- Agente social
- Agente reactivo
- Agente deliberativo



Puntuación: 1.0

Un robot diseñado para jugar al futbol. Un robot diseñado para jugar al futbol

- Necesita de un agente social
- Necesita de un agente reactivo
- Necesita de ambos agentes



Puntuación: 1.0

¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?: . ¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?:

- Procesamiento perceptual y Fase de calculo de la acción.



- Comprueba la memoria y calcula la acción.

Puntuación: 1.0

En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino?. En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino?

- Si, ademas tambien se podría hacer con un sistema de búsqueda en anchura hasta encontrar nuestro destino.
- Si, pero no nos asegura encontrar la mejor solución de nuestro problema.



- No, porque podría no encontrar ninguna ruta.

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo: . Un agente reactivo:

- No mantienen historia pasada ni estado
- Mantiene historia pero no estado
- No mantiene historia pasada ni estado pero si una historia futura
- Mantiene historia y estado

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- No mantienen historia pasada ni estado (100.0 %)

Puntuación: -1.0

En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria. En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria

- Es la representación icónica previa,
- Es la acción previa,

 La respuesta es Incorrecta!

- Es la conjunción de ambas cosas

La respuesta correcta es:

- Es la conjunción de ambas cosas (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo? ¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo?

- La implementación

 La respuesta es Incorrecta!

- La complejidad de la búsqueda del estado objetivo
- La captación de información

La respuesta correcta es:

- La complejidad de la búsqueda del estado objetivo (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información? ¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?

- búsqueda en anchura pero no búsqueda en profundidad
- búsqueda en profundidad pero no búsqueda en anchura
- búsqueda en anchura, búsqueda en profundidad

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué representan los nodos cuando se usa la estructura de grafo dirigido para representar un problema en Inteligencia Artificial ? ¿Y los

arcos? . ¿Qué representan los nodos cuando se usa la estructura de grafo dirigido para representar un problema en Inteligencia Artificial ?¿Y los arcos?

- Nodos: una posible acción ; Arcos: un estado del sistema
- Nodos: un estado del sistema ; Arcos: una posible acción

 La respuesta es Correcta!

- Nodos: un objeto ; Arcos: un camino
- Ninguna de las respuestas anteriores es cierta

Puntuación: 1.0

Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente reactivo: Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente reactivo:

- El agente reactivo percibe su entorno a través de sensores.
 - El agente tiene conocimiento de si mismo y de su entorno.
-  La respuesta es Correcta!
- Transforma la acción escogida en señales para los actuadores y la realiza.

Puntuación: 1.0

Grafo Y/O. ¿En que tipo de nodos para resolver la tarea del nodo padre, es necesario resolver primero todas las tareas de los nodos hijos?

- Nodos Y
- Nodos O
- Nodos Y/O
- Grafo en anchura

La respuesta correcta es:

- **Nodos Y (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina: A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina:

- Grafos explícitos.
- Grafos de Hamilton.
- Grafos implícitos.

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **Grafos explícitos. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo implícito, se desborde la memoria? En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo implícito, se desborde la memoria?

- No, los grafos explícitos se usan para evitar el desbordamiento de memoria que se produce con los grafos explícitos.

Si, porque puede ocurrir que el tamaño del subgrafo explícito que se va explorando sea tan grande que no pueda guardarse en memoria.

 La respuesta es Correcta!

Si, porque los grafos explícitos no pueden usarse en este tipo de problemas.

No, porque los grafos implícitos nunca pueden ocasionar un fallo en la memoria de un agente.

Puntuación: 1.0

La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a . La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a

Búsqueda en anchura

Búsqueda en profundidad

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Agentes Reactivos. Un agente reactivo con memoria con representaciones icónicas, siempre encuentra su destino

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que es un MC? . ¿Que es un MC?

Modelo de creacion

Modulo de competencia

Modelo de conocimiento

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **Modulo de competencia (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

En Inteligencia Artificial los Árboles de Decisión son una técnica encuadrada dentro del Aprendizaje Automático.¿Sabría decir a qué se dedica este campo?

En Inteligencia Artificial los Árboles de Decisión son una técnica encuadrada dentro del Aprendizaje Automático.¿Sabría decir a qué se dedica este campo?

estudia los procesos o técnicas que permiten al software "aprender" o adquirir conocimientos que le permitan resolver problemas en un futuro, o bien adaptarse a partir de la experiencia.

estudia los procesos o técnicas que permiten al software "aprender" conocimientos desde un principio sin poder coger más experiencia

estudia la facilidad que proporciona el software para adquirir conocimientos que le permitan resolver problemas en un futuro

ninguna de las anteriores es totalmente cierta

La respuesta correcta es:

- **estudia los procesos o técnicas que permiten al software "aprender" o adquirir conocimientos que le permitan resolver problemas en un futuro, o bien adaptarse a partir de la experiencia. (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Agente Deliberativo. Los agentes deliberativos como norma general consumen menos memoria que los agentes reactivos

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 1.0

Para el funcionamiento de un GPS, este debe disponer: . Para el funcionamiento de un GPS, este debe disponer:

- Únicamente de un Geolocalizador, que le proporcione las coordenadas.
 - Únicamente de la cartografía completa y actualizada de su espacio de trabajo.
 - Ambas anteriores.
-
- Ninguna de las anteriores, el GPS tiene la capacidad de reconocer su entorno e ir aprendiendo.

Puntuación: 1.0

El algoritmo ID3: El algoritmo ID3:

- tiende a elegir atributos con muchos valores posibles.
- tiende a obtener árboles especialmente pequeños.
- ninguna de las anteriores.

La respuesta correcta es:

- **tiende a elegir atributos con muchos valores posibles. (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

No siempre es necesario usar una función heurística para evaluar los estados de un árbol de juego . No siempre es necesario usar una función heurística para evaluar los estados de un árbol de juego

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 1.0

El algoritmo minimax . El algoritmo minimax

- escoge siempre la opción con la que se maximiza el resultado suponiendo que el contrincante intenta minimizarlo
- evalúa los estados de la frontera de búsqueda con una función heurística
- da a cada nodo siempre el valor del máximo de sus hijos y cambia el signo de los valores de los nodos max
- suele ser empleado para estrategias óptimas en juegos de suma cero

La respuesta correcta es:

- **escoge siempre la opción con la que se maximiza el resultado suponiendo que el contrincante intenta minimizarlo (100.0 %)**
- **evalúa los estados de la frontera de búsqueda con una función heurística (100.0 %)**
- **suele ser empleado para estrategias óptimas en juegos de suma cero (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

¿Cuál es el tipo de valores que pueden tomar las entradas y salidas de un árbol de decisión? . ¿Cuál es el tipo de valores que pueden tomar las entradas y salidas de un árbol de decisión?

Entradas y salidas de un árbol de decisión:

Verdaderos y falsos.

 La respuesta es Incorrecta!

Positivos y negativos.

Discretos y continuos.

La respuesta correcta es:

- **Discretos y continuos. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

La notación MIN MAX para cuantos jugadores se puede usar? La notación MIN MAX para cuantos jugadores se puede usar?

Ninguno, esa notación no existe.

1

2

Todos los que sean necesarios

La respuesta correcta es:

- **2 (100.0 %)**

- **Todos los que sean necesarios (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

¿Cuáles son los dos métodos de aprendizaje supervisado? . ¿Cuáles son los dos métodos de aprendizaje supervisado?

Métodos basados en modelos

Métodos basados en grafos

Métodos basados en instancias

Métodos basados en funciones

La respuesta correcta es:

- **Métodos basados en modelos (100.0 %)**

- **Métodos basados en instancias (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Un árbol de decisión..... Un árbol de decisión....

toma como entrada un objeto descrito por una serie de atributos y devuelve una decisión que es el valor previsto para la salida con la entrada que se da.

Explora las posibles decisiones.

Ordena las decisiones sin dar valores para cada una.

No se usa en aprendizaje automático.

La respuesta correcta es:

- **toma como entrada un objeto descrito por una serie de atributos y devuelve una decisión que es el valor previsto para la salida con la entrada que se da. (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores. Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores

Verdadero

Falso



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Arquitecturas de Agentes. La arquitectura que contiene un mundo representado explícitamente y un modelo lógico del mismo, y en la cual las decisiones son hechas por medio de un razonamiento lógico, basado en concordancia de patrones y manipulación simbólica, recibe el nombre de arquitectura de

- agente reactivo
- agente híbrido



La respuesta es Incorrecta!

- agente deliberativo

La respuesta correcta es:

- **agente deliberativo (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Los seres humanos podemos construir agentes inteligentes, ya que conocemos y sabemos qué es la inteligencia . Los seres humanos podemos construir agentes inteligentes, ya que conocemos y sabemos qué es la inteligencia

- Verdadero
- falso



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente: De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente:

- Un agente reactivo puede pasar a ser deliberativo si crea una representación del mundo que lo rodea
- Un agente reactivo, por norma general, será más rápido en dar una respuesta a un estímulo que un agente deliberativo



La respuesta es Correcta!

Un agente reactivo puede contener algunas fórmulas lógicas y mecanismos deductivos para decidir cómo actuar sobre su entorno

Un agente que toma decisiones en función de los estímulos que recibe y siguiendo un comportamiento programado sin realizar ningún tipo de deducción lógica es un agente reactivo



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La Habitación China. A principios de los 80, John Searle propone el ejemplo de La Habitación China como crítica al Test de Turing.

- Verdadero
- Falso



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A* . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de

destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A*

- Verdadero
 Falso



Puntuación: 1.0

Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.. Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.

- Verdadero
 La respuesta es Correcta!
 Falso

Puntuación: 1.0

El algoritmo alfa-beta calcula el mismo movimiento que el algoritmo minimax pero con mayor eficiencia . El algoritmo alfa-beta calcula el mismo movimiento que el algoritmo minimax pero con mayor eficiencia

- V
 F

La respuesta correcta es:

- V (100.0 %)

Puntuación: 0.0

El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax para todos los nodos del árbol

El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax para todos los nodos del árbol

- Verdadero
 Falso
 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

Las reglas obtenidas a partir de un árbol de decisión no son excluyentes.. Las reglas obtenidas a partir de un árbol de decisión no son excluyentes.

- Verdadero
 Falso
 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

¿El aprendizaje por corrección de error, aprendizaje por refuerzo y el aprendizaje estocástico, son aprendizajes de tipo no supervisado ? . ¿El aprendizaje por corrección de error, aprendizaje por refuerzo y el aprendizaje estocástico, son aprendizajes de tipo no supervisado?

- Verdadero
 Falso
 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

NOMBRE: Tema1.2

Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la Inteligencia Artificial: Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la Inteligencia Artificial:

- Simular la inteligencia humana
- Simular el comportamiento humano
- Resolver problemas simulando a humanos
- Resolver problemas mediante comportamiento racional

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad? . ¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad?

- Deliberativo
-  La respuesta es Correcta!
- Reactivo
- Los dos tienen la misma complejidad

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo?. ¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo?

- Robot aspirador
- Casa domotizada
- Navegador GPS
-  La respuesta es Correcta!
- Coche autonomo

Puntuación: 1.0

Un agente inteligente es aquel que _____ ante una situación dada.. Un agente inteligente es aquel que _____ ante una situación dada.

- emprende una acción razonable
-  La respuesta es Correcta!
- hace lo que le indiques
- no hace nada

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes es la palabra clave o el concepto que mejor definiría globalmente la IA en la actualidad?. ¿Cuál de las siguientes es la palabra clave o el concepto que mejor definiría globalmente la IA en la actualidad?

- Búsqueda
- Sistemas expertos
- Agente inteligente

 La respuesta es Correcta!

- Aprendizaje

Puntuación: 1.0

Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen: . Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen:

- Solo una forma de ser resuelto y múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo
 - Múltiples formas de ser resueltos o múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo
-  La respuesta es Correcta!
- Múltiples formas de ser resueltos y una sola perspectiva y/o entidad para resolverlo
 - Ninguna forma de ser resuelto y ninguna perspectiva y/o entidad para resolverlo

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes características son propias de problemas de IA? . ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son propias de problemas de IA?

- No tienen una solución exacta que sea eficiente
 - Si tienen una solución exacta
 - Difíciles
-  La respuesta es Correcta!
- Largos

Puntuación: 1.0

¿Qué fue llamado originalmente "el juego de la imitación" por su creador? . ¿Qué fue llamado originalmente "el juego de la imitación" por su creador?

- El test de Turing
-  La respuesta es Correcta!
- La teoría de control y cibernetica
 - La lingüística computacional
 - La teoría de la lógica

Puntuación: 1.0

Los robots autónomos de exploración de Marte no son reactivos porque.... Los robots autónomos de exploración de Marte no son reactivos porque...

- no necesitan una representación simbólica explícita para actuar inteligentemente
- tienen un modelo simbólico del mundo
- no hacen uso de razonamiento complejo
- deciden su comportamiento de la forma que mejor satisfaga sus objetivos



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Aplicaciones de la IA. ¿Cuál de las siguientes es un campo de aplicación de la IA?

Robótica **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Gestión del software de una empresa
- Estudio de la forma de vida de una región
- Mejoras de seguridad en los aviones

Puntuación: 1.0

Definición de IA. ¿Qué es la IA?

- Es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados
- Disciplina científico-técnica que se ocupa de la comprensión de los mecanismos subyacentes en el pensamiento y la conducta inteligente y su incorporación en las máquinas **Correcto**

La respuesta es Correcta!

- Es una red más o menos unida de resolutores de problemas que trabajan conjuntamente para resolver problemas que están más allá de las capacidades individuales o del conocimiento de cada resolutor del problema
- Es aquella que no incluye ninguna clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y no hace uso de razonamiento complejo

Puntuación: 1.0

¿En que modelo de interacción entre agentes se trabaja conjuntamente?. ¿En que modelo de interacción entre agentes se trabaja conjuntamente?

- Coordinación
- Cooperación

La respuesta es Correcta!

- Negociación
- Las tres son correctas

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estas características no corresponde a un sistema multi-agente?. ¿Cuál de estas características no corresponde a un sistema multi-agente?

- Centralización

La respuesta es Correcta!

- Visión Local
- Autonomía
- Ninguna

Puntuación: 1.0

Los sistemas expertos son un ejemplo de: Los sistemas expertos son un ejemplo de:

Sistemas que actúan racionalmente

 La respuesta es Incorrecta!

Sistemas que piensan como humanos

Sistemas que actúan como humanos

Ninguna

La respuesta correcta es:

- Sistemas que actúan como humanos (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Un aspecto a tener en cuenta en el diseño de uno horno es que éste debe de estar en un cierto equilibrio. De los problemas en IA de los trabajos de la vida diaria, ¿cuál crees que aborda este tema? . Un aspecto a tener en cuenta en el diseño de uno horno es que éste debe de estar en un cierto equilibrio. De los problemas en IA de los trabajos de la vida diaria, ¿cuál crees que aborda este tema?

Percepción

Control

 La respuesta es Correcta!

Lenguaje natural

Puntuación: 1.0

De los siguientes ejemplos cual sería un producto propio del desarrollo de la IA: De los siguientes ejemplos cual sería un producto propio del desarrollo de la IA:

Un reloj despertador usual.

Una calculadora de bolsillo.

Un navegador GPS

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué respuesta se adecua mejor a la relación que tiene cualquier persona con la IA?: ¿Qué respuesta se adecua mejor a la relación que tiene cualquier persona con la IA:

Casi ninguna, la IA solo se da en actividades científicas propias de las universidades.

En la mayoría de las actividades cotidianas con elementos tecnológicos de manera directa o indirecta.

 La respuesta es Correcta!

Solo tenemos contacto cuando utilizamos una computadora.

Puntuación: 1.0

La Evolución Historia de la IA: La Evolución Historia de la IA:

Ha tenido altibajos en la historia y se ha enfocado de distintas formas

- Ha tenido un desarrollo progresivo y de manera muy uniforme
 Ha tenido altibajos, pero en los últimos está teniendo un desarrollo progresivo y rápido

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un problema concreto, ¿que es más apropiado utilizar agentes reactivos deliberativos o híbridos? . En un problema concreto, ¿que es más apropiado utilizar agentes reactivos deliberativos o híbridos?

- Depende del problema, de los requisitos de la solución y del conocimiento de que se disponga
 La respuesta es Correcta!
- Los agentes deliberativos o híbridos son siempre mejores en todos los trabajos
 es mejor utilizar siempre agentes reactivos para mejorar la velocidad y la facilidad en el desarrollo

Puntuación: 1.0

La IA surge a partir: La IA surge a partir:

- La Informática y la Electrónica.
 Filosofía, Psicología y Neurociencia.
 La respuesta es Incorrecta!

- Todas las anteriores y muchas más.

La respuesta correcta es:

- **Todas las anteriores y muchas más. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Actualmente, ¿cuáles de estos son campos de aplicación de la IA?: . Actualmente, ¿cuáles de estos son campos de aplicación de la IA?:

- Aplicaciones en e-Salud
 La respuesta es Correcta!
- Sistemas empresariales
 Visión artificial
 Desarrollo de modelos de inteligencia
 La respuesta es Correcta!
- Gestión de nóminas

Puntuación: 1.0

En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes . En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes

- Verdadera,el hombre es una máquina biológica muy avanzada
 Falso, los seres humanos aprenden, se adaptan y forman su inteligencia y capacidades a partir de sus herencia genética, pero en función del contexto y las experiencias



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Una arquitectura reactiva es aquella que... . Una arquitectura reactiva es aquella que...

- incluye una clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y hace uso de razonamiento complejo
- no incluye ninguna clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y hace uso de razonamiento complejo
- incluye una clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y no hace uso de razonamiento complejo
- no incluye ninguna clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y no hace uso de razonamiento complejo

La respuesta correcta es:

- **no incluye ninguna clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y no hace uso de razonamiento complejo (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Marque todas las respuestas correctas: En un SMA.... Marque todas las respuestas correctas: En un SMA...

- No hay un sistema de control global



La respuesta es Correcta!

- Hay un sistema de control global
- Cada agente tiene un punto de vista total del problema
- Cada agente tiene un punto de vista parcial del problema



La respuesta es Correcta!

- Los datos están centralizados
- Los datos no están centralizados



La respuesta es Correcta!

- La computación es asíncrona
- La computación es síncrona

Puntuación: 1.0

¿Que tipo de agente utilizarías para implementar un robot dedicado a la limpieza del fondo de una piscina? . ¿Que tipo de agente utilizarías para implementar un robot dedicado a la limpieza del fondo de una piscina?

- Reactivo, por su bajo coste y fácil implementación.



La respuesta es Correcta!

- Deliberativo, porque necesita un modelo del mundo en el que trabaja.
- Social, para que colaborase con la gente que se bañase en la piscina.

Puntuación: 1.0

Los agentes reactivos:. Los agentes reactivos:

- No deben simplemente actuar en respuesta a su entorno, deben ser capaces de exhibir comportamientos dirigidos a lograr que sean oportunos, y tomar la iniciativa cuando sea apropiado.
- Deben percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.



La respuesta es Correcta!

- Deben ser capaces de interactuar, cuando sea apropiado, con otros agentes artificiales o humanos para completar su propio proceso de resolución del problema y ayudar a otros con sus actividades.

Puntuación: 1.0

¿En qué tipo de interacción los agentes organizan una actividad para evitar las interacciones perjudiciales y explotar las beneficiosas?: . ¿En qué tipo de interacción los agentes organizan una actividad para evitar las interacciones perjudiciales y explotar las beneficiosas:

- Coordinación.



La respuesta es Correcta!

- Negociación.

- Cooperación

Puntuación: 1.0

¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?: . ¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?:

- Arquitectura Híbrida.

- Arquitectura Reactiva.

- Arquitectura Deliberativa.



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Hay tres tipos de agentes: agentes sociales, agentes reactivos y Hay tres tipos de agentes: agentes sociales, agentes reactivos y ...

- Deliberativos



La respuesta es Correcta!

- Imperativos

Puntuación: 1.0

Un navegador con GPS necesita de un agente: . Un navegador con GPS necesita de un agente:

- Social

- Reactivo

- Deliberativo



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Las interacciones entre agentes ¿En qué tipo de agentes se dan?. Las interacciones entre agentes ¿En qué tipo de agentes se dan?

- Reactivos
- Deliberativos
- Sociales



Puntuación: 1.0

Un robot diseñado para jugar al futbol . Un robot diseñado para jugar al futbol

- Necesita de un agente social
- Necesita de un agente reactivo
- Necesita de ambos agentes



Puntuación: 1.0

Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades. . Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades.

- Deliberativo



- Reactivo

Puntuación: 1.0

¿en que basa sus decisiones un agente? . ¿en que basa sus decisiones un agente?

- aleatoriedad
- entorno



- ordenes predefinidas

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

- Genera y trata de alcanzar sus propios objetivos
- Reconoce oportunidades



- Toma la iniciativa



- Todas las anteriores son correctas

La respuesta correcta es:

- Todas las anteriores son correctas (100.0 %)

Puntuación: -2.0

¿Cuál de estas propiedades de agentes implica un funcionamiento mas simple? . ¿Cuál de estas propiedades de agentes implica un funcionamiento mas simple?

Reactivo

 La respuesta es Correcta!

Proactivo

Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

Sistema multiagente. ¿Qué es un sistema multiagente?

Los entornos en los que dos o más agentes intervienen simultáneamente

Un tipo de mapa para un agente deliberativo

Un algoritmo para resolver problemas matemáticos, y que para ello hace uso del algoritmo Minimax

Ninguna de las anteriores **Respuesta incorrecta**

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Los entornos en los que dos o más agentes intervienen simultáneamente (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano? . ¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano?

Si

No

No, pero en muchos casos la forma humana de resolver un problema ayuda a desarrollar la técnica de IA

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores. Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los agentes deliberativos, en comparación con los agentes reactivos, son complejos y tardan más en reaccionar ya que tienen un modelo del mundo . Los agentes deliberativos, en comparación con los agentes reactivos, son complejos y tardan más en reaccionar ya que tienen un modelo del mundo

Verdadero

falso

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Verdadero (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuál de las siguientes características NO es imprescindible en un agente? ¿Cuál de las siguientes características NO es imprescindible en un agente?

Reactivo

Proactivo

Social

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente: De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente:

Un agente reactivo puede pasar a ser deliberativo si crea una representación del mundo que lo rodea

Un agente reactivo, por norma general, será más rápido en dar una respuesta a un estímulo que un agente deliberativo

 La respuesta es Correcta!

Un agente reactivo puede contener algunas fórmulas lógicas y mecanismos deductivos para decidir cómo actuar sobre su entorno

Un agente que toma decisiones en función de los estímulos que recibe y siguiendo un comportamiento programado sin realizar ningún tipo de deducción lógica es un agente reactivo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.. Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que: la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que:

Se perdió totalmente el interés por la IA, debido a su dificultad.

el trabajo de investigación sobre la IA se desarrollaba en sotanos oscuros.

Se necesitaba un gran conocimiento para resolver problemas específicos y la intratabilidad de algunos problemas.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable? ¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable?

- Capacidad Estímulo-Respuesta
- Pro-activo
- Capacidad Social
-  La respuesta es Correcta!
- Autonomía

Puntuación: 1.0

La Habitación China. A principios de los 80, John Searle propone el ejemplo de La Habitación China como crítica al Test de Turing.

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes características de los agentes no es indispensable? . ¿Cuál de las siguientes características de los agentes no es indispensable?

- Capacidad de Estímulo-Respuesta
- Capacidad Social
-  La respuesta es Correcta!
- Pro-actividad
- Autonomía

Puntuación: 1.0

¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos? . ¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos?

- Sistemas que piensan como humanos **Acertaste**



- Sistemas que actúan como humanos
- Sistemas que piensan racionalmente
- Sistemas que actúan racionalmente

Puntuación: 1.0

Un hipotético sistema de transporte de trenes en el cual puede haber tanto locomotoras automatizadas como locomotoras controladas por humanos es... . Un hipotético sistema de transporte de trenes en el cual puede haber tanto locomotoras automatizadas como locomotoras controladas por humanos es...

- Un sistema multi-agente exclusivamente deliberativo
- Un sistema de computación distribuida con funcionamiento de paso de mensajes

- Un sistema multi-agente híbrido con una potente capacidad reactiva **Correcto, deberá tener funciones deliberativas sobre todo para actividades de gran emvergadura de tiempo y también deberá tener capacidad reactiva para posibles pausas y acontecimientos en sus funciones**

 La respuesta es Correcta!

- Un sistema controlado por árbitros humanos

Puntuación: 1.0

Los principales problemas de los agentes reactivos son: Los principales problemas de los agentes reactivos son:

- Necesitan disponer de suficiente información sobre su entorno para actuar adecuadamente,
-  La respuesta es Correcta!
- No hay metodologías claras para crear este tipo de agentes: sigo siendo un desarrollo por prueba y error.,
- Es difícil el aprendizaje y la mejora de las capacidades de los agentes con el tiempo.,
-  La respuesta es Correcta!
- Son robustos, tratables computacionalmente y tolerantes a fallos.

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema1.3

Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la

Inteligencia Artificial: Desde el punto de vista de la ingeniería cuál de estas afirmaciones representa mejor lo que pretende la
Inteligencia Artificial:

- Simular la inteligencia humana
- Simular el comportamiento humano
- Resolver problemas simulando a humanos
- Resolver problemas mediante comportamiento racional

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estos problemas no es de interés para la inteligencia artificial? . ¿Cuál de estos problemas no es de interés para la inteligencia artificial?

- Jugar al ajedrez
- Jugar en la bolsa
- Apagar automáticamente un calefactor cuando haya mas de 30°C

La respuesta es Correcta!

- Apagar automáticamente un calefactor cuando se perciba sensación de calor

Puntuación: 1.0

Un modelo cognitivo se asocia con: . Un modelo cognitivo se asocia con:

- Sistemas que piensan como humanos

La respuesta es Correcta!

- Sistemas que actúan como humanos
- Sistemas que piensan racionalmente
- Sistemas que actúan racionalmente

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad? . ¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad?

- Deliberativo
- Reactivo
- Los dos tienen la misma complejidad

La respuesta correcta es:

- Deliberativo (100.0 %)

Puntuación: 0.0

¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo?. ¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo?

- Robot aspirador
- Casa domotizada
- Navegador GPS

La respuesta es Correcta!

- Coche autonomo

Puntuación: 1.0

¿Es posible un agente sin sensores? ¿Es posible un agente sin sensores?

- Si, porque si tiene un modelo del mundo no le hacen falta sensores para actuar en base a él

La respuesta es Incorrecta!

- No, porque dejaría de ser un agente al no percibir el entorno en el que se encuentra
- No, porque dejaría de ser un agente al no tener autonomía
- No, porque dejaría de ser un agente al actuar siempre de la misma manera en cualquier situación

La respuesta correcta es:

- **No, porque dejaría de ser un agente al no percibir el entorno en el que se encuentra (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

La Inteligencia Artificial surge a partir de desarrollos de: La Inteligencia Artificial surge a partir de desarrollos de:

- Las matemáticas
- Las matemáticas y la física
- Diversas áreas (Matemáticas, Informática, Neurociencia, Psicología, Filosofía, Economía, etc...)

La respuesta es Correcta!

- Las informática

Puntuación: 1.0

Un agente _____ actúa en cualquier situación mediante un proceso estímulo/respuesta ante el estado

actual del entorno en el cual está situado.. Un agente _____ actúa en cualquier situación mediante un proceso estímulo/respuesta ante el estado actual del entorno en el cual está situado.

- deliberativo
- híbrido
- reactivo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se plantee?. ¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se plantea?

- V,

La respuesta es Correcta!

- F

Puntuación: 1.0

En la _____, los agentes llegan a un acuerdo que sea aceptable por todas las partes implicadas en la interacción.. En la _____, los agentes llegan a un acuerdo que sea aceptable por todas las partes implicadas en la interacción.

- cooperación
- negociación

La respuesta es Correcta!

coordinación

Puntuación: 1.0

Un agente inteligente es aquel que _____ ante una situación dada.. Un agente inteligente es aquel que _____ ante una situación dada.

emprende una acción razonable

La respuesta es Correcta!

hace lo que le indiques

no hace nada

Puntuación: 1.0

El periodo de gestación de la IA fue _____.. El periodo de gestación de la IA fue _____ .

(1979-1975)

La respuesta es Incorrecta!

(1943-1955)

(1900-1905)

La respuesta correcta es:

- **(1943-1955) (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Cuál de las siguientes es la palabra clave o el concepto que mejor definiría globalmente la IA en la actualidad? ¿Cuál de las siguientes es la palabra clave o el concepto que mejor definiría globalmente la IA en la actualidad?

- Búsqueda
- Sistemas expertos
- Agente inteligente

La respuesta es Correcta!

- Aprendizaje

Puntuación: 1.0

Las leyes del pensamiento se asocian con los: . Las leyes del pensamiento se asocian con los:

- Sistemas que piensan como humanos

La respuesta es Incorrecta!

- Sistemas que actúan como humanos
- Sistemas que piensan racionalmente
- Sistemas que actúan racionalmente

La respuesta correcta es:

- **Sistemas que piensan racionalmente (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen: . Los sistemas multi-agente son interesantes para representar problemas que tienen:

- Solo una forma de ser resuelto y múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo
- Múltiples formas de ser resueltos o múltiples perspectivas y/o entidades para resolverlo

La respuesta es Correcta!

- Múltiples formas de ser resueltos y una sola perspectiva y/o entidad para resolverlo
- Ninguna forma de ser resuelto y ninguna perspectiva y/o entidad para resolverlo

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes características son propias de problemas de IA? . ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son propias de problemas de IA?

- No tienen una solución exacta que sea eficiente
- Si tienen una solución exacta
- Difíciles

La respuesta es Correcta!

- Largos

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **No tienen una solución exacta que sea eficiente (100.0 %)**
- **Difíciles (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

¿Qué fue llamado originalmente "el juego de la imitación" por su creador? . ¿Qué fue llamado originalmente "el juego de la imitación" por su creador?

- El test de Turing

La respuesta es Correcta!

- La teoría de control y cibernetica
- La lingüística computacional
- La teoría de la lógica

Puntuación: 1.0

Los robots autonomos de exploracion de Marte no son reactivos porque.... Los robots autonomos de exploracion de Marte no son reactivos porque...

- no necesitan una representacion simbolica explicita para actuar inteligentemente
- tienen un modelo simbolico del mundo
- no hacen uso de razonamiento complejo
- deciden su comportamiento de la forma que mejor satisfaga sus objetivos

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Aplicaciones de la IA. ¿Cual de las siguientes es un campo de aplicación de la IA?

- Robótica **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Gestión del software de una empresa

- Estudio de la forma de vida de una región
- Mejoras de seguridad en los aviones

Puntuación: 1.0

Definición de IA. ¿Qué es la IA?

- Es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados
- Disciplina científico-técnica que se ocupa de la comprensión de los mecanismos subyacentes en el pensamiento y la conducta inteligente y su incorporación en las máquinas **Correcto**

La respuesta es Correcta!

- Es una red más o menos unida de resolutores de problemas que trabajan conjuntamente para resolver problemas que están más allá de las capacidades individuales o del conocimiento de cada resolutor del problema
- Es aquella que no incluye ninguna clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y no hace uso de razonamiento complejo

Puntuación: 1.0

Definición de agente inteligente. ¿Qué es un agente racional?

- Es el sentido en que se puede tomar una sentencia, un dicho o una expresión
- Es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados **Correcto**

La respuesta es Correcta!

- Sistema de diagnóstico de medicina interna con capacidad de explicar sus razones a los expertos
- Es el estudio de cómo hacer que los ordenadores hagan cosas que por el momento son realizadas mejor por los seres

humanos

Puntuación: 1.0

Características de un sistema multiagente. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones no hace referencia a una característica de un sistema multiagente?

- Cada agente tiene información incompleta, o no todas las capacidades para resolver el problema, así cada agente tiene un punto de vista limitado
- Cada agente tiene una serie de elementos que están conectados entre sí **Correcto**

La respuesta es Correcta!

- No hay un sistema de control global
- Los datos no están centralizados

Puntuación: 1.0

Un agente proactivo al percibir un entorno: . Un agente proactivo al percibir un entorno:

- reacciona con una acción factible escogida al azar,
- tiene comportamientos que le permite lograr objetivos usando el conocimiento del mundo

La respuesta es Correcta!

- No puede percibir su entorno pero reacciona según su modelo del mundo

Puntuación: 1.0

¿En que modelo de interacción entre agentes se trabaja conjuntamente? . ¿En que modelo de interacción entre agentes

se trabaja conjuntamente?

- Coordinación
- Cooperación
- Negociación
- Las tres son correctas

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Cooperación (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuál de estas características no corresponde a un sistema multi-agente? ¿Cuál de estas características no corresponde a un sistema multi-agente?

- Centralización

La respuesta es Correcta!

- Visión Local
- Autonomía
- Ninguna

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estas áreas de desarrollo se ha mencionado en clase específicamente como importantes para el desarrollo de la I.A? ¿Cuál de estas áreas de desarrollo se ha mencionado en clase específicamente como importantes para el desarrollo de la I.A?

- Biología
- Economía
- Aeronáutica
- Ninguna

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **Economía (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Los sistemas expertos son un ejemplo de: Los sistemas expertos son un ejemplo de:

- Sistemas que actúan racionalmente
- Sistemas que piensan como humanos

La respuesta es Incorrecta!

- Sistemas que actúan como humanos
- Ninguna

La respuesta correcta es:

- **Sistemas que actúan como humanos (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Un aspecto a tener en cuenta en el diseño de uno horno es que éste debe de estar en un cierto equilibrio. De los problemas en IA de los trabajos de la vida diaria, ¿cuál crees que aborda este tema? . Un aspecto a tener en cuenta en el diseño de uno horno es que éste debe de estar en un cierto equilibrio. De los problemas en IA de los trabajos de la vida diaria, ¿cuál crees que aborda este tema?

Percepción

Control

La respuesta es Correcta!

Lenguaje natural

Puntuación: 1.0

Hoy en día, ¿cuál es la idea clave cuando hablamos en general de Inteligencia Artificial? . Hoy en día, ¿cuál es la idea clave cuando hablamos en general de Inteligencia Artificial?

Visión

Redes neuronales

Agente inteligente

La respuesta es Correcta!

Sistemas Multiagente

Puntuación: 1.0

Actualmente, ¿cuál es el mayor campo de aplicación de la IA? . Actualmente, ¿cuál es el mayor campo de aplicación de la IA?

Aplicaciones en e-Salud

Sistemas empresariales

Actualmente, la I.A. se encuentra presente en prácticamente todos los ámbitos del conocimiento

La respuesta es Correcta!

- Visión artificial
- Desarrollo de modelos de inteligencia

Puntuación: 1.0

De los siguientes ejemplos cual seria un producto propio del desarrollo de la IA: De los siguientes ejemplos cual seria un producto propio del desarrollo de la IA:

- Un reloj despertador usual.
- Una calculadora de bolsillo.
- Un navegador GPS

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué respuesta se adecua mejor a la relación que tiene cualquier persona con la IA: ¿Qué respuesta se adecua mejor a la relación que tiene cualquier persona con la IA:

- Casi ninguna, la IA solo se da en actividades científicas propias de las universidades.
- En la mayoría de las actividades cotidianas con elementos tecnológicos de manera directa o indirecta.

La respuesta es Correcta!

- Solo tenemos contacto cuando utilizamos una computadora.

Puntuación: 1.0

La Evolución Historia de la IA: La Evolución Historia de la IA:

- Ha tenido altibajos en la historia y se ha enfocado de distintas formas
- Ha tenido un desarrollo progresivo y de manera muy uniforme
- Ha tenido altibajos, pero en los últimos está teniendo un desarrollo progresivo y rápido

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un problema concreto, ¿que es más apropiado utilizar agentes reactivos deliberativos o híbridos? . En un problema concreto, ¿que es más apropiado utilizar agentes reactivos deliberativos o híbridos?

- Depende del problema, de los requisitos de la solución y del conocimiento de que se disponga

La respuesta es Correcta!

- Los agentes deliberativos o híbridos son siempre mejores en todos los trabajos
- es mejor utilizar siempre agentes reactivos para mejorar la velocidad y la facilidad en el desarrollo

Puntuación: 1.0

La IA surge a partir:. La IA surge a partir:

- La Informática y la Electrónica.
- Filosofía, Psicología y Neurociencia.
- Todas las anteriores y muchas más.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Actualmente, ¿cuáles de estos son campos de aplicación de la IA?: . Actualmente, ¿cuáles de estos son campos de aplicación de la IA?:

- Aplicaciones en e-Salud

La respuesta es Correcta!

- Sistemas empresariales
- Visión artificial
- Desarrollo de modelos de inteligencia

La respuesta es Correcta!

- Gestión de nóminas

Puntuación: 1.0

En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes . En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes

- Verdadera,el hombre es una máquina biológica muy avanzada
- Falso, los seres humanos aprenden, se adaptan y forman su inteligencia y capacidades a partir de sus herencia genética, pero en función del contexto y las experiencias

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿La Inteligencia Artificial puede ser de utilidad para la realización de páginas web? . ¿La Inteligencia Artificial puede ser de utilidad para la realización de páginas web?

- No, una página web es una descripción de un contenido
- Si, se puede utilizar para mostrar un contenido dinámico adecuado al usuario, fecha, etc...

La respuesta es Correcta!

- Si se puede utilizar para producir contenido de forma automática

Puntuación: 1.0

La Inteligencia Artificial se basa en: . La Inteligencia Artificial se basa en:

- Conocimiento + Razonamiento

La respuesta es Correcta!

- Razonamiento + Información
- Información + Conocimiento

Puntuación: 1.0

¿Se necesita conocimiento e información para la Inteligencia Artificial? . ¿Se necesita conocimiento e información para la Inteligencia Artificial?

- Se necesita de ambos

La respuesta es Correcta!

- Se necesita solo conocimiento

- Se necesita solo información

Puntuación: 1.0

Puede llegar a poseer un receptor de TDT técnicas de la Inteligencia Artificial . Puede llegar a poseer un receptor de TDT técnicas de la Inteligencia Artificial

- Si, por ejemplo para recomendar que ver

La respuesta es Correcta!

- No, en esos procesadores tan limitados no se puede implementar
- Si, por ejemplo para descomprimir la señal de video
- Si, por ejemplo para procesar la señal de video y mejorar la calidad de imagen

Puntuación: 1.0

Una arquitectura reactiva es aquella que.... Una arquitectura reactiva es aquella que...

- incluye una clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y hace uso de razonamiento complejo
- no incluye ninguna clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y hace uso de razonamiento complejo
- incluye una clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y no hace uso de razonamiento complejo
- no incluye ninguna clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y no hace uso de razonamiento complejo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Marque todas las respuestas correctas: En un SMA.... Marque todas las respuestas correctas: En un SMA...

- No hay un sistema de control global

La respuesta es Correcta!

- Hay un sistema de control global

- Cada agente tiene un punto de vista total del problema

- Cada agente tiene un punto de vista parcial del problema

La respuesta es Correcta!

- Los datos están centralizados

- Los datos no están centralizados

La respuesta es Correcta!

- La computación es asíncrona

La respuesta es Correcta!

- La computación es síncrona

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente utilizarías para implementar un robot dedicado a la limpieza del fondo de una piscina? . ¿Qué tipo de agente utilizarías para implementar un robot dedicado a la limpieza del fondo de una piscina?

- Reactivo, por su bajo coste y fácil implementación.

La respuesta es Correcta!

- Deliberativo, porque necesita un modelo del mundo en el que trabaja.

- Social, para que colaborase con la gente que se bañase en la piscina.

Puntuación: 1.0

¿Son los robots que participan en la robocup agentes reactivos, deliberativos o híbridos? . ¿Son los robots que participan en la robocup agentes reactivos, deliberativos o híbridos?

- Reactivo
 Híbridos

La respuesta es Correcta!

- Deliberativos

Puntuación: 1.0

Los agentes reactivos: Los agentes reactivos:

- No deben simplemente actuar en respuesta a su entorno, deben ser capaces de exhibir comportamientos dirigidos a lograr que sean oportunos, y tomar la iniciativa cuando sea apropiado.
 Deben percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.

La respuesta es Correcta!

- Deben ser capaces de interactuar, cuando sea apropiado, con otros agentes artificiales o humanos para completar su propio proceso de resolución del problema y ayudar a otros con sus actividades.

Puntuación: 1.0

Características de un Sistema Multi-Agente: . Características de un Sistema Multi-Agente:

- No hay un sistema de control global.

La respuesta es Correcta!

- Los datos no están centralizados.

La respuesta es Correcta!

- Tienen flexibilidad.

La respuesta es Incorrecta!

- Cada agente tiene información incompleta, o no todas las capacidades para resolver el problema, así cada agente tiene un punto de vista limitado.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?: . ¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?:

- Arquitectura Híbrida.
- Arquitectura Reactiva.
- Arquitectura Deliberativa.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿En qué consiste actuar racionalmente?: . ¿En qué consiste actuar racionalmente?:

- actuar de la forma correcta según la información que se posee.

La respuesta es Correcta!

- resolver el problema de forma óptima.

Puntuación: 1.0

Hay tres tipos de agentes: agentes sociales, agentes reactivos y Hay tres tipos de agentes: agentes sociales, agentes reactivos y

- Deliberativos

La respuesta es Correcta!

- Imperativos

Puntuación: 1.0

Un navegador con GPS necesita de un agente: . Un navegador con GPS necesita de un agente:

- Social
- Reactivo
- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Las interacciones entre agentes ¿En qué tipo de agentes se dan?. Las interacciones entre agentes ¿En qué tipo de agentes se dan?

- Reactivos
- Deliberativos
- Sociales

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Además de cooperación y negociación cual es la interacción entre agentes que falta: . Además de cooperación y negociación cual es la interacción entre agentes que falta:

- Impresión
- Coordinación

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un robot diseñado para jugar al futbol . Un robot diseñado para jugar al futbol

- Necesita de un agente social

La respuesta es Incorrecta!

- Necesita de un agente reactivo
- Necesita de ambos agentes

La respuesta correcta es:

- **Necesita de ambos agentes (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?: ¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?:

- Agente reactivo.
- Agente pro-activo.
- Agente deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Tendría sentido la utilización de un agente para la resolución de un laberinto? . ¿Tendría sentido la utilización de un agente para la resolución de un laberinto?

- no, es demasiado complejo
- si, porque habría que actuar en función del entorno

La respuesta es Correcta!

- dependiendo del tipo de agente

Puntuación: 1.0

Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades. . Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades.

- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

- Reactivo

Puntuación: 1.0

¿en que basa sus decisiones un agente? . ¿en que basa sus decisiones un agente?

- aleatoriedad

- entorno

La respuesta es Correcta!

- órdenes predefinidas

Puntuación: 1.0

Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente

- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

- Reactivo

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

- Genera y trata de alcanzar sus propios objetivos
- Reconoce oportunidades
- Toma la iniciativa
- Todas las anteriores son correctas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla?

- Reactivo
- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

Entorno Cooperativo. En un entorno cooperativo, ¿los agentes pueden comunicarse o no entre ellos?

- Sí **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- No
- Solo pueden comunicarse
- En un entorno cooperativo no hay agentes

Puntuación: 1.0

Sistema multiagente. ¿Qué es un sistema multiagente?

- Los entornos en los que dos o más agentes intervienen simultáneamente **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Un tipo de mapa para un agente deliberativo
- Un algoritmo para resolver problemas matemáticos, y que para ello hace uso del algoritmo Minimax
- Ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

El Test de Turing tiene como finalidad: . El Test de Turing tiene como finalidad:

- Comprobar si una maquina puede ser más inteligente que un humano
- Comprobar que un humano puede ser más inteligente que una maquina
- Demostrar la existencia de inteligencia (artificial) en una máquina

La respuesta es Correcta!

- Comprobar si las maquinas puede hablar con los humanos

Puntuación: 1.0

¿Mediante qué forma o formas de interacción, interactúan fundamentalmente los agentes en la RoboCup?:

¿Mediante qué forma o formas de interacción, interactúan fundamentalmente los agentes en la RoboCup?:

- Cooperación
- Coordinación
- Negociación
- Todas a la vez

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Cooperación (100.0 %)
- Coordinación (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano?. ¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano?

- Si
- No
- No, pero en muchos casos la forma humana de resolver un problema ayuda a desarrollar la técnica de IA

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un problema para el que hay una resolución algorítmica nunca puede ser un problema de Inteligencia Artificial

Un problema para el que hay una resolución algorítmica nunca puede ser un problema de Inteligencia Artificial

- Verdadero
- Falso
- Depende

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Empleando técnicas de Inteligencia Artificial podemos construir: . Empleando técnicas de Inteligencia Artificial podemos construir:

- Sistemas que actúan racionalmente,
- Sistemas que actúan como humanos,
- Sistemas que piensan racionalmente,

La respuesta es Incorrecta!

- Sistemas que piensan como humanos

La respuesta correcta es:

- **Sistemas que actúan racionalmente, (100.0 %)**
- **Sistemas que actúan como humanos, (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores. Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Un agente que juega al ajedrez es de tipo...?. ¿Un agente que juega al ajedrez es de tipo...?

- deliberativo

La respuesta es Correcta!

- reactivo
- híbrido

Puntuación: 1.0

En un Sistema Multiagente, la principal ventaja es la centralización de los datos.. En un Sistema Multiagente, la principal ventaja es la centralización de los datos.

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál no es característica de los Agentes?. ¿Cuál no es característica de los Agentes?

Capacidad individualista

La respuesta es Correcta!

Proactividad

Capacidad estimulo-respuesta

Autonomía

Puntuación: 1.0

Los agentes deliberativos, en comparación con los agentes reactivos, son complejos y tardan más en reaccionar ya que tienen un modelo del mundo . Los agentes deliberativos, en comparación con los agentes reactivos, son complejos y tardan más en reaccionar ya que tienen un modelo del mundo

Verdadero

La respuesta es Correcta!

falso

Puntuación: 1.0

Los seres humanos podemos construir agentes inteligentes, ya que conocemos y sabemos qué es la inteligencia

Los seres humanos podemos construir agentes inteligentes, ya que conocemos y sabemos qué es la inteligencia

Verdadero

La respuesta es Incorrecta!

falso

La respuesta correcta es:

- **falso (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Es correcta la siguiente definición de agente?: Es un sistema hardware capaz de percibir un entorno y actuar en él, se caracteriza por ser autónomo,reactivo,pro-activo y racional. . ¿Es correcta la siguiente definición de agente?: Es un sistema hardware capaz de percibir un entorno y actuar en él, se caracteriza por ser autónomo,reactivo,pro-activo y racional.

- verdadero
- falso

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **verdadero (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

De las siguientes afirmaciones, ¿cuál no está relacionada en general con los Agentes Reactivos? De las siguientes afirmaciones, ¿cuál no está relacionada en general con los Agentes Reactivos?

- Buen desarrollo de sus funcionalidades en entornos altamente dinámicos.

La respuesta es Incorrecta!

- Sólo puede ser utilizado para un propósito concreto.
- Eficiencia, reacciones con respuesta rápida.
- Problemas en trasladar el entorno a una representación simbólica.

La respuesta es Correcta!

La respuesta correcta es:

- Problemas en trasladar el entorno a una representación simbólica. (100.0 %)

Puntuación: 0.0

"El intercambio de información mediante símbolos puede producir fallos lógicos" es una objeción al Test de Turing del tipo: . "El intercambio de información mediante símbolos puede producir fallos lógicos" es una objeción al Test de Turing del tipo:

- religioso
- matemático
- tecnico

La respuesta es Incorrecta!

- filosófico

La respuesta correcta es:

- filosófico (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cual de las siguientes características NO es imprescindible en un agente?. ¿Cual de las siguientes características NO es imprescindible en un agente?

- Reactivo
- Proactivo
- Social

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de estas capacidades son necesarias para pasar el test de turing?. ¿Cuál o cuáles de estas capacidades son necesarias para pasar el test de turing?

- Razonamiento
- Información
- Representación del conocimiento
- Autonomía
- Todas son correctas

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Razonamiento (100.0 %)
- Representación del conocimiento (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.. Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Según el test de Alan Turing, una máquina es inteligente cuando: . Según el test de Alan Turing, una máquina es inteligente cuando:

- Es capaz de interactuar con la realidad de forma autónoma
- No necesita a un ser humano para su mantenimiento
- No se puede diferenciar su comportamiento del de un ser humano

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un sistema multiagente (SMA), ¿Tiene sentido que todos los agentes tengan información completa de todo su entorno?.. En un sistema multiagente (SMA), ¿Tiene sentido que todos los agentes tengan información completa de todo su entorno?.

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que: . la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que:

- Se perdió totalmente el interés por la IA, debido a su dificultad.
- el trabajo de investigación sobre la IA se desarrollaba en sotanos oscuros.
- Se necesitaba un gran conocimiento para resolver problemas específicos y la intratabilidad de algunos problemas.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable? ¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable?

- Capacidad Estímulo-Respuesta
- Pro-activo
- Capacidad Social

La respuesta es Correcta!

- Autonomía

Puntuación: 1.0

Un agente es un sistema que _____. Un agente es un sistema que _____.

- piensa racionalmente

La respuesta es Incorrecta!

- actúa racionalmente
- piensa como un humano
- actúa como un humano

La respuesta correcta es:

- **actúa racionalmente (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Cuando y donde se considera que se inicio la Inteligencia Artificial como disciplina o campo de actividad? ¿Cuando y donde se considera que se inicio la Inteligencia Artificial como disciplina o campo de actividad?

- 1952, Conferencia de Turing
- 1956, Conferencia de Dartmouth **Has acertado**

La respuesta es Correcta!

- 1962, Conferencia de Dartmoor
- 1959, Conferencia de Baltimore

Puntuación: 1.0

¿Qué enfoque de Inteligencia Artificial es el que se usa en agentes reactivos?. ¿Qué enfoque de Inteligencia Artificial es el que se usa en agentes reactivos?

- Sistemas que piensan como humanos
- Sistemas que actúan como humanos
- Sistemas que piensan racionalmente
- Sistemas que actúan racionalmente

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estas propiedades NO es obligatoria en un agente?. ¿Cuál de estas propiedades NO es obligatoria en un agente?

- Pro-actividad.
- Sociabilidad. **Respuesta correcta.**

La respuesta es Correcta!

- Reactividad.

- Autonomía.

Puntuación: 1.0

Análisis de enfoques. ¿Qué enfoque de la IA podemos realmente abordar? Es decir, ¿qué clase de sistemas son los que realmente podemos diseñar hoy en día con los conocimientos actuales del campo de la IA?

- Sistemas que piensan como humanos
 Sistemas que piensan racionalmente **Leyes del pensamiento**

La respuesta es Incorrecta!

- Sistemas que actúan como humanos
 Sistemas que actúan racionalmente **Agentes racionales**

La respuesta es Correcta!

La respuesta correcta es:

- **Sistemas que actúan como humanos (100.0 %)**
- **Sistemas que actúan racionalmente (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Las características indispensables que tiene que tener cualquier sistema (de ordenador) para ser considerado como un agente son:. Las características indispensables que tiene que tener cualquier sistema (de ordenador) para ser considerado como un agente son:

- Que sea autónomo, capacidad social y sea pro-activo.
 Que tenga capacidad social, capacidad estímulo-respuesta y sea pro-activo.
 Que sea autónomo, sea pro-activo y tenga capacidad de estímulo-respuesta.

La respuesta es Correcta!

- Que sea autónomo y sea pro-activo.

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes características de los agentes no es indispensable? . ¿Cuál de las siguientes características de los agentes no es indispensable?

- Capacidad de Estímulo-Respuesta
- Capacidad Social

La respuesta es Correcta!

- Pro-actividad
- Autonomía

Puntuación: 1.0

¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos? . ¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos?

- Sistemas que piensan como humanos **Acertaste**

La respuesta es Correcta!

- Sistemas que actúan como humanos
- Sistemas que piensan racionalmente
- Sistemas que actúan racionalmente

Puntuación: 1.0

Un hipotético sistema de transporte de trenes en el cual puede haber tanto locomotoras automatizadas como locomotoras controladas por humanos es.... Un hipotético sistema de transporte de trenes en el cual puede haber tanto locomotoras automatizadas como locomotoras controladas por humanos es...

- Un sistema multi-agente exclusivamente deliberativo
- Un sistema de computación distribuida con funcionamiento de paso de mensajes
- Un sistema multi-agente híbrido con una potente capacidad reactiva

Correcto, deberá tener funciones deliberativas

sobre todo para actividades de gran emvergadura de tiempo y también deberá tener capacidad reactiva para posibles pausas y acontecimientos en sus funciones

La respuesta es Correcta!

- Un sistema controlado por árbitros humanos

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes características no es indispensable en un "Agente"?. ¿Cuál de las siguientes características no es indispensable en un "Agente"?

- Autonomía
- Capacidad Social

La respuesta es Correcta!

- Pro-activo
- Capacidad Estímulo -Respuesta

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes tipos de agente utilizan un modelo simbólico explícito del mundo?: _____ . ¿Cuál de los siguientes tipos de agente utilizan un modelo simbólico explícito del mundo?: _____

- Agentes reactivos
- Agentes deliberativos

La respuesta es Correcta!

- Agentes híbridos

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes opciones sobre las características de un SMA no es correcta?. ¿Cuál de las siguientes opciones sobre las características de un SMA no es correcta?

- La computación es asíncrona.
- Los datos están centralizados.

La respuesta es Correcta!

- Cada agente tiene información incompleta, o no todas las capacidades para resolver el problema, así cada agente tiene un punto de vista limitado.
- No hay un sistema de control global

Puntuación: 1.0

¿Cuál fue la principal razón de la entrada en la edad oscura de la IA?. ¿Cuál fue la principal razón de la entrada en la edad oscura de la IA?

- La perdida de interés y financiación.

- El optimismo excesivo en las primeras etapas del desarrollo de la IA.
- La falta de recursos físicos para sostener los algoritmos.

La respuesta es Incorrecta!

- Las discrepancias sobre qué es la IA.

La respuesta correcta es:

- **El optimismo excesivo en las primeras etapas del desarrollo de la IA. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Los principales problemas de los agentes reactivos son: Los principales problemas de los agentes reactivos son:

- Necesitan disponer de suficiente información sobre su entorno para actuar adecuadamente,

La respuesta es Correcta!

- No hay metodologías claras para crear este tipo de agentes: sigue siendo un desarrollo por prueba y error.,

- Es difícil el aprendizaje y la mejora de las capacidades de los agentes con el tiempo.,

La respuesta es Correcta!

- Son robustos, tratables computacionalmente y tolerantes a fallos.

Puntuación: 1.0

La característica capacidad estímulo-respuesta de un agente se define como: La característica capacidad estímulo-respuesta de un agente se define como:

- El agente debe percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.

La respuesta es Correcta!

- El agente solamente debe responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.
- El agente no debe simplemente actuar en respuesta a su entorno, debe de ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr objetivos, y tomar la iniciativa cuando sea apropiado.

Puntuación: 1.0

Fuerza Bruta. Gracias a las increíbles capacidades de cálculo que tienen los ordenadores de hoy en día podemos decir que son capaces de demostrar inteligencia.

- Verdadero,
- False

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema1.4

Un modelo cognitivo se asocia con: . Un modelo cognitivo se asocia con:

- Sistemas que piensan como humanos

La respuesta es Correcta!

- Sistemas que actúan como humanos
- Sistemas que piensan racionalmente
- Sistemas que actúan racionalmente

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad? . ¿Qué tipo de agente conlleva una mayor complejidad?

- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

- Reactivo
- Los dos tienen la misma complejidad

Puntuación: 1.0

¿Es posible un agente sin sensores? . ¿Es posible un agente sin sensores?

- Si, porque si tiene un modelo del mundo no le hacen falta sensores para actuar en base a él
- No, porque dejaría de ser un agente al no percibir el entorno en el que se encuentra

La respuesta es Correcta!

- No, porque dejaría de ser un agente al no tener autonomía
- No, porque dejaría de ser un agente al actuar siempre de la misma manera en cualquier situación

Puntuación: 1.0

La Inteligencia Artificial surge a partir de desarrollos de: . La Inteligencia Artificial surge a partir de desarrollos de:

- Las matemáticas
- Las matemáticas y la física
- Diversas áreas (Matemáticas, Informática, Neurociencia, Psicología, Filosofía, Economía, etc...)

La respuesta es Correcta!

- Las informática

Puntuación: 1.0

¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se plantee? . ¿Un agente que sea pro-activo debe ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr los objetivos que se plantea?

- V,

La respuesta es Correcta!

- F

Puntuación: 1.0

Un agente inteligente es aquel que _____ ante una situación dada.. Un agente inteligente es aquel que

_____ ante una situación dada.

- emprende una acción razonable

La respuesta es Correcta!

- hace lo que le indiques
 no hace nada

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes es la palabra clave o el concepto que mejor definiría globalmente la IA en la actualidad?. ¿Cuál de las siguientes es la palabra clave o el concepto que mejor definiría globalmente la IA en la actualidad?

- Búsqueda
 Sistemas expertos
 Agente inteligente

La respuesta es Correcta!

- Aprendizaje

Puntuación: 1.0

¿Qué fue llamado originalmente "el juego de la imitación" por su creador? . ¿Qué fue llamado originalmente "el juego de la imitación" por su creador?

- El test de Turing

La respuesta es Correcta!

- La teoría de control y cibernética
- La lingüística computacional
- La teoría de la lógica

Puntuación: 1.0

Los robots autonomos de exploracion de Marte no son reactivos porque.... Los robots autonomos de exploracion de Marte no son reactivos porque...

- no necesitan una representacion simbolica explicita para actuar inteligentemente
- tienen un modelo simbolico del mundo
- no hacen uso de razonamiento complejo
- deciden su comportamiento de la forma que mejor satisfaga sus objetivos

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Aplicaciones de la IA. ¿Cúal de las siguientes es un campo de aplicación de la IA?

- Robótica **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Gestión del software de una empresa
- Estudio de la forma de vida de una región
- Mejoras de seguridad en los aviones

Puntuación: 1.0

Definición de IA. ¿Qué es la IA?

- Es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados
- Disciplina científico-técnica que se ocupa de la comprensión de los mecanismos subyacentes en el pensamiento y la conducta inteligente y su incorporación en las máquinas **Correcto**

La respuesta es Correcta!

- Es una red más o menos unida de resolutores de problemas que trabajan conjuntamente para resolver problemas que están más allá de las capacidades individuales o del conocimiento de cada resolutor del problema
- Es aquella que no incluye ninguna clase de modelo centralizado de representación simbólica del mundo, y no hace uso de razonamiento complejo

Puntuación: 1.0

Problemas que aborda la IA. ¿Cuáles de estos problemas aborda la IA?

- La mejora en el sistema de higiene de una vivienda
- Mejorar la capacidad de autocontrol de una persona
- Proponer nuevos sistemas de integración social
- Análisis financiero **Correcto**

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Definición de agente inteligente. ¿Qué es un agente racional?

- Es el sentido en que se puede tomar una sentencia, un dicho o una expresión
- Es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados **Correcto**

La respuesta es Correcta!

- Sistema de diagnóstico de medicina interna con capacidad de explicar sus razones a los expertos
- Es el estudio de cómo hacer que los ordenadores hagan cosas que por el momento son realizadas mejor por los seres humanos

Puntuación: 1.0

Un agente proactivo al percibir un entorno: . Un agente proactivo al percibir un entorno:

- reacciona con una acción factible escogida al azar,
- tiene comportamientos que le permite lograr objetivos usando el conocimiento del mundo

La respuesta es Correcta!

- No puede percibir su entorno pero reacciona según su modelo del mundo

Puntuación: 1.0

¿En que modelo de interacción entre agentes se trabaja conjuntamente? . ¿En que modelo de interacción entre agentes se trabaja conjuntamente?

- Coordinación
- Cooperación

La respuesta es Correcta!

- Negociación
- Las tres son correctas

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estas características no corresponde a un sistema multi-agente?. ¿Cuál de estas características no corresponde a un sistema multi-agente?

- Centralización

La respuesta es Correcta!

- Visión Local
- Autonomía
- Ninguna

Puntuación: 1.0

¿Cuál de estas áreas de desarrollo se ha mencionado en clase específicamente como importantes para el desarrollo de la I.A?. ¿Cuál de estas áreas de desarrollo se ha mencionado en clase específicamente como importantes para el desarrollo de la I.A?

- Biología
- Economía

La respuesta es Correcta!

- Aeronáutica
- Ninguna

Puntuación: 1.0

Hoy en día, ¿cuál es la idea clave cuando hablamos en general de Inteligencia Artificial? . Hoy en día, ¿cuál es la idea clave cuando hablamos en general de Inteligencia Artificial?

- Visión
- Redes neuronales
- Agente inteligente

La respuesta es Correcta!

- Sistemas Multiagente

Puntuación: 1.0

Actualmente, ¿cuál es el mayor campo de aplicación de la IA? . Actualmente, ¿cuál es el mayor campo de aplicación de la IA?

- Aplicaciones en e-Salud
- Sistemas empresariales
- Actualmente, la I.A. se encuentra presente en prácticamente todos los ámbitos del conocimiento

La respuesta es Correcta!

- Visión artificial
- Desarrollo de modelos de inteligencia

Puntuación: 1.0

La IA surge a partir: La IA surge a partir:

- La Informática y la Electrónica.
- Filosofía, Psicología y Neurociencia.
- Todas las anteriores y muchas más.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes . En realidad los hombres no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen sus genes

- Verdadera,el hombre es una máquina biológica muy avanzada
- Falso, los seres humanos aprenden, se adaptan y forman su inteligencia y capacidades a partir de sus herencia genética, pero en función del contexto y las experiencias

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En realidad los computadores no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen los programadores . En realidad los computadores no son inteligentes, hacen solamente lo que le dicen los programadores

- Verdadero, pero se pueden comportar,actuar o responder 'de forma inteligente'
- Falso, resuelven problemas que solo alguien muy inteligente puede hacerlo
- Verdadero, no pueden aprender ni mejorar,
- Falso, pueden simular a una persona inteligente

La respuesta correcta es:

- **Verdadero, pero se pueden comportar,actuar o responder 'de forma inteligente' (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

¿Son los robots que participan en la robocup agentes reactivos, deliberativos o híbridos? . ¿Son los robots que participan en la robocup agentes reactivos, deliberativos o híbridos?

- Reactivo
- Híbridos

La respuesta es Correcta!

- Deliberativos

Puntuación: 1.0

¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?: . ¿Qué arquitectura de Agentes contiene un modelo simbólico del mundo explícitamente representado, y cuyas decisiones se realizan a través de un razonamiento lógico basado en emparejamientos de patrones y manipulaciones simbólicas?:

- Arquitectura Hibrida.
- Arquitectura Reactiva.
- Arquitectura Deliberativa.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Las interacciones entre agentes ¿En qué tipo de agentes se dan?. Las interacciones entre agentes ¿En qué tipo de agentes se dan?

- Reactivos
- Deliberativos
- Sociales

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Tendría sentido la utilización de un agente para la resolución de un laberinto? . ¿Tendría sentido la utilización de un agente para la resolución de un laberinto?

- no, es demasiado complejo
- si, porque habría que actuar en función del entorno

La respuesta es Correcta!

- dependiendo del tipo de agente

Puntuación: 1.0

¿En qué basa sus decisiones un agente? . ¿En qué basa sus decisiones un agente?

- aleatoriedad
- entorno

La respuesta es Correcta!

- ordenes predefinidas

Puntuación: 1.0

Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente

- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

- Reactivo

Puntuación: 1.0

¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla?

- Reactivo
 Deliberativo

La respuesta es Correcta!

- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano?. ¿Un programa de Inteligencia Artificial debe resolver un problema de la misma forma que lo haría un ser humano?

Si

No

No, pero en muchos casos la forma humana de resolver un problema ayuda a desarrollar la técnica de IA

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un problema para el que hay una resolución algorítmica nunca puede ser un problema de Inteligencia Artificial

• Un problema para el que hay una resolución algorítmica nunca puede ser un problema de Inteligencia Artificial

Verdadero

Falso

Depende

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores. Los agentes interactúan con los ambientes a través de sensores y efectores

Verdadero

Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Arquitecturas de Agentes. La arquitectura que contiene un mundo representado explícitamente y un modelo lógico del mismo, y en la cual las decisiones son hechas por medio de un razonamiento lógico, basado en concordancia de patrones y manipulación simbólica, recibe el nombre de arquitectura de

- agente reactivo
- agente híbrido
- agente deliberativo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los agentes deliberativos, en comparación con los agentes reactivos, son complejos y tardan más en reaccionar ya que tienen un modelo del mundo . Los agentes deliberativos, en comparación con los agentes reactivos, son complejos y tardan más en reaccionar ya que tienen un modelo del mundo

- Verdadero

La respuesta es Correcta!

- falso

Puntuación: 1.0

Los seres humanos podemos construir agentes inteligentes, ya que conocemos y sabemos qué es la inteligencia

• Los seres humanos podemos construir agentes inteligentes, ya que conocemos y sabemos qué es la inteligencia

- Verdadero
- falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Es correcta la siguiente definición de agente?: Es un sistema hardware capaz de percibir un entorno y actuar en él, se caracteriza por ser autónomo,reactivo,pro-activo y racional. . ¿Es correcta la siguiente definición de agente?: Es un sistema hardware capaz de percibir un entorno y actuar en él, se caracteriza por ser autónomo,reactivo,pro-activo y racional.

verdadero

La respuesta es Correcta!

falso

Puntuación: 1.0

De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente: De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente:

Un agente reactivo puede pasar a ser deliberativo si crea una representación del mundo que lo rodea

Un agente reactivo, por norma general, será más rápido en dar una respuesta a un estímulo que un agente deliberativo

La respuesta es Correcta!

Un agente reactivo puede contener algunas fórmulas lógicas y mecanismos deductivos para decidir cómo actuar sobre su entorno

Un agente que toma decisiones en función de los estímulos que recibe y siguiendo un comportamiento programado sin realizar ningún tipo de deducción lógica es un agente reactivo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.. Un agente es autónomo cuando se apoya más en el conocimiento inicial que le proporciona un humano que en sus propias percepciones.

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un sistema multiagente (SMA), ¿Tiene sentido que todos los agentes tengan información completa de todo su entorno?.. En un sistema multiagente (SMA), ¿Tiene sentido que todos los agentes tengan información completa de todo su entorno?.

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que: . la denominada edad oscura de la I.A., fue debida a que:

- Se perdió totalmente el interés por la IA, debido a su dificultad.
- el trabajo de investigación sobre la IA se desarrollaba en sotanos oscuros.
- Se necesitaba un gran conocimiento para resolver problemas específicos y la intratabilidad de algunos problemas.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable? ¿Cuál de las siguientes características de los agentes, no es indispensable?

- Capacidad Estímulo-Respuesta
- Pro-activo
- Capacidad Social

La respuesta es Correcta!

- Autonomía

Puntuación: 1.0

¿Qué enfoque de Inteligencia Artificial es el que se usa en agentes reactivos? ¿Qué enfoque de Inteligencia Artificial es el que se usa en agentes reactivos?

- Sistemas que piensan como humanos
- Sistemas que actúan como humanos
- Sistemas que piensan racionalmente
- Sistemas que actúan racionalmente

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El test de turing analiza . El test de turing analiza

- Sistemas que piensan como humanos
- Sistemas que actuan razonalmente
- Sistemas que piensan razonalmente
- Sistemas que actuan como humanos

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Las características indispensables que tiene que tener cualquier sistema (de ordenador) para ser considerado como un agente son:

Las características indispensables que tiene que tener cualquier sistema (de ordenador) para ser considerado como un agente son:

- Que sea autónomo, capacidad social y sea pro-activo.
- Que tenga capacidad social, capacidad estimulo-respuesta y sea pro-activo.
- Que sea autónomo, sea pro-activo y tenga capacidad de estimulo-respuesta.

La respuesta es Correcta!

- Que sea autónomo y sea pro-activo.

Puntuación: 1.0

¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos? ¿En qué categoría de I.A. se encuentra la disciplina de los modelos cognitivos?

- Sistemas que piensan como humanos **Acertaste**

La respuesta es Correcta!

- Sistemas que actuan como humanos
- Sistemas que piensan racionalmente
- Sistemas que actuan racionalmente

Puntuación: 1.0

Un hipotético sistema de transporte de trenes en el cual puede haber tanto locomotoras automatizadas como locomotoras controladas por humanos es... . Un hipotético sistema de transporte de trenes en el cual puede haber tanto locomotoras automatizadas como locomotoras controladas por humanos es...

- Un sistema multi-agente exclusivamente deliberativo
- Un sistema de computación distribuida con funcionamiento de paso de mensajes
- Un sistema multi-agente híbrido con una potente capacidad reactiva **Correcto, deberá tener funciones deliberativas**

sobretodo para actividades de gran emvergadura de tiempo y también deberá tener capacidad reactiva para posibles pausas y acontecimientos en sus funciones

La respuesta es Correcta!

- Un sistema controlado por árbitros humanos

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes características no es indispensable en un "Agente"? ¿Cuál de las siguientes características no es indispensable en un "Agente"?

- Autonomia
- Capacidad Social

La respuesta es Correcta!

- Pro-activo
- Capacidad Estímulo -Respuesta

Puntuación: 1.0

¿Cuál fue la principal razón de la entrada en la edad oscura de la IA? ¿Cuál fue la principal razón de la entrada en la edad oscura de la IA?

- La perdida de interés y financiación.
- El optimismo excesivo en las primeras etapas del desarrollo de la IA.

La respuesta es Correcta!

- La falta de recursos fisicos para sostener los algoritmos.
- Las discrepancias sobre qué es la IA.

Puntuación: 1.0

Los principales problemas de los agentes reactivos son: Los principales problemas de los agentes reactivos son:

- Necesitan disponer de suficiente información sobre su entorno para actuar adecuadamente,

La respuesta es Correcta!

- No hay metodologías claras para crear este tipo de agentes: sigue siendo un desarrollo por prueba y error.,
- Es difícil el aprendizaje y la mejora de las capacidades de los agentes con el tiempo.,

La respuesta es Correcta!

- Son robustos, tratables computacionalmente y tolerantes a fallos.

Puntuación: 1.0

Fuerza Bruta. Gracias a las increíbles capacidades de cálculo que tienen los ordenadores de hoy en día podemos decir que son capaces de demostrar inteligencia.

- Verdadero,
 False

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema 2.1

Los agentes reactivos: Los agentes reactivos:

- No deben simplemente actuar en respuesta a su entorno, deben ser capaces de exhibir comportamientos dirigidos a lograr que sean oportunos, y tomar la iniciativa cuando sea apropiado.
- Deben percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.

La respuesta es Correcta!

- Deben ser capaces de interactuar, cuando sea apropiado, con otros agentes artificiales o humanos para completar su propio proceso de resolución del problema y ayudar a otros con sus actividades.

Puntuación: 1.0

¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____ . ¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____

- Que los sensores no funcionen
- Encontrar la lógica para calcular la acción
- El proceso del cálculo de la situación a partir de los datos de los sensores

La respuesta es Correcta!

- Representar la situación

Puntuación: 1.0

El agente reactivo percibe su entorno a través de.... . El agente reactivo percibe su entorno a través de....

Actuadores

Sensores

La respuesta es Correcta!

Representadores

Puntuación: 1.0

Después de que un agente reactivo procese la información percibida, debe.... Despues de que un agente reactivo procese la información percibida, debe...

Escoger una acción considerando la información percibida.

La respuesta es Incorrecta!

Transformar la información percibida en señales para los actualizadores.

Hacer una representación interna de la información percibida.

La respuesta correcta es:

- **Hacer una representación interna de la información percibida. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Un agente reactivo es aquel que debe percibir el entorno y responder de forma temporal a los cambios que ocurren, luego esto implica que . Un agente reactivo es aquel que debe percibir el entorno y responder de forma temporal a los cambios que ocurren, luego esto implica que

Realizar una acción es más importante que percibir el entorno.

Percibir el entorno es más importante que realizar una acción.

Las dos son igual de importantes.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La memoria supone una mejora de _____ en el comportamiento del agente.. La memoria supone una mejora de _____ en el comportamiento del agente.

- velocidad
- tiempo de respuesta

La respuesta es Incorrecta!

- precisión y eficiencia
- latencia

La respuesta correcta es:

- **precisión y eficiencia (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

La forma en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.. La forma en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.

- memoria a largo plazo
- memoria a corto plazo

La respuesta es Incorrecta!

- memoria icónica
- memoria sensorial

La respuesta correcta es:

- memoria a largo plazo (100.0 %)
- memoria sensorial (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas?

• ¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas?

- Si, porque es una buena manera de representar lo que ha percibido y poder tomar decisiones basadas en ello

La respuesta es Correcta!

- No, porque no se puede hacer un modelo de representación icónica que sea útil en este caso
 Si, porque internamente el robot solo trabaja con representaciones icónicas
 No, porque no requiere de memoria para que funcione correctamente

Puntuación: 1.0

En el ejemplo del robot aspirador se podría usar.... . En el ejemplo del robot aspirador se podría usar...

- una arquitectura de subsunción

La respuesta es Correcta!

- un campo de potencial artificial
 una memoria con representaciones icónicas
 ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

¿Como podría beneficiar el uso de una arquitectura de subsunción en un robot aspirador? . ¿Como podría beneficiar el uso de una arquitectura de subsunción en un robot aspirador?

- Las decisiones se basan en información local
- El comportamiento sería emergente y permitiría entender fácilmente el comportamiento global esperado
- Los estímulos del exterior se procesan por capas especializadas de modo que se siguen unas prioridades a la hora de actuar
- Permitiría modularizar el comportamiento y facilitar la implementación

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que.... Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que...

- es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados

La respuesta es Correcta!

- analiza su entorno para conocerlo en profundidad y así lograr los objetivos planteados

Puntuación: 1.0

¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?: ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?:

- Percepción y acción.
- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción.
- Percepción, procesamiento y acción.

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción. (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?: . ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?:

- Elementos centralizados

La respuesta es Correcta!

- Interacción con otros agentes sencilla
- Arquitectura en capas
- Razonamiento lógico

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cómo resuelve los conflictos un agente reactivo con memoria basada en pizarra?: . ¿Cómo resuelve los conflictos un agente reactivo con memoria basada en pizarra?:

- Añadiendo un módulo de resolución de conflictos.

La respuesta es Correcta!

- Los módulos de conocimiento están diseñados para que nunca den conflictos

Puntuación: 1.0

¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo? ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?

- Percepción y acción.
- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción.
- Percepción, procesamiento y acción.

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción. (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Marca los enunciados verdaderos sobre un sistema basado en pizarra: Marca los enunciados verdaderos sobre un sistema basado en pizarra:

- La pizarra no es la solución final que busca el agente.
- Un agente con este sistema se compone de varios módulos.

La respuesta es Correcta!

- Cada módulo se compone de una parte de condición y otra de acción.

La respuesta es Correcta!

- Dos módulos pueden actuar simultáneamente.
- La memoria es privada para cada módulo.

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"? ¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"?

- Matriz 3x3

La respuesta es Correcta!

- Array de 9 elementos
- Variable turno

La respuesta es Correcta!

- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

¿Para qué se debe implementar un programa de resolución de conflictos en un MC basado en pizarras? . ¿Para qué se debe implementar un programa de resolución de conflictos en un MC basado en pizarras?

- Para impedir que dos módulos entren en conflicto.

La respuesta es Incorrecta!

- Para impedir que dos módulos puedan acceder simultáneamente a la pizarra.
- Para mejorar la eficiencia del agente.

La respuesta correcta es:

- **Para impedir que dos módulos puedan acceder simultáneamente a la pizarra. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Agente Deliberativos. Los agentes deliberativos se diferencian de los agentes reactivos en que estos disponen de:

- Un modelo de los efectos de sus acciones en el mundo
- Un sistema de memoria
- Un mapa del mundo en el que habita

La respuesta es Incorrecta!

- Un conjunto de sensores para reconocer el mundo

La respuesta correcta es:

- **Un modelo de los efectos de sus acciones en el mundo (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Un robot diseñado para jugar al futbol . Un robot diseñado para jugar al futbol

- Necesita de un agente social
- Necesita de un agente reactivo
- Necesita de ambos agentes

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Como es el diseño de un agente reactivo?: . ¿Como es el diseño de un agente reactivo?:

- Percibe, actúa.
- Percibe, Procesa las entradas, Representa lo percibido, Selecciona una acción, Procesa la salida y actúa.
- Percibe, Lo representa, y actúa.

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **Percibe, Procesa las entradas, Representa lo percibido, Selecciona una acción, Procesa la salida y actúa. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?: ¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?:

- Procesamiento perceptual y Fase de calculo de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Comprueba la memoria y calcula la acción.

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?: ¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?:

- Agente reactivo.
- Agente pro-activo.
- Agente deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente deliberativo seria.... Un ejemplo de agente deliberativo seria...

- Agente para resolver el Problema del mono y los plátanos.

La respuesta es Correcta!

- Robot que recorre el centro de un pasillo.
- Sistema GPS.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?: . ¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?:

- El ajedrez
- El tres en raya
- El 8 puzzle
- En los tres

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **El ajedrez (100.0 %)**
- **El 8 puzzle (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Un agente reactivo: . Un agente reactivo:

- No mantienen historia pasada ni estado

La respuesta es Correcta!

- Mantiene historia pero no estado
- No mantiene historia pasada ni estado pero si una historia futura
- Mantiene historia y estado

Puntuación: 1.0

Para la implementación de un modelo icónico se pueden usar: . Para la implementación de un modelo icónico se pueden usar:

- Matrices
- Vectores
- Cualquier estructura de datos

La respuesta es Correcta!

- Listas
- Arboles

Puntuación: 1.0

En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria . En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria

- Es la representación icónica previa,
- Es la acción previa,
- Es la conjunción de ambas cosas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo basado en modelos iconicos _____ a un agente reactivo basado en características.. Un

agente reactivo basado en modelos iconicos _____ a un agente reactivo basado en características.

- es igual
- es una alternativa

La respuesta es Incorrecta!

- es una alternativa que incluye memoria

La respuesta correcta es:

- **es una alternativa que incluye memoria (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

La utilización de las redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de: . La utilización de las

redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de:

- Aprendizaje

La respuesta es Correcta!

- Paralelizacion
- Simplicidad

Puntuación: 1.0

En un agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones? . En un agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones?

- si
- no

La respuesta es Incorrecta!

- según la situación

La respuesta correcta es:

- **si (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Un agente reactivo, ¿conoce necesariamente todo su entorno? . Un agente reactivo, ¿conoce necesariamente todo su entorno?

- si
- no

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas: . Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas:

- Robustez ante fallos.

La respuesta es Incorrecta!

- Los sistemas reactivos pueden ser utilizados para varios propósitos.
- Eficiencia computacional.

La respuesta correcta es:

- **Los sistemas reactivos pueden ser utilizados para varios propósitos. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente: . Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente:

- Reactivo.
- Deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el problema del mono y los platano, ¿que tipo de agente seria mas eficaz? En el problema del mono y los platano, ¿que tipo de agente seria mas eficaz?

- Reactivo
- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente reactivo: Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente reactivo:

- El agente reactivo percibe su entorno a través de sensores.
- El agente tiene conocimiento de si mismo y de su entorno.
- Transforma la acción escogida en señales para los actuadores y la realiza.

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **El agente tiene conocimiento de si mismo y de su entorno. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos. Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.

- Verdadero, siempre se encontrará la solución,
- Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿ Por qué motivo se usan los grafos implícitos al resolver un problema ?. ¿ Por qué motivo se usan los grafos implícitos al resolver un problema ?

- Porque los grafos explícitos aportan poca información sobre el problema a resolver.
- Porque los grafos implícitos aportan una mayor información que los grafos explícitos.

- Porque los grafos explícitos son demasiado grandes como para mantenerlos en memoria.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento?. ¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento?

- Decide qué módulo va a encargarse del problema.
- Resuelve los errores de los módulos de conocimiento.
- Evitan que los módulos actúen al mismo tiempo decidiendo el que actúa y el que no.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuál de las siguientes opciones no es un inconveniente en la fabricación de las arquitecturas reactivas:. Cuál de las siguientes opciones no es un inconveniente en la fabricación de las arquitecturas reactivas:

- La construcción de agentes reactivos requiere experimentación, por lo que supone una gran cantidad de tiempo.
- Simplicidad.

La respuesta es Correcta!

- Es necesaria una gran cantidad de información local.

Puntuación: 1.0

Agentes Reactivos. Un agente reactivo con memoria con representaciones icónicas, siempre encuentra su destino

Verdadero

En ocasiones y si su destino se encuentra tras un gran obstáculo el agente podría quedarse indefinidamente buscando su destino sin encontrarlo

Falso

La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

¿Qué es un MC? . ¿Qué es un MC?

Modelo de creación

Modulo de competencia

La respuesta es Correcta!

Modelo de conocimiento

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

Genera y trata de alcanzar sus propios objetivos

Reconoce oportunidades

Toma la iniciativa

Todas las anteriores son correctas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla?

- Reactivo
- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

¿Puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores? . ¿Puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores?

- Si, su solución no tiene por qué ser la óptima
- No siempre hace lo correcto
- Si porque se cambie el medio

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **Si, su solución no tiene por qué ser la óptima (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

La arquitectura de subsunción.... . La arquitectura de subsunción....

- Consiste en seleccionar reglas y comprobar si se cumple su condición.

La respuesta es Incorrecta!

- Consiste en agrupar módulos de comportamiento.

La respuesta correcta es:

- **Consiste en agrupar módulos de comportamiento. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Los MC (módulos de competencia) almacenan.... . Los MC (módulos de competencia) almacenan....

- Condiciones.
- Acciones.
- Ambas.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo... . Un agente reactivo...

- reacciona a los estímulos y actúa en consecuencia

La respuesta es Correcta!

- reacciona a los estímulos y, tras decidir, actúa

- incluye un modelo del mundo en el que se mueve

Puntuación: 1.0

Cual de las siguientes herramientas No puede emplearse para construir un Agente Reactivo . Cual de las siguientes herramientas No puede emplearse para construir un Agente Reactivo

- Un Sistema basado en Reglas de Producción,
- Una Tabla entrada-salida,
- Un Planificador Lógico,
- Una Red Neuronal

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **Un Planificador Lógico, (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

La característica capacidad estímulo-respuesta de un agente se define como: La característica capacidad estímulo-respuesta de un agente se define como:

- El agente debe percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.

La respuesta es Correcta!

- El agente solamente debe responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.
- El agente no debe simplemente actuar en respuesta a su entorno, debe de ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr objetivos, y tomar la iniciativa cuando sea apropiado.

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema 2.2

¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo? ¿Cuál de los siguientes problemas no debiera modelizarse como un agente reactivo?

- Robot aspirador
- Casa domotizada
- Navegador GPS

La respuesta es Correcta!

- Coche autonomo

Puntuación: 1.0

Los agentes reactivos: Los agentes reactivos:

- No deben simplemente actuar en respuesta a su entorno, deben ser capaces de exhibir comportamientos dirigidos a lograr que sean oportunos, y tomar la iniciativa cuando sea apropiado.
- Deben percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.

La respuesta es Correcta!

- Deben ser capaces de interactuar, cuando sea apropiado, con otros agentes artificiales o humanos para completar su propio proceso de resolución del problema y ayudar a otros con sus actividades.

Puntuación: 1.0

¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____ . ¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____

- Que los sensores no funcionen
- Encontrar la lógica para calcular la acción
- El proceso del cálculo de la situación a partir de los datos de los sensores

La respuesta es Correcta!

- Representar la situación

Puntuación: 1.0

El agente reactivo percibe su entorno a través de.... . El agente reactivo percibe su entorno a través de....

- Actuadores
- Sensores

La respuesta es Correcta!

- Representadores

Puntuación: 1.0

¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo?. ¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo?

- Responder a los cambios que ocurren en el entorno
- Percibir correctamente el entorno

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las dos.

Puntuación: 1.0

¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo? ¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo?

- Ninguna es más compleja que la otra.
- La percepción es más compleja que la acción porque para percibir hay que representar correctamente la situación como un conjunto de características que hay que calcular a partir de los datos de los sensores, mientras que para la acción se implementa un sistema de producción simple que indica como reaccionar según el caso en que se encuentre el agente.

La respuesta es Correcta!

- La acción es más compleja que la percepción porque por su definición un agente reactivo es aquel que debe percibir el entorno y responder de forma temporal a los cambios que ocurren, luego un agente siempre debe responder.

Puntuación: 1.0

¿Es esencial el uso de memoria en un agente reactivo? . ¿Es esencial el uso de memoria en un agente reactivo?

- Si, porque es imposible que un agente funcione sin memoria
- No, pero incluirla provocaría una mejora de la eficiencia y el comportamiento del agente

La respuesta es Correcta!

- No, porque seguiría siendo inteligente aunque no tuviera memoria
- No, porque si se incluye memoria pasa a ser un agente deliberativo

Puntuación: 1.0

La forma en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.. La forma

en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.

- memoria a largo plazo

La respuesta es Correcta!

- memoria a corto plazo

- memoria icónica

- memoria sensorial

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas?

• ¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas?

- Si, porque es una buena manera de representar lo que ha percibido y poder tomar decisiones basadas en ello

La respuesta es Correcta!

- No, porque no se puede hacer un modelo de representación icónica que sea útil en este caso

- Si, porque internamente el robot solo trabaja con representaciones icónicas

- No, porque no requiere de memoria para que funcione correctamente

Puntuación: 1.0

En el ejemplo del robot aspirador se podría usar... . En el ejemplo del robot aspirador se podría usar...

- una arquitectura de subsunción

- un campo de potencial artificial
- una memoria con representaciones icónicas

La respuesta es Correcta!

- ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

¿Como podría beneficiar el uso de una arquitectura de subsunción en un robot aspirador? . ¿Como podría beneficiar el uso de una arquitectura de subsunción en un robot aspirador?

- Las decisiones se basan en información local
- El comportamiento sería emergente y permitiría entender fácilmente el comportamiento global esperado
- Los estímulos del exterior se procesan por capas especializadas de modo que se siguen unas prioridades a la hora de actuar
- Permitiría modularizar el comportamiento y facilitar la implementación

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Señala cual de las siguientes etapas pertenece al ciclo de percepción y acción de un agente reactivo. NOTA: Si Alguna de las respuestas es errónea la pregunta se considerará mal.. Señala cual de las siguientes etapas pertenece al ciclo de percepción y acción de un agente reactivo. NOTA: Si Alguna de las respuestas es errónea la pregunta se considerará mal.

- Procesamiento de las entradas percibidas por los sensores

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Procesamiento de las entradas percibidas los actuadores

- Escoger una acción, entre las posibles, considerando la información percibida

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Decide que acción realizar con la información de experiencias pasadas
- Procesamiento de las salidas que se enviaran a los actuadores
- Hacer una representación interna perceptual de las información percibida
- Agrupar los módulos de comportamiento teniendo en cuenta la información percibida

Las respuestas son:

- **Procesamiento de las entradas percibidas por los sensores (25.0 %)**
- **Procesamiento de las entradas percibidas los actuadores (-100.0 %)**
- **Escoger una acción, entre las posibles, considerando la información percibida (25.0 %)**
- **Decide que acción realizar con la información de experiencias pasadas (-100.0 %)**
- **Procesamiento de las salidas que se enviaran a los actuadores (25.0 %)**
- **Hacer una representación interna perceptual de las información percibida (25.0 %)**
- **Agrupar los módulos de comportamiento teniendo en cuenta la información percibida (-100.0 %)**

Puntuación: 0.5

Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que.... Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que...

- es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados

La respuesta es Correcta!

- analiza su entorno para conocerlo en profundidad y así lograr los objetivos planteados

Puntuación: 1.0

¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?: ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?:

- Percepción y acción.
- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Percepción, procesamiento y acción.

Puntuación: 1.0

Los agentes reactivos normales son . Los agentes reactivos normales son

- simples y de inteligencia limitada.

La respuesta es Correcta!

- simples, pero de gran inteligencia.
- complejos y de gran inteligencia.

Puntuación: 1.0

¿En que fase de un agente reactivo percibe el entorno del mundo a través de sus sensores? : . ¿En que fase de un agente reactivo percibe el entorno del mundo a través de sus sensores? :

- Fase de acción.
- Fase de Percepción.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?: . ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?:

- Elementos centralizados

La respuesta es Correcta!

- Interacción con otros agentes sencilla
- Arquitectura en capas

La respuesta es Incorrecta!

- Razonamiento lógico

La respuesta correcta es:

- **Elementos centralizados (100.0 %)**
- **Razonamiento lógico (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

¿Cómo resuelve los conflictos un agente reactivo con memoria basada en pizarra?: . ¿Cómo resuelve los conflictos un agente reactivo con memoria basada en pizarra?:

- Añadiendo un módulo de resolución de conflictos.

La respuesta es Correcta!

- Los módulos de conocimiento están diseñados para que nunca den conflictos

Puntuación: 1.0

¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo? ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?

- Percepción y acción.
- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Percepción, procesamiento y acción.

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"? ¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"?

- Matriz 3x3

La respuesta es Correcta!

- Array de 9 elementos
- Variable turno

La respuesta es Correcta!

- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo.... Un agente reactivo...

- una vez que toma una decisión, no la puede cambiar

- puede tomar una decisión y posteriormente en función de lo que percibe decidir si cambiarla o no
- escoge una acción, entre las posibles, considerando la información recibida

La respuesta es Correcta!

- únicamente se basa en lo que percibe del mundo para tomar su decisión

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras? . ¿Cuál de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras?

- Un sistema de memoria que por ejemplo almacene la última decisión tomada por el agente.
- Un filtro sensorial para corregir errores.
- Un programa de resolución de conflictos cuando dos MCs puedan actuar simultáneamente.

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las anteriores es esencial.

Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente _____ sería uno que juega al tres en raya.. Un ejemplo de agente _____ sería uno que juega al tres en raya.

- reactivo,

La respuesta es Incorrecta!

- deliberativo,
- ambas

La respuesta correcta es:

- **ambas (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Un robot diseñado para jugar al futbol . Un robot diseñado para jugar al futbol

- Necesita de un agente social
- Necesita de un agente reactivo
- Necesita de ambos agentes

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Como es el diseño de un agente reactivo?: . ¿Como es el diseño de un agente reactivo?:

- Percibe, actúa.
- Percibe, Procesa las entradas, Representa lo percibido, Selecciona una acción, Procesa la salida y actúa.

La respuesta es Correcta!

- Percibe, Lo representa, y actúa.

Puntuación: 1.0

¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?: . ¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?:

- Procesamiento perceptual y Fase de calculo de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Comprueba la memoria y calcula la acción.

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?: ¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?:

- Agente reactivo.
- Agente pro-activo.
- Agente deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente deliberativo seria.... Un ejemplo de agente deliberativo seria...

- Agente para resolver el Problema del mono y los plátanos.

La respuesta es Correcta!

- Robot que recorre el centro de un pasillo.
- Sistema GPS.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?: . ¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?:

- El ajedrez

La respuesta es Correcta!

- El tres en raya
- El 8 puzzle

La respuesta es Correcta!

- En los tres

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo: . Un agente reactivo:

- No mantienen historia pasada ni estado

La respuesta es Correcta!

- Mantiene historia pero no estado
- No mantiene historia pasada ni estado pero si una historia futura
- Mantiene historia y estado

Puntuación: 1.0

Para la implementación de un modelo icónico se pueden usar: . Para la implementación de un modelo icónico se pueden usar:

- Matrices
- Vectores
- Cualquier estructura de datos

La respuesta es Correcta!

- Listas
- Arboles

Puntuación: 1.0

La utilización de las redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de: . La utilización de las redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de:

- Aprendizaje

La respuesta es Correcta!

- Paralelización
- Simplicidad

Puntuación: 1.0

Las redes neuronales almacenan la información de forma redundante: . Las redes neuronales almacenan la información de forma redundante:

- No, no tiene por qué

La respuesta es Correcta!

- Si
 No almacenan informacion

Puntuación: 1.0

En un agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones? . En un agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones?

- si

La respuesta es Correcta!

- no
 según la situación

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo, ¿conoce necesariamente todo su entorno? . Un agente reactivo, ¿conoce necesariamente todo su entorno?

- si
 no

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Para qué es necesario implementar un sistema de resolucion de conflictos entre los Módulos de Conocimiento de un Sistema Basados en Pizarras? . ¿Para qué es necesario implementar un sistema de resolucion de conflictos entre los Módulos

de Conocimiento de un Sistema Basados en Pizarras?

- Para que determine cuál actuará, si lo harán a la vez, o no lo hará ninguno
- Para controlar la pizarra

La respuesta es Incorrecta!

- Ninguna de las anteriores es valida

La respuesta correcta es:

- **Para que determine cuál actuará, si lo harán a la vez, o no lo hará ninguno (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Tendría sentido la utilización de un agente para la resolución de un laberinto? . ¿Tendría sentido la utilización de un agente para la resolución de un laberinto?

- no, es demasiado complejo
- si, porque habría que actuar en función del entorno

La respuesta es Correcta!

- dependiendo del tipo de agente

Puntuación: 1.0

Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente: . Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente:

- Reactivo.
- Deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente reactivo: Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente reactivo:

- El agente reactivo percibe su entorno a través de sensores.
- El agente tiene conocimiento de si mismo y de su entorno.
- Transforma la acción escogida en señales para los actuadores y la realiza.

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **El agente tiene conocimiento de si mismo y de su entorno. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos. Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.

- Verdadero, siempre se encontrará la solución,
- Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿ Por qué motivo se usan los grafos implícitos al resolver un problema ?. ¿ Por qué motivo se usan los grafos implícitos

al resolver un problema ?

- Porque los grafos explícitos aportan poca información sobre el problema a resolver.
- Porque los grafos implícitos aportan una mayor información que los grafos explícitos.
- Porque los grafos explícitos son demasiado grandes como para mantenerlos en memoria.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento?. ¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento?

- Decide qué módulo va a encargarse del problema.
- Resuelve los errores de los módulos de conocimiento.
- Evitan que los módulos actúen al mismo tiempo decidiendo el que actúa y el que no.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Agentes Reactivos. ¿Cual de las siguientes opciones es una arquitectura de los agentes reactivos

- Subsunción **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Deliberativa
- Busqueda en anchura

Retroactiva

Puntuación: 1.0

Cuál de las siguientes opciones no es un inconveniente en la fabricación de las arquitecturas reactivas: Cuál de las siguientes opciones no es un inconveniente en la fabricación de las arquitecturas reactivas:

- La construcción de agentes reactivos requiere experimentación, por lo que supone una gran cantidad de tiempo.
- Simplicidad.

La respuesta es Correcta!

- Es necesaria una gran cantidad de información local.

Puntuación: 1.0

Agentes Reactivos. Un agente reactivo con memoria con representaciones icónicas, siempre encuentra su destino

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que es un MC? . ¿Que es un MC?

- Modelo de creacion
- Modulo de competencia

La respuesta es Correcta!

- Modelo de conocimiento

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

- Genera y trata de alcanzar sus propios objetivos
- Reconoce oportunidades
- Toma la iniciativa
- Todas las anteriores son correctas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores? . ¿Puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores?

- Si, su solución no tiene por qué ser la óptima

La respuesta es Correcta!

- No siempre hace lo correcto
- Si por que se cambie el medio

Puntuación: 1.0

Los MC (módulos de competencia) almacenan.... . Los MC (módulos de competencia) almacenan....

- Condiciones.
- Acciones.
- Ambas.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La característica capacidad estímulo-respuesta de un agente se define como: La característica capacidad estímulo-respuesta de un agente se define como:

- El agente debe percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.

La respuesta es Correcta!

- El agente solamente debe responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.
- El agente no debe simplemente actuar en respuesta a su entorno, debe de ser capaz de exhibir comportamientos dirigidos a lograr objetivos, y tomar la iniciativa cuando sea apropiado.

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema 2.3

Los agentes reactivos: Los agentes reactivos:

- No deben simplemente actuar en respuesta a su entorno, deben ser capaces de exhibir comportamientos dirigidos a lograr que sean oportunos, y tomar la iniciativa cuando sea apropiado.

La respuesta es Incorrecta!

- Deben percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.
- Deben ser capaces de interactuar, cuando sea apropiado, con otros agentes artificiales o humanos para completar su propio proceso de resolución del problema y ayudar a otros con sus actividades.

La respuesta correcta es:

- **Deben percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____ . ¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____

- Que los sensores no funcionen
- Encontrar la lógica para calcular la acción
- El proceso del cálculo de la situación a partir de los datos de los sensores

La respuesta es Correcta!

- Representar la situación

Puntuación: 1.0

El agente reactivo percibe su entorno a través de.... . El agente reactivo percibe su entorno a través de....

- Actuadores
- Sensores

La respuesta es Correcta!

- Representadores

Puntuación: 1.0

Después de que un agente reactivo procese la información percibida, debe.... Despues de que un agente reactivo procese la información percibida, debe...

- Escoger una acción considerando la información percibida.

La respuesta es Incorrecta!

- Transformar la información percibida en señales para los actualizadores.
- Hacer una representación interna de la información percibida.

La respuesta correcta es:

- **Hacer una representación interna de la información percibida. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo? ¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo?

- Responder a los cambios que ocurren en el entorno
- Percibir correctamente el entorno

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las dos.

Puntuación: 1.0

¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo? ¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo?

- Ninguna es más compleja que la otra.
- La percepción es más compleja que la acción porque para percibir hay que representar correctamente la situación como un conjunto de características que hay que calcular a partir de los datos de los sensores, mientras que para la acción se implementa un sistema de producción simple que indica como reaccionar según el caso en que se encuentre el agente.

La respuesta es Correcta!

- La acción es más compleja que la percepción porque por su definición un agente reactivo es aquel que debe percibir el entorno y responder de forma temporal a los cambios que ocurren, luego un agente siempre debe responder.

Puntuación: 1.0

La memoria supone una mejora de _____ en el comportamiento del agente.. La memoria supone una mejora de _____ en el comportamiento del agente.

- velocidad
- tiempo de respuesta
- precisión y eficiencia

La respuesta es Correcta!

- latencia

Puntuación: 1.0

¿Es esencial el uso de memoria en un agente reactivo? . ¿Es esencial el uso de memoria en un agente reactivo?

- Si, porque es imposible que un agente funcione sin memoria
- No, pero incluirla provocaría una mejora de la eficiencia y el comportamiento del agente

La respuesta es Correcta!

- No, porque seguiría siendo inteligente aunque no tuviera memoria
- No, porque si se incluye memoria pasa a ser un agente deliberativo

Puntuación: 1.0

La forma en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.. La forma en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.

- memoria a largo plazo

La respuesta es Correcta!

- memoria a corto plazo
- memoria icónica
- memoria sensorial

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas? .

¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas?

- Si, porque es una buena manera de representar lo que ha percibido y poder tomar decisiones basadas en ello

La respuesta es Correcta!

- No, porque no se puede hacer un modelo de representación icónica que sea útil en este caso
- Si, porque internamente el robot solo trabaja con representaciones icónicas
- No, porque no requiere de memoria para que funcione correctamente

Puntuación: 1.0

En el ejemplo del robot aspirador se podría usar.... En el ejemplo del robot aspirador se podría usar...

- una arquitectura de subsunción
- un campo de potencial artificial
- una memoria con representaciones icónicas

La respuesta es Correcta!

- ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

Señala cual de las siguientes etapas pertenece al ciclo de percepción y acción de un agente reactivo. NOTA: Si

Alguna de las respuestas es errónea la pregunta se considerará mal.. Señala cual de las siguientes etapas pertenece al ciclo de percepción y acción de un agente reactivo. NOTA: Si Alguna de las respuestas es errónea la pregunta se considerará mal.

- Procesamiento de las entradas percibidas por los sensores

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Procesamiento de las entradas percibidas los actuadores
- Escoger una acción, entre las posibles, considerando la información percibida

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Decide que acción realizar con la información de experiencias pasadas
- Procesamiento de las salidas que se enviaran a los actuadores

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Hacer una representación interna perceptual de las información percibida

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Agrupar los módulos de comportamiento teniendo en cuenta la información percibida

Puntuación: 1.0

¿Un agente que actúa siempre con independencia del entorno siguiendo el mismo criterio, puede ser considerado un agente inteligente? . ¿Un agente que actúa siempre con independencia del entorno siguiendo el mismo criterio, puede ser considerado un agente inteligente?

- Si, porque actuar, sea de la manera que sea, es propio de los agentes inteligentes
- No, porque no tiene autonomía y no puede actuar sin intervención de los humanos
- No, porque no tiene flexibilidad y no puede actuar teniendo en cuenta el estado del entorno

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de las siguientes son cualidades posibles o seguras en un agente? NOTA: Cada respuesta invalida restara una válida. ¿Cuáles de las siguientes son cualidades posibles o seguras en un agente? NOTA: Cada respuesta invalida restara una válida

- Autonomía: Actuar sin ningún tipo de intervención humana directa, y tener control sobre sus propios actos.
- Sociabilidad: Comunicarse por medio de un lenguaje común con otros agentes, e incluso con los humanos.
- Fácil mantenimiento: Al estar distribuidas las funciones y responsabilidades entre varios agentes independientes, es posible reemplazarlos, repararlos y/o actualizarlos.
- Cooperación: Con otros agentes para realizar tareas de mayor complejidad.
- Racionalidad: el agente siempre realiza «lo correcto» a partir de los datos que percibe del entorno.
- Centralización del control: Los accesos a los datos del entorno son controlados por una agente central de forma que cada agente actúa basándose en la información recibida por este.
- Adaptabilidad: Está relacionado con el aprendizaje que un agente es capaz de realizar y si puede cambiar su comportamiento basándose en ese aprendizaje.
- No redundancia: Un agente nunca repite un comportamiento anterior.
- Veracidad: Un agente no comunica información falsa a propósito.

Las respuestas son:

- **Autonomía: Actuar sin ningún tipo de intervención humana directa, y tener control sobre sus propios actos. (25.0 %)**
- **Sociabilidad: Comunicarse por medio de un lenguaje común con otros agentes, e incluso con los humanos. (15.0 %)**
- **Fácil mantenimiento: Al estar distribuidas las funciones y responsabilidades entre varios agentes independientes, es posible reemplazarlos, repararlos y/o actualizarlos. (-15.0 %)**
- **Cooperación: Con otros agentes para realizar tareas de mayor complejidad. (15.0 %)**
- **Racionalidad: el agente siempre realiza «lo correcto» a partir de los datos que percibe del entorno. (15.0 %)**
- **Centralización del control: Los accesos a los datos del entorno son controlados por una agente central de forma que cada agente actúa basándose en la información recibida por este. (-15.0 %)**
- **Adaptabilidad: Está relacionado con el aprendizaje que un agente es capaz de realizar y si puede cambiar su comportamiento basándose en ese aprendizaje. (15.0 %)**
- **No redundancia: Un agente nunca repite un comportamiento anterior. (-15.0 %)**
- **Veracidad: Un agente no comunica información falsa a propósito. (15.0 %)**

Puntuación: 0.0

¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?: ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?:

- Percepción y acción.
- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Percepción, procesamiento y acción.

Puntuación: 1.0

Los agentes reactivos normales son . Los agentes reactivos normales son

- simples y de inteligencia limitada.

La respuesta es Correcta!

- simples, pero de gran inteligencia.
- complejos y de gran inteligencia.

Puntuación: 1.0

¿En que fase de un agente reactivo percibe el entorno del mundo a través de sus sensores? : . ¿En que fase de un agente reactivo percibe el entorno del mundo a través de sus sensores? :

- Fase de acción.
- Fase de Percepción.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?: . ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?:

- Elementos centralizados
- Interacción con otros agentes sencilla
- Arquitectura en capas
- Razonamiento lógico

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?. ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?

- Percepción y acción.
- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Percepción, procesamiento y acción.

Puntuación: 1.0

Marca los enunciados verdaderos sobre un sistema basado en pizarra:. Marca los enunciados verdaderos sobre un

sistema basado en pizarra:

- La pizarra no es la solución final que busca el agente.
- Un agente con este sistema se compone de varios módulos.

La respuesta es Correcta!

- Cada módulo se compone de una parte de condición y otra de acción.

La respuesta es Correcta!

- Dos módulos pueden actuar simultáneamente.
- La memoria es privada para cada módulo.

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras? . ¿Cuál de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras?

- Un sistema de memoria que por ejemplo almacene la última decisión tomada por el agente.
- Un filtro sensorial para corregir errores.
- Un programa de resolución de conflictos cuando dos MCs puedan actuar simultáneamente.

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las anteriores es esencial.

Puntuación: 1.0

¿Para qué se debe implementar un programa de resolución de conflictos en un MC basado en pizarras? . ¿Para qué se debe implementar un programa de resolución de conflictos en un MC basado en pizarras?

- Para impedir que dos módulos entren en conflicto.
- Para impedir que dos módulos puedan acceder simultáneamente a la pizarra.

La respuesta es Correcta!

- Para mejorar la eficiencia del agente.

Puntuación: 1.0

Agente Deliberativos. Los agentes deliberativos se diferencian de los agentes reactivos en que estos disponen de:

- Un modelo de los efectos de sus acciones en el mundo **Respuesta Correcta**

La respuesta es Correcta!

- Un sistema de memoria
- Un mapa del mundo en el que habita
- Un conjunto de sensores para reconocer el mundo

Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente _____ sería uno que juega al tres en raya.. Un ejemplo de agente _____ sería uno que juega al tres en raya.

- reactivo,
- deliberativo,
- ambas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un robot diseñado para jugar al futbol . Un robot diseñado para jugar al futbol

- Necesita de un agente social
- Necesita de un agente reactivo
- Necesita de ambos agentes

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Como es el diseño de un agente reactivo?: . ¿Como es el diseño de un agente reactivo?:

- Percibe, actúa.
- Percibe, Procesa las entradas, Representa lo percibido, Selecciona una acción, Procesa la salida y actúa.

La respuesta es Correcta!

- Percibe, Lo representa, y actúa.

Puntuación: 1.0

¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?: . ¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?:

- Procesamiento perceptual y Fase de calculo de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Comprueba la memoria y calcula la acción.

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?: ¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?:

- Agente reactivo.
- Agente pro-activo.
- Agente deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo: . Un agente reactivo:

- No mantienen historia pasada ni estado

La respuesta es Correcta!

- Mantiene historia pero no estado
- No mantiene historia pasada ni estado pero si una historia futura
- Mantiene historia y estado

Puntuación: 1.0

Para la implementación de un modelo icónico se pueden usar: . Para la implementación de un modelo icónico se pueden usar:

- Matrices
- Vectores
- Cualquier estructura de datos

La respuesta es Correcta!

- Listas
- Arboles

Puntuación: 1.0

En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria . En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria

- Es la representación icónica previa,
- Es la acción previa,
- Es la conjunción de ambas cosas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo basado en modelos iconicos _____ a un agente reactivo basado en características.. Un agente reactivo basado en modelos iconicos _____ a un agente reactivo basado en características.

- es igual
- es una alternativa
- es una alternativa que incluye memoria

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La utilización de las redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de: . La utilización de las redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de:

- Aprendizaje

La respuesta es Correcta!

- Paralelizacion
- Simplicidad

Puntuación: 1.0

Las redes neuronales almacenan la información de forma redundante: . Las redes neuronales almacenan la información de forma redundante:

- No, no tiene por qué

La respuesta es Correcta!

- Si
- No almacenan informacion

Puntuación: 1.0

En un agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones? . En un

agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones?

si

La respuesta es Correcta!

no

según la situación

Puntuación: 1.0

Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas: . Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas:

Robustez ante fallos.

Los sistemas reactivos pueden ser utilizados para varios propósitos.

La respuesta es Correcta!

Eficiencia computacional.

Puntuación: 1.0

Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente: . Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente:

Reactivo.

Deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el problema del mono y los platano, ¿que tipo de agente seria mas eficaz?. En el problema del mono y los platano, ¿que tipo de agente seria mas eficaz?

- Reactivo
- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos. Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.

- Verdadero, siempre se encontrará la solución,
- Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Pueden combinarse los grafos explícitos y los implícitos en sistemas de búsqueda de agentes deliberativos?.

¿Pueden combinarse los grafos explícitos y los implícitos en sistemas de búsqueda de agentes deliberativos?

- No, nunca.
- Si y deben hacerlo para resolver un problema.
- Si, pero en pocas ocasiones.

- No porque la acción de uno interrumpiría a la del otro.

La respuesta correcta es:

- **Si y deben hacerlo para resolver un problema. (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

¿Por qué motivo se usan los grafos implícitos al resolver un problema ?. ¿ Por qué motivo se usan los grafos implícitos al resolver un problema ?

- Porque los grafos explícitos aportan poca información sobre el problema a resolver.
- Porque los grafos implícitos aportan una mayor información que los grafos explícitos.
- Porque los grafos explícitos son demasiado grandes como para mantenerlos en memoria.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento?. ¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento?

- Decide qué módulo va a encargarse del problema.
- Resuelve los errores de los módulos de conocimiento.
- Evitan que los módulos actúen al mismo tiempo decidiendo el que actúa y el que no.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Agentes Reactivos. ¿Cuál de las siguientes opciones es una arquitectura de los agentes reactivos

- Subsunción **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Deliberativa
 Busqueda en anchura
 Retroactiva

Puntuación: 1.0

Cuál de las siguientes opciones no es un inconveniente en la fabricación de las arquitecturas reactivas: Cuál de las siguientes opciones no es un inconveniente en la fabricación de las arquitecturas reactivas:

- La construcción de agentes reactivos requiere experimentación, por lo que supone una gran cantidad de tiempo.
 Simplicidad.

La respuesta es Correcta!

- Es necesaria una gran cantidad de información local.

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

- Genera y trata de alcanzar sus propios objetivos
 Reconoce oportunidades
 Toma la iniciativa

- Todas las anteriores son correctas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores? . ¿Puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores?

- Si, su solución no tiene por qué ser la óptima

La respuesta es Correcta!

- No siempre hace lo correcto

- Si porque se cambie el medio

Puntuación: 1.0

Los MC (módulos de competencia) almacenan.... . Los MC (módulos de competencia) almacenan....

- Condiciones.

- Acciones.

- Ambas.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente:. De las siguientes opciones, señale las que

sean ciertas para un agente:

- Un agente reactivo puede pasar a ser deliberativo si crea una representación del mundo que lo rodea
- Un agente reactivo, por norma general, será más rápido en dar una respuesta a un estímulo que un agente deliberativo
- Un agente reactivo puede contener algunas fórmulas lógicas y mecanismos deductivos para decidir cómo actuar sobre su entorno
- Un agente que toma decisiones en función de los estímulos que recibe y siguiendo un comportamiento programado sin realizar ningún tipo de deducción lógica es un agente reactivo

La respuesta correcta es:

- **Un agente reactivo, por norma general, será más rápido en dar una respuesta a un estímulo que un agente deliberativo (100.0 %)**
- **Un agente que toma decisiones en función de los estímulos que recibe y siguiendo un comportamiento programado sin realizar ningún tipo de deducción lógica es un agente reactivo (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Un agente reactivo... . Un agente reactivo...

- reacciona a los estímulos y actúa en consecuencia

La respuesta es Correcta!

- reacciona a los estímulos y, tras decidir, actúa
- incluye un modelo del mundo en el que se mueve

Puntuación: 1.0

Cual de las siguientes herramientas No puede emplearse para construir un Agente Reactivo . Cual de las siguientes herramientas No puede emplearse para construir un Agente Reactivo

- Un Sistema basado en Reglas de Producción,
- Una Tabla entrada-salida,
- Un Planificador Lógico,
- Una Red Neuronal

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **Un Planificador Lógico, (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

NOMBRE: Tema 2.4

Los agentes reactivos: Los agentes reactivos:

- No deben simplemente actuar en respuesta a su entorno, deben ser capaces de exhibir comportamientos dirigidos a lograr que sean oportunos, y tomar la iniciativa cuando sea apropiado.
- Deben percibir el entorno y responder de una forma temporal a los cambios que ocurren en dicho entorno.

La respuesta es Correcta!

- Deben ser capaces de interactuar, cuando sea apropiado, con otros agentes artificiales o humanos para completar su propio proceso de resolución del problema y ayudar a otros con sus actividades.

Puntuación: 1.0

¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____ . ¿Cuál es la principal dificultad al diseñar un agente reactivo? _____

- Que los sensores no funcionen
- Encontrar la lógica para calcular la acción
- El proceso del cálculo de la situación a partir de los datos de los sensores

La respuesta es Correcta!

- Representar la situación

Puntuación: 1.0

¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo?. ¿Qué es más complejo en el diseño de un agente reactivo?

- Responder a los cambios que ocurren en el entorno
- Percibir correctamente el entorno

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las dos.

Puntuación: 1.0

¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo? ¿Por qué es más compleja la percepción que la acción en el diseño un agente reactivo?

- Ninguna es más compleja que la otra.
- La percepción es más compleja que la acción porque para percibir hay que representar correctamente la situación como un conjunto de características que hay que calcular a partir de los datos de los sensores, mientras que para la acción se implementa un sistema de producción simple que indica como reaccionar según el caso en que se encuentre el agente.

La respuesta es Correcta!

- La acción es más compleja que la percepción porque por su definición un agente reactivo es aquel que debe percibir el entorno y responder de forma temporal a los cambios que ocurren, luego un agente siempre debe responder.

Puntuación: 1.0

¿Es esencial el uso de memoria en un agente reactivo? . ¿Es esencial el uso de memoria en un agente reactivo?

- Si, porque es imposible que un agente funcione sin memoria
- No, pero incluirla provocaría una mejora de la eficiencia y el comportamiento del agente

La respuesta es Correcta!

- No, porque seguiría siendo inteligente aunque no tuviera memoria
- No, porque si se incluye memoria pasa a ser un agente deliberativo

Puntuación: 1.0

La forma en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.. La forma en que el agente puede emplear la memoria se asemejaría a la _____ en los humanos.

- memoria a largo plazo

La respuesta es Correcta!

- memoria a corto plazo
- memoria icónica
- memoria sensorial

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas? .

¿Sería viable en un robot aspirador usar una implementación de la memoria con representaciones icónicas?

- Si, porque es una buena manera de representar lo que ha percibido y poder tomar decisiones basadas en ello

La respuesta es Correcta!

- No, porque no se puede hacer un modelo de representación icónica que sea útil en este caso
- Si, porque internamente el robot solo trabaja con representaciones icónicas
- No, porque no requiere de memoria para que funcione correctamente

Puntuación: 1.0

¿Como podría beneficiar el uso de una arquitectura de subsunción en un robot aspirador? . ¿Como podría beneficiar el uso de una arquitectura de subsunción en un robot aspirador?

- Las decisiones se basan en información local
- El comportamiento sería emergente y permitiría entender fácilmente el comportamiento global esperado
- Los estímulos del exterior se procesan por capas especializadas de modo que se siguen unas prioridades a la hora de actuar
- Permitiría modularizar el comportamiento y facilitar la implementación

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Señala cual de las siguientes etapas pertenece al ciclo de percepción y acción de un agente reactivo. NOTA: Si

Alguna de las respuestas es errónea la pregunta se considerará mal.. Señala cual de las siguientes etapas pertenece al ciclo de percepción y acción de un agente reactivo. NOTA: Si Alguna de las respuestas es errónea la pregunta se considerará mal.

- Procesamiento de las entradas percibidas por los sensores

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Procesamiento de las entradas percibidas los actuadores
- Escoger una acción, entre las posibles, considerando la información percibida

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Decide que acción realizar con la información de experiencias pasadas
- Procesamiento de las salidas que se enviaran a los actuadores

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Hacer una representación interna perceptual de las información percibida

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Agrupar los módulos de comportamiento teniendo en cuenta la información percibida

Puntuación: 1.0

¿Un agente que actúa siempre con independencia del entorno siguiendo el mismo criterio, puede ser considerado un agente inteligente? . ¿Un agente que actúa siempre con independencia del entorno siguiendo el mismo criterio, puede ser considerado un agente inteligente?

- Si, porque actuar, sea de la manera que sea, es propio de los agentes inteligentes
- No, porque no tiene autonomía y no puede actuar sin intervención de los humanos
- No, porque no tiene flexibilidad y no puede actuar teniendo en cuenta el estado del entorno

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que.... Un Agente es un sistema de ordenador, situado en algún entorno, que...

- es capaz de realizar acciones de forma autónoma y que es flexible para lograr los objetivos planteados

La respuesta es Correcta!

- analiza su entorno para conocerlo en profundidad y así lograr los objetivos planteados

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de las siguientes son cualidades posible o seguras en un agente? NOTA: Cada respuesta invalida restara una válida . ¿Cuáles de las siguientes son cualidades posible o seguras en un agente? NOTA: Cada respuesta invalida restara una válida

- Autonomía: Actuar sin ningún tipo de intervención humana directa, y tener control sobre sus propios actos.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Sociabilidad: Comunicarse por medio de un lenguaje común con otros agentes, e incluso con los humanos.

La respuesta es Parcialmente correcta!

Fácil mantenimiento: Al estar distribuidas las funciones y responsabilidades entre varios agentes independientes, es posible reemplazarlos, repararlos y/o actualizarlos.

- Cooperación: Con otros agentes para realizar tareas de mayor complejidad.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Racionalidad: el agente siempre realiza «lo correcto» a partir de los datos que percibe del entorno.

La respuesta es Parcialmente correcta!

Centralización del control: Los accesos a los datos del entorno son controlados por una agente central de forma que cada agente actúa basándose en la información recibida por este.

Adaptabilidad: Está relacionado con el aprendizaje que un agente es capaz de realizar y si puede cambiar su comportamiento basándose en ese aprendizaje.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- No redundancia: Un agente nunca repite un comportamiento anterior.

- Veracidad: Un agente no comunica información falsa a propósito.

La respuesta es Parcialmente correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?: ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?:

- Percepción y acción.
- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Percepción, procesamiento y acción.

Puntuación: 1.0

Los agentes reactivos normales son . Los agentes reactivos normales son

- simples y de inteligencia limitada.

La respuesta es Correcta!

- simples, pero de gran inteligencia.
- complejos y de gran inteligencia.

Puntuación: 1.0

¿En que fase de un agente reactivo percibe el entorno del mundo a través de sus sensores? : . ¿En que fase de un agente reactivo percibe el entorno del mundo a través de sus sensores? :

- Fase de acción.
- Fase de Percepción.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?: . ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?:

- Elementos centralizados
- Interacción con otros agentes sencilla
- Arquitectura en capas
- Razonamiento lógico

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Como resuelve los conflictos un agente reactivo con memoria basada en pizarra?: . ¿Como resuelve los conflictos un agente reactivo con memoria basada en pizarra?:

- Añadiendo un módulo de resolución de conflictos.
- Los módulos de conocimiento están diseñados para que nunca den conflictos

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo? ¿Cuáles son los pasos que lleva a cabo un agente reactivo?

- Percepción y acción.
- Percepción, procesamiento de información, selección de acción en base a la información y realización de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Percepción, procesamiento y acción.

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"? ¿Cuál o cuáles de los siguientes elementos son los más adecuados para representar la situación en la que nos encontramos jugando al "tres en raya"?

- Matriz 3x3

La respuesta es Correcta!

- Array de 9 elementos
- Variable turno

La respuesta es Correcta!

- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo.... Un agente reactivo...

- una vez que toma una decisión, no la puede cambiar
- puede tomar una decisión y posteriormente en función de lo que percibe decidir si cambiarla o no

La respuesta es Incorrecta!

- escoge una acción, entre las posibles, considerando la información recibida
- únicamente se basa en lo que percibe del mundo para tomar su decisión

La respuesta correcta es:

- **una vez que toma una decisión, no la puede cambiar (100.0 %)**
- **escoge una acción, entre las posibles, considerando la información recibida (100.0 %)**
- **únicamente se basa en lo que percibe del mundo para tomar su decisión (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Cuál de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras? . ¿Cuál de las siguientes opciones sería esencial implementarla en módulos de conocimiento (MC) basado en pizarras?

- Un sistema de memoria que por ejemplo almacene la última decisión tomada por el agente.
- Un filtro sensorial para corregir errores.
- Un programa de resolución de conflictos cuando dos MCs puedan actuar simultáneamente.

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las anteriores es esencial.

Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente _____ sería uno que juega al tres en raya.. Un ejemplo de agente _____ sería uno que juega al tres en raya.

- reactivo,
- deliberativo,
- ambas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un robot diseñado para jugar al futbol . Un robot diseñado para jugar al futbol

- Necesita de un agente social
- Necesita de un agente reactivo
- Necesita de ambos agentes

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Como es el diseño de un agente reactivo?: . ¿Como es el diseño de un agente reactivo?:

- Percibe, actúa.
- Percibe, Procesa las entradas, Representa lo percibido, Selecciona una acción, Procesa la salida y actúa.

La respuesta es Correcta!

- Percibe, Lo representa, y actúa.

Puntuación: 1.0

¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?: ¿Cuales son las fases de proceso en un agente reactivo?:

- Procesamiento perceptual y Fase de calculo de la acción.

La respuesta es Correcta!

- Comprueba la memoria y calcula la acción.

Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente deliberativo seria.... Un ejemplo de agente deliberativo seria...

- Agente para resolver el Problema del mono y los plátanos.
- Robot que recorre el centro de un pasillo.
- Sistema GPS.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?: . ¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?:

- El ajedrez

La respuesta es Correcta!

- El tres en raya
- El 8 puzzle

La respuesta es Correcta!

- En los tres

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo: . Un agente reactivo:

- No mantienen historia pasada ni estado

La respuesta es Correcta!

- Mantiene historia pero no estado
- No mantiene historia pasada ni estado pero si una historia futura
- Mantiene historia y estado

Puntuación: 1.0

Para la implementación de un modelo icónico se pueden usar: . Para la implementación de un modelo icónico se pueden usar:

- Matrices
- Vectores
- Cualquier estructura de datos

La respuesta es Correcta!

- Listas
- Arboles

Puntuación: 1.0

En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria . En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria

- Es la representación icónica previa,
- Es la acción previa,
- Es la conjunción de ambas cosas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo basado en modelos iconicos _____ a un agente reactivo basado en características.. Un agente reactivo basado en modelos iconicos _____ a un agente reactivo basado en características.

- es igual
- es una alternativa
- es una alternativa que incluye memoria

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La utilización de las redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de: . La utilización de las redes neuronales para encapsular agentes se basa en su capacidad de:

- Aprendizaje

La respuesta es Correcta!

- Parallelizacion
- Simplicidad

Puntuación: 1.0

Las redes neuronales almacenan la información de forma redundante: . Las redes neuronales almacenan la información de forma redundante:

- No, no tiene por qué

La respuesta es Correcta!

- Si
- No almacenan informacion

Puntuación: 1.0

En un agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones? . En un agente reactivo, ¿es necesario anticipar todas las posibles reacciones para todas las situaciones?

- si

La respuesta es Correcta!

- no
- según la situación

Puntuación: 1.0

¿Para qué es necesario implementar un sistema de resolucion de conflictos entre los Módulos de Conocimiento de

un Sistema Basados en Pizarras? . ¿Para qué es necesario implementar un sistema de resolucion de conflictos entre los Módulos de Conocimiento de un Sistema Basados en Pizarras?

- Para que determine cuál actuará, si lo harán a la vez, o no lo hará ninguno
- Para controlar la pizarra

La respuesta es Incorrecta!

- Ninguna de las anteriores es valida

La respuesta correcta es:

- **Para que determine cuál actuará, si lo harán a la vez, o no lo hará ninguno (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas: . Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas:

- Robustez ante fallos.
- Los sistemas reactivos pueden ser utilizados para varios propósitos.

La respuesta es Correcta!

- Eficiencia computacional.

Puntuación: 1.0

Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente: . Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente:

- Reactivo.
- Deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente reactivo: Cual de las siguientes características no pertenece al diseño de un agente reactivo:

- El agente reactivo percibe su entorno a través de sensores.
- El agente tiene conocimiento de si mismo y de su entorno.

La respuesta es Correcta!

- Transforma la acción escogida en señales para los actuadores y la realiza.

Puntuación: 1.0

Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos. Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.

- Verdadero, siempre se encontrará la solución,
- Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento? ¿Qué hace un programa de resolución de conflictos en un sistema con varios módulos de conocimiento?

- Decide qué módulo va a encargarse del problema.
- Resuelve los errores de los módulos de conocimiento.
- Evitan que los módulos actúen al mismo tiempo decidiendo el que actúa y el que no.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Agentes Reactivos. ¿Cual de las siguientes opciones es una arquitectura de los agentes reactivos

- Subsunción **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Deliberativa
- Busqueda en anchura
- Retroactiva

Puntuación: 1.0

Agentes Reactivos. Un agente reactivo con memoria con representaciones icónicas, siempre encuentra su destino

-
- Verdadero
-
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que es un MC? . ¿Que es un MC?

- Modelo de creacion
- Modulo de competencia

La respuesta es Correcta!

- Modelo de conocimiento

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas caracteristicas pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas caracteristicas pertenecen a un agente deliberativo?

- Genera y trata de alcanzar sus propios objetivos
- Reconoce oportunidades
- Toma la iniciativa
- Todas las anteriores son correctas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores? . ¿puede un agente reactivo pese a conocer el medio cometer errores?

- Si, su solución no tiene por qué ser la óptima

La respuesta es Correcta!

- No siempre hace lo correcto

- Si por que se cambie el medio

Puntuación: 1.0

La arquitectura de subsunción.... . La arquitectura de subsunción....

- Consiste en seleccionar reglas y comprobar si se cumple su condición.
- Consiste en agrupar módulos de comportamiento.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente:. De las siguientes opciones, señale las que sean ciertas para un agente:

- Un agente reactivo puede pasar a ser deliberativo si crea una representación del mundo que lo rodea
- Un agente reactivo, por norma general, será más rápido en dar una respuesta a un estímulo que un agente deliberativo

La respuesta es Correcta!

- Un agente reactivo puede contener algunas fórmulas lógicas y mecanismos deductivos para decidir cómo actuar sobre su entorno
- Un agente que toma decisiones en función de los estímulos que recibe y siguiendo un comportamiento programado sin realizar ningún tipo de deducción lógica es un agente reactivo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente reactivo... . Un agente reactivo...

- reacciona a los estímulos y actúa en consecuencia

La respuesta es Correcta!

- reacciona a los estímulos y, tras decidir, actúa
 incluye un modelo del mundo en el que se mueve

Puntuación: 1.0

Cual de las siguientes herramientas No puede emplearse para construir un Agente Reactivo . Cual de las siguientes herramientas No puede emplearse para construir un Agente Reactivo

- Un Sistema basado en Reglas de Producción,
 Una Tabla entrada-salida,
 Un Planificador Lógico,

La respuesta es Correcta!

- Una Red Neuronal

Puntuación: 1.0

Los principales problemas de los agentes reactivos son:. Los principales problemas de los agentes reactivos son:

- Necesitan disponer de suficiente información sobre su entorno para actuar adecuadamente,
 No hay metodologías claras para crear este tipo de agentes: sigo siendo un desarrollo por prueba y error.,
 Es difícil el aprendizaje y la mejora de las capacidades de los agentes con el tiempo.,

- Son robustos, tratables computacionalmente y tolerantes a fallos.

La respuesta correcta es:

- **Necesitan disponer de suficiente información sobre su entorno para actuar adecuadamente, (100.0 %)**
- **No hay metodologías claras para crear este tipo de agentes: sigo siendo un desarrollo por prueba y error., (100.0 %)**
- **Es difícil el aprendizaje y la mejora de las capacidades de los agentes con el tiempo., (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

NOMBRE: Tema3-1

Un espacio de estados es la representación del _____ que se va generando a través de la secuencia de acciones del agente.. Un espacio de estados es la representación del _____ que se va generando a través de la secuencia de acciones del agente.

- estado
- conocimiento
-  La respuesta es Correcta!
- problema

Puntuación: 1.0

¿Qué es un espacio de estados?. ¿Qué es un espacio de estados?

- Es la representación del conocimiento que se va generando a través de las acciones del agente.
-  La respuesta es Correcta!
- Es la representación del conocimiento inicial y de los objetivos. Es fijo y los estados del agente nunca lo modifican.

Puntuación: 1.0

Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados: . Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados:

- Es la representación del conocimiento del problema, ya generada al inicio del problema, y que no se relaciona con la ejecución del agente.
- Grafo cuyos nodos representan las configuraciones alcanzables (los estados válidos) y cuyos arcos explicitan las acciones posibles.
-  La respuesta es Correcta!
- Grafo cuyos nodos representan acciones, algunas imposibles y otras posibles; el agente debe ir seleccionando la que mejor le satisfaga.

Puntuación: 1.0

Búsqueda en anchura. ¿Cuál de los siguientes nombres hace referencia a la búsqueda en anchura?

- Breadth First Search **Respuesta correcta**
-  La respuesta es Correcta!
- Find First Search
- Firts Search Look
- Depth First Search

Puntuación: 1.0

Búsqueda en profundidad. ¿Cuál de estas iniciales hace referencia a la búsqueda en profundidad?

- BDS
- LHG
- DFS **Correcto, iniciales de Deep First Search**
-  La respuesta es Correcta!
- AGS

Puntuación: 1.0

¿Sería viable generar el grafo completo para representar el espacio de estados de un ajedrez?. ¿Sería viable generar el grafo completo para representar el espacio de estados de un ajedrez?

- Si, pero es más eficiente trabajar con el grafo implícito
- No, tendría demasiados nodos
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Espacio de estados II. ¿Qué es el espacio de estados?

- Representación del conocimiento a partir de las acciones del agente
- Representación del conocimiento a partir de las características del agente
- Representación del conocimiento a partir de los datos del agente
- Ninguna de las anteriores **Incorrecto**

 **La respuesta es Incorrecta!**

La respuesta correcta es:

- **Representación del conocimiento a partir de las acciones del agente (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Espacio de estados. ¿Como se resuelve la búsqueda en un espacio de estados?

- En un espacio de estados no se busca nada
- Buscando aquellos elementos que son comunes a las distintas configuraciones
- Proyectando el problema de las distintas opciones **Correcto**
-  **La respuesta es Correcta!**
- Ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en.... El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en...

- Sudoku.
- Tres en raya.
-  **La respuesta es Incorrecta!**

- Juego del Laberinto.
- n-Damas.

La respuesta correcta es:

- **Sudoku. (100.0 %)**
- **Juego del Laberinto. (100.0 %)**
- **n-Damas. (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Espacio de estados III. ¿Cuál es el mejor método para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final en problemas de gran complejidad?

- Una estructura de bloques
- Una secuencia de elementos
- Una tabla enumerada **Incorrecto**
-  **La respuesta es Incorrecta!**

- Un grafo implícito **Correcto**
-  **La respuesta es Correcta!**

La respuesta correcta es:

- **Un grafo implícito (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

¿Que representación de grafos, por su más reducido tamaño, podría ser almacenada en memoria ?. ¿Que representación de grafos, por su más reducido tamaño, podría ser almacenada en memoria ?

- La representación explícita,

La representación implícita

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un grafo implícito, se genera el grafo explícito _____ proceso de búsqueda del camino solución. . En un grafo implícito, se genera el grafo explícito _____ proceso de búsqueda del camino solución.

- antes del,
- durante el,
- después del

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- durante el, (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuál de estas técnicas crees más adecuada para un sistema de planificación de ruta?: . ¿Cuál de estas técnicas crees más adecuada para un sistema de planificación de ruta?:

- Backtracking
- Búsqueda en anchura
- Búsqueda con costo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente deliberativo sería.... Un ejemplo de agente deliberativo sería...

- Agente para resolver el Problema del mono y los plátanos.
- Robot que recorre el centro de un pasillo.
- Sistema GPS.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Se usará obligatoriamente un agente deliberativo para jugar al tres en raya? . ¿Se usará obligatoriamente un agente deliberativo para jugar al tres en raya?

Si, porque según las posiciones de la fichas se aprende o reacciona sobre los movimientos del rival y para hacerlo se requiere de un proceso deliberativo

 La respuesta es Incorrecta!

- No necesariamente, porque es un juego simple con un conjunto pequeño de posiciones y se puede conocer la mejor jugada para cada posición

La respuesta correcta es:

- No necesariamente, porque es un juego simple con un conjunto pequeño de posiciones y se puede conocer la mejor jugada para cada posición (100.0 %)

Puntuación: -1.0

En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino? . En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino?

- Sí, además nos garantizaría encontrar una solución óptima hasta nuestro destino.

Sí, pero no nos asegura encontrar la mejor solución de nuestro problema.

 La respuesta es Correcta!

- No, porque podría no encontrar ninguna ruta.

Puntuación: 1.0

Según su funcionamiento, ¿qué estructura de datos sería más apropiada para implementar la búsqueda en profundidad? . Según su funcionamiento, ¿qué estructura de datos sería más apropiada para implementar la búsqueda en profundidad?

- Una pila
- Una cola
- Una lista

 La respuesta es Incorrecta!

- Una cola con prioridad

La respuesta correcta es:

- **Una pila (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva? . ¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva?

- 1
- 2

 La respuesta es Incorrecta!

- 3

La respuesta correcta es:

- **1 (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Se pueden utilizar grafos explícitos: . Se pueden utilizar grafos explícitos:

- Nunca, es tan solo una forma teórica de explicar el funcionamiento de los agentes deliberativos.
 - En algunos problemas reales con un número reducido de estados.
-  La respuesta es Correcta!
- Siempre, es la mejor forma de trabajos en problemas con agentes deliberativos.

Puntuación: 1.0

¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo? . ¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo?

- La implementación de cada una de las componentes que lo definen
 - La complejidad de la búsqueda del estado o estados objetivo
-  La respuesta es Correcta!
- La captación de información, es especial de los sensores

Puntuación: 1.0

Búsqueda. ¿Cuál de las siguientes opciones es una estrategia de control de búsqueda?

- Retroactiva
- Profundidad **Es un tipo de Búsqueda**

 La respuesta es Incorrecta!

- En anchura **Es un tipo de Búsqueda**

 La respuesta es Incorrecta!

- Con coste

La respuesta correcta es:

- **Retroactiva (100.0 %)**

Puntuación: -2.0

Para asegurarse el encontrar una solución al problema, ¿Qué sería mejor utilizar una estrategia de búsqueda en anchura o búsqueda en profundidad?. Para asegurarse el encontrar una solución al problema, ¿Qué sería mejor utilizar una estrategia de búsqueda en anchura o búsqueda en profundidad?

- Búsqueda en profundidad
- Búsqueda en anchura
- Ninguna de las dos

 La respuesta es Incorrecta!

- Las dos solucionarían ese problema

La respuesta correcta es:

- Búsqueda en anchura (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura?. ¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura?

- La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a partir de ese momento se procede inmediatamente con al nivel más profundo del árbol de búsqueda, donde los nodos no tienen ningún sucesor
- La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a continuación se expanden todos los sucesores del nodo raíz, después sus sucesores
 - Ninguna de las dos respuestas es correcta

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a continuación se expanden todos los sucesores del nodo raíz, después sus sucesores (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?. ¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?

- búsqueda en anchura pero no búsqueda en profundidad
- búsqueda en profundidad pero no búsqueda en anchura
- búsqueda en anchura, búsqueda en profundidad

La respuesta correcta es:

- búsqueda en anchura, búsqueda en profundidad (100.0 %)

Puntuación: 0.0

Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques:. Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques:

- Una estructura de grafo dirigido puede ser útil para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final.
- En esta estructura, un arco representa un estado del sistema y un nodo una posible acción.

 La respuesta es Correcta!

- A la secuencia de acciones que lleva al agente desde un estado inicial hasta un estado destino se denomina plan.

Puntuación: 1.0

¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura?. ¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura?

- Si, tiene mas complejidad en espacio que la búsqueda en profundidad, ya que mantendremos en memoria muchos caminos simultáneamente

 La respuesta es Incorrecta!

- No, tiene menor complejidad en espacio ya que solo mantiene en memoria un camino en cada momento

La respuesta correcta es:

- No, tiene menor complejidad en espacio ya que solo mantiene en memoria un camino en cada momento (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Con qué método de búsqueda se obtienen siempre la solución con un número menor de pasos?. ¿Con qué método de búsqueda se obtienen siempre la solución con un número menor de pasos?

Búsqueda en anchura

 La respuesta es Correcta!

Búsqueda en profundidad

Descenso iterativo

Puntuación: 1.0

Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente: . Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente:

Reactivo.

Deliberativo.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el problema del mono y los platano, ¿que tipo de agente seria mas eficaz? En el problema del mono y los platano, ¿que tipo de agente seria mas eficaz?

Reactivo

Deliberativo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos. Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.

Verdadero, siempre se encontrará la mejor solución y además en un tiempo razonable,

Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina: A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina:

Grafos explícitos.

 La respuesta es Correcta!

Grafos de Hamilton.

Grafos implícitos.

Puntuación: 1.0

En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo隐式, se desborde la memoria? En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo隐式, se desborde la memoria?

No, los grafos implícitos se usan para evitar el desbordamiento de memoria que se produce con los grafos explícitos y se almacena solo los estados fundamentales.

Si, puede ocurrir.

 La respuesta es Correcta!

No, porque los grafos implícitos nunca pueden ocasionar un fallo en la memoria de un agente.

Puntuación: 1.0

Un grafo explícito: . Un grafo explícito:

Representa la totalidad del problema.

 La respuesta es Correcta!

Representa solo las operaciones que generan los estados.

Puntuación: 1.0

En comparación de los Grafos Implícitos e Explícitos: . En comparación de los Grafos Implícitos e Explícitos:

Los explícitos son más eficaces pero en la práctica no siempre se pueden aplicar por desbordamiento de memoria.

 La respuesta es Correcta!

Los implícitos son más eficaces ya que no guardan todos los posibles estados sino los estados que van generando en el análisis.

Puntuación: 1.0

La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a . La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a

Búsqueda en anchura

Búsqueda en profundidad

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades. . Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades.

Deliberativo

 La respuesta es Correcta!

Reactivo

Puntuación: 1.0

Respecto al problema del viajante de comercio. . Respecto al problema del viajante de comercio.

La heurística aquí no sirve de nada

La solución teórica es aplicable siempre en la práctica utilizando un tiempo computacional razonable.

Un algoritmo heurístico encontraría siempre la solución exacta

Aplicar una heurística optimizaría la búsqueda de una solución

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente

Deliberativo

 La respuesta es Correcta!

Reactivo

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

Genera y trata de alcanzar sus propios objetivos

Reconoce oportunidades

.....

- Toma la iniciativa
 Todas las anteriores son correctas
 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Agente Deliberativo. Los agentes deliberativos como norma general consumen menos memoria que los agentes reactivos

- Verdadero
 Falso
 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla?

- Reactivo
 Deliberativo
 La respuesta es Correcta!

- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

El procedimiento de búsqueda en anchura actúa de manera uniforme por niveles a partir del nodo inicial y . El procedimiento de búsqueda en anchura actúa de manera uniforme por niveles a partir del nodo inicial y

- se suelen guardar los nodos sucesores en la pila de nodos a explorar.
 se suelen guardar los nodos sucesores en la cola de nodos a explorar.
 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuáles de las siguientes opciones son correctas . Cuáles de las siguientes opciones son correctas

- El agente deliberativo dispone de un modelo del mundo en el que habita.
 La respuesta es Parcialmente correcta!
- El agente deliberativo dispone de un modelo de los efectos de sus acciones sobre el mundo.
 El agente deliberativo reacciona a los cambios que percibe aunque no estén en su modelo del mundo.
- Las respuestas son:
- El agente deliberativo dispone de un modelo del mundo en el que habita. (50.0 %)
 - El agente deliberativo dispone de un modelo de los efectos de sus acciones sobre el mundo. (50.0 %)
 - El agente deliberativo reacciona a los cambios que percibe aunque no estén en su modelo del mundo. (-50.0 %)

Puntuación: 0.5

En un grafo Y/O si tenemos un nodo O, debemos.... . En un grafo Y/O si tenemos un nodo O, debemos...

- Resolver todos sus hijos por separado, combinar la solución y etiquetar el nodo padre como resuelto.
 La respuesta es Incorrecta!
- Resolver el subproblema asociado y devolverlo.
 Resolver un hijo para ver si devuelve la solución, en caso contrario resolver otro hijo y comprobar.

La respuesta correcta es:

- Resolver un hijo para ver si devuelve la solución, en caso contrario resolver otro hijo y comprobar. (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria? . ¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria?

- Búsqueda en anchura.
- Búsqueda en profundidad.

 La respuesta es Incorrecta!

- Búsqueda en profundidad iterativa.

La respuesta correcta es:

- Búsqueda en anchura. (100.0 %)

Puntuación: -1.0

En el 8-puzzle ¿que tipo de grafo utilizarías? En el 8-puzzle ¿que tipo de grafo utilizarías?

- Grafo implícito,
- Grafo explícito **es desaconsejable por el tamaño que alcanzaría**

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Grafo implícito, (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuál o cuales de los siguientes algoritmos tienen una componente aleatoria? . ¿Cuál o cuales de los siguientes algoritmos tienen una componente aleatoria?:

- Escalada simple
- Escalada máxima pendiente
- Genéticos
- A*

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Genéticos (100.0 %)

Puntuación: -1.0

De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local? . De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local?

- Escalada máxima pendiente
- Algoritmos genéticos
- Profundizaje iterativo

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Escalada máxima pendiente (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible? . ¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible?:

- Escalada simple
- Escalada máxima pendiente
- Genéticos
- A*

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística? . ¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?

- Una partida de ajedrez

8 Puzzle

 La respuesta es Correcta!

Mundo con tres bloques

Puntuación: 1.0

Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo.. Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo.

Explícito,

 La respuesta es Correcta!

Implicito

Puntuación: 1.0

El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual. El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual.

Falso,

Verdadero

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Las heurísticas son criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta. . Las heurísticas son criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta.

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas? . ¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas?

Los algoritmos de búsqueda no informada requieren de información heurística para que sean óptimos.

La búsqueda en anchura garantiza obtener la solución óptima siempre y cuando el coste de los operadores sea constante.

La búsqueda en profundidad garantiza obtener la solución óptima siempre que el coste de los operadores sea constante.

La respuesta correcta es:

- La búsqueda en anchura garantiza obtener la solución óptima siempre y cuando el coste de los operadores sea constante. (100.0 %)

Puntuación: 0.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo? . ¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo?

Si existe una solución, la búsqueda en anchura la encuentra.

Si la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser igual a la que encontraría la variante de la búsqueda en anchura con coste.

Si la variante con costo de la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser óptima.

Las respuestas son:

- Si existe una solución, la búsqueda en anchura la encuentra. (50.0 %)

- Si la variante con costo de la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser óptima. (50.0 %)

Puntuación: 0.0

La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones. . La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones.

- Verdadero
 Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Problema de la aspiradora con dos habitaciones. Podemos realizar el grafo explícito del micromundo de la aspiradora en el caso de que no haya incertidumbre sobre el conocimiento del estado ni sobre el efecto de las acciones

- Verdadero
 Falso

 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

¿Que es una heurística? _____ . ¿Que es una heurística? _____

- Un criterio para determinar lo prometedora que es una alternativa en relación con un determinado objetivo.
 La respuesta es Correcta!
 Una medida de la utilidad del resultado en el desempeño de una tarea.
 Una medida del buen funcionamiento de un agente en relación a las tareas que están realizando.

Puntuación: 1.0

¿Cual de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta? . ¿Cual de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta?

- Para terminar un nodo Y basta con que termine uno de sus hijos
 Para terminar un nodo Y hay que terminar primero todos sus hijos
 La respuesta es Correcta!
 Para terminar un nodo O hay que terminar primero todos sus hijos
 Ninguna es correcta

Puntuación: 1.0

La búsqueda en profundidad consiste en ir analizando desde el estado inicial el sucesor del nodo actual de menor nivel generado hasta el momento. . La búsqueda en profundidad consiste en ir analizando desde el estado inicial el sucesor del nodo actual de menor nivel generado hasta el momento.

- Verdadero,
 La respuesta es Incorrecta!

- Falso

La respuesta correcta es:

- **Falso (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

¿Que búsqueda consume más memoria?. ¿Que búsqueda consume más memoria?

- Búsqueda primero en profundidad
 La respuesta es Incorrecta!
 Búsqueda en anchura
 Las dos consumen la misma memoria

La respuesta correcta es:

- **Búsqueda en anchura (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Profundidad vs Anchura. ¿Cuál de las siguientes NO es una ventaja de la búsqueda en profundidad frente a la búsqueda en anchura?

Consumo menos memoria No, la búsqueda en profundidad si consume menos memoria

 La respuesta es Incorrecta!

- Siempre encuentra el camino mas corto
- Con suerte encuentra un camino rápidamente

La respuesta correcta es:

- Siempre encuentra el camino mas corto (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Aquel que representa la totalidad del espacio de estados del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo es un grafo.... Aquel que representa la totalidad del espacio de estados del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo es un grafo...

Explícito.

 La respuesta es Correcta!

Ímplicito.

Explícito e Ímplicito.

Ninguna respuesta es correcta.

Puntuación: 1.0

¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima? . ¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima?

Nunca

Depende del algoritmo y de la heurística

 La respuesta es Correcta!

Siempre

Puntuación: 1.0

La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) ¿es admisible? . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) ¿es admisible?

Verdadero

Falso

 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos un método de escalada . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos un método de escalada

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A* . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A*

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por . El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por

acelerar el tiempo de respuesta de algoritmo

 La respuesta es Incorrecta!

mejorar la conducta de la función heurística

incrementar la capacidad de exploración del algoritmo

La respuesta correcta es:

- incrementar la capacidad de exploración del algoritmo (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Los problemas fundamentales de un método de escalada son . Los problemas fundamentales de un método de escalada son

Máximos locales

 La respuesta es Parcialmente correcta!

Cálculo de la heurística

Mesetas

Las respuestas son:

- Máximos locales (50.0 %)

- Mesetas (50.0 %)

Puntuación: 0.5

El programa de enfriamiento consiste de . El programa de enfriamiento consiste de

la temperatura inicial y el cambio de la misma

el número de iteraciones y el valor de la constante K

 La respuesta es Incorrecta!

los valores de las probabilidades

La respuesta correcta es:

- la temperatura inicial y el cambio de la misma (100.0 %)

Puntuación: -1.0

En el algoritmo de enfriamiento simulado la temperatura representa . En el algoritmo de enfriamiento simulado la temperatura representa

el incremento de la función heurística

la cercanía al óptimo

 La respuesta es Incorrecta!

un parámetro artificial que permite controlar la conducta del algoritmo a lo largo del tiempo

un parámetro artificial que permite controlar la definición de la función heurística a lo largo del tiempo

La respuesta correcta es:

- un parámetro artificial que permite controlar la conducta del algoritmo a lo largo del tiempo (100.0 %)

Puntuación: -1.0

En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa . En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa

la cercanía al óptimo

un valor global del sistema

la función heurística

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en . Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en

- la evolución natural
- la termodinámica
- el cerebro humano

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- la evolución natural (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada? . ¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada?

- el uso de decisiones probabilísticas
- el uso de estrategias irrevocables
- el uso de conjuntos de estados y operaciones sobre conjuntos de estados

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético? . ¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético?

- el operador de selección
- la población

 La respuesta es Incorrecta!

- el valor de la función heurística

La respuesta correcta es:

- el valor de la función heurística (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Qué corresponde a la reproducción sexual en un algoritmo genético? . ¿Qué corresponde a la reproducción sexual en un algoritmo genético?

- el operador de cruce

 La respuesta es Correcta!

- el operador de selección
- el operador de mutación

Puntuación: 1.0

Cuando se resuelve un problema con un algoritmo genético tanto la codificación del problema como los operadores se deben adaptar al modelo definido por el algoritmo genético . Cuando se resuelve un problema con un algoritmo genético tanto la codificación del problema como los operadores se deben adaptar al modelo definido por el algoritmo genético

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La Búsqueda primero el mejor o por el mejor nodo hace uso de una estrategia de control . La Búsqueda primero el mejor o por el mejor nodo hace uso de una estrategia de control

- Irrevocable
- Retroactiva
- Exploración en grafos

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* la función h se interpreta como . En el algoritmo A* la función h se interpreta como

- la estimación de la distancia entre el nodo y el objetivo
 - la estimación del coste del mejor camino entre el nodo raíz y un nodo objetivo
 - la estimación del coste del mejor camino entre el nodo actual y un nodo objetivo
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo A* siempre termina y no entra en ciclos . El algoritmo A* siempre termina y no entra en ciclos

- tan solo cuando el coste es positivo en cada arco
 - tan solo cuando la heurística es admisible
-  La respuesta es Incorrecta!

- siempre

La respuesta correcta es:

- tan solo cuando el coste es positivo en cada arco (100.0 %)

Puntuación: -1.0

En el algoritmo A* ABIERTOS representa . En el algoritmo A* ABIERTOS representa

- el conjunto de nodos no generados y explorados
 - el conjunto de nodos no generados y no explorados
 - el conjunto de nodos generados y no explorados
-  La respuesta es Correcta!

- el conjunto de nodos generados y explorados

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* CERRADOS representa . En el algoritmo A* CERRADOS representa

- el conjunto de nodos no generados y explorados
- el conjunto de nodos no generados y no explorados
- el conjunto de nodos generados y no explorados
- el conjunto de nodos generados y explorados

-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* el enlace al mejor padre determina una estructura de . En el algoritmo A* el enlace al mejor padre determina una estructura de

- árbol representando los mejores descendientes de cada nodo
- grafo con todos los descendientes desde cualquier nodo al objetivo
- árbol representando los mejores caminos desde cualquier nodo a la raíz

-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* cuando un sucesor corresponde con un nodo que ya estaba en CERRADOS . En el algoritmo A* cuando un sucesor corresponde con un nodo que ya estaba en CERRADOS

- el nodo se elimina.
- el nodo se revisa para determinar cual es su mejor padre.
- el nodo se revisa para determinar cual es su mejor sucesor, y en el caso de que haya cambio se propaga dicho cambio al padre del nodo.
- el nodo se revisa para determinar cual es su mejor padre, y en el caso de que haya cambio se propaga dicho cambio a los sucesores.

-  La respuesta es Correcta!



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma . El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma

h es igual a cero



La respuesta es Correcta!

g es igual a cero

Puntuación: 1.0

Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica. . Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica.

V,

F



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cual de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos locales. . Cual de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos locales.

enfriamiento simulado

escalada simple

escalada por máxima pendiente



La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- enfriamiento simulado (100.0 %)

Puntuación: -1.0

En el algoritmo A*, ¿que es la función g? Selecciona la respuesta correcta. . En el algoritmo A*, ¿que es la función g? Selecciona la respuesta correcta.

Es una estimación del coste adicional necesario para alcanzar un nodo objetivo a partir del nodo actual

Es una medida del coste para ir desde el estado inicial hasta el nodo actual

Es una estimación del coste necesario para alcanzar un estado objetivo por el camino que se ha seguido para generar el nodo actual



La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Es una medida del coste para ir desde el estado inicial hasta el nodo actual (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Búsqueda jerárquica. La búsqueda jerárquica hace uso de

la información de la función heurística para mejorar la búsqueda

la jerarquía asociada a la descripción de los estados

la descripción jerárquica del conocimiento sobre el problema



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor . Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor

que mejore al nodo actual.



La respuesta es Correcta!

- a todos los nodos sucesores.
 ninguna de las anteriores.

Puntuación: 1.0

En el algoritmo de enfriamiento simulado, ¿a qué equivale un cambio de estado en el sistema?. En el algoritmo de enfriamiento simulado, ¿a qué equivale un cambio de estado en el sistema?

- Se genera una solución vecina y se pasa a evaluar.
 Explorar el entorno de una solución y pasar a una solución vecina.
✓ La respuesta es Correcta!
- Intercambiamos la temperatura inicial por la temperatura final y se continua.
 Se ha encontrado la solución, el algoritmo se detiene.

Puntuación: 1.0

Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.. Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.

1 ->

Evaluar el estado inicial. Si también es el estado objetivo, devolverlo y terminar. En caso contrario, continuar con el estado inicial como estado actual. ▼

- ✓ La respuesta es Correcta!

2 ->

Partir de la solución actual. Expandirla. ▼

- ✗ La respuesta es Incorrecta!

2.1 ->

Buscamos de todos los "nodos pendientes" el de mejor calidad. ▼

- ✗ La respuesta es Incorrecta!

2.2 ->

Si es "mejor" que la solución actual entonces se sustituye la solución actual por dicho nodo. Volvemos al paso 2 ▼

- ✗ La respuesta es Incorrecta!

2.3 ->

si no parar. ▼

- ✓ La respuesta es Correcta!

Las respuestas correctas son:

- 1 -> Evaluar el estado inicial. Si también es el estado objetivo, devolverlo y terminar. En caso contrario, continuar con el estado inicial como estado actual.
- 2 -> Partir de la solución actual. Expandirla.
- 2.1 -> Buscamos de todos los "nodos pendientes" el de mejor calidad.
- 2.2 -> Si es "mejor" que la solución actual entonces se sustituye la solución actual por dicho nodo. Volvemos al paso 2
- 2.3 -> si no parar.

Puntuación: 0.4

En el algoritmo de búsqueda A*, g(n) expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo y h(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial al n.. En el algoritmo de búsqueda A*, g(n) expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo y h(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial al n.

- Verdadero No es correcto :(g(n) y h(n) están intercambiadas
 Falso

- ✗ La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primero? . ¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primero?

- A*

Búsqueda en profundidad

 La respuesta es Incorrecta!

Algoritmo genético

La respuesta correcta es:

- A* (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Elige de las siguientes respuestas aquellas que son verdaderas. Elige de las siguientes respuestas aquellas que son verdaderas

Métodos de búsqueda "Mejor-Primero" es una técnica de búsqueda sin información.

Para el juego del Ajedrez se utiliza heurística.

 La respuesta es Parcialmente correcta!

En escalada estocástica, escoge de forma aleatoria entre los sucesores con peor valoración que el estado actual.

 La respuesta es Incorrecta!

En algoritmos de enfriamiento simulado, un modo de evitar que la búsqueda local finalice en óptimos locales, es permitir que algunos movimientos sean hacia soluciones peores.

 La respuesta es Parcialmente correcta!

El algoritmo A* es una búsqueda en profundidad.

El algoritmo de enfriamiento simulado, es fácil de implementar pero entra en óptimos locales.

En el algoritmo A*, h(n) expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo O.

Las respuestas son:

- Para el juego del Ajedrez se utiliza heurística. (33.0 %)

- En algoritmos de enfriamiento simulado, un modo de evitar que la búsqueda local finalice en óptimos locales, es permitir que algunos movimientos sean hacia soluciones peores. (33.0 %)

- En el algoritmo A*, h(n) expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo O. (34.0 %)

Puntuación: -0.33999994

Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final.. Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final.

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Enlaza cada variante del método de escalada con su definición: . Enlaza cada variante del método de escalada con su definición:

Escalada de primera opción -> Se generan aleatoriamente sucesores, escogiendo el primero con mejor valoración que el estado actual ▾

 La respuesta es Correcta!

Escalada con reinicio aleatorio -> Si no te sale a la primera, inténtalo otra vez ▾

 La respuesta es Incorrecta!

Escalada estocástica -> Escoge aleatoriamente entre los sucesores con mejor valoración que el estado actual. ▾

 La respuesta es Incorrecta!

Las respuestas correctas son:

- Escalada de primera opción -> Se generan aleatoriamente sucesores, escogiendo el primero con mejor valoración que el estado actual

- Escalada con reinicio aleatorio -> si no te sale a la primera, inténtalo otra vez

- Escalada estocástica -> Escoge aleatoriamente entre los sucesores con mejor valoración que el estado actual.

Puntuación: 0.33333334

¿Cuál de los siguientes algoritmos es más costoso a nivel computacional, y por consiguiente más lento? ¿Cuál de los siguientes algoritmos es más costoso a nivel computacional, y por consiguiente más lento?

Búsqueda en profundidad

 La respuesta es Incorrecta!

A*

Búsqueda en anchura

La respuesta correcta es:

- Búsqueda en anchura (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Qué tipo de estructura de datos es recomendable utilizar para la implementación del algoritmo de Búsqueda con Coste uniforme ? ¿Qué tipo de estructura de datos es recomendable utilizar para la implementación del algoritmo de Búsqueda con Coste uniforme ?

pila

cola

lista

 La respuesta es Incorrecta!

cola con prioridad

La respuesta correcta es:

- cola con prioridad (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.. Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.

Verdadero

 La respuesta es Correcta!

Falso

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema3-2

Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados: . Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados:

- Es la representación del conocimiento del problema, ya generada al inicio del problema, y que no se relaciona con la ejecución del agente.
- Grafo cuyos nodos representan las configuraciones alcanzables (los estados válidos) y cuyos arcos explicitan las acciones posibles.
 La respuesta es Correcta!
- Grafo cuyos nodos representan acciones, algunas imposibles y otras posibles; el agente debe ir seleccionando la que mejor le satisfaga.

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?: . ¿Cuál o cuáles de las siguientes características son de un agente deliberativo?:

- Elementos centralizados
- Interacción con otros agentes sencilla
- Arquitectura en capas
- Razonamiento lógico
 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Búsqueda en anchura. ¿Cuál de los siguientes nombres hace referencia a la búsqueda en anchura?

- Breadth First Search Respuesta correcta
-  La respuesta es Correcta!

- Find First Search
- Firts Search Look
- Depth First Search

Puntuación: 1.0

Búsqueda en profundidad. ¿Cuál de estas iniciales hace referencia a la búsqueda en profundidad?

- BDS
- LHG
- DFS Correcto, iniciales de Deep First Search
-  La respuesta es Correcta!

- AGS

Puntuación: 1.0

Espacio de estados II. ¿Qué es el espacio de estados?

- Representación del conocimiento a partir de las acciones del agente Respuesta correcta
-  La respuesta es Correcta!
- Representación del conocimiento a partir de las características del agente
- Representación del conocimiento a partir de los datos del agente
- Ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

Espacio de estados. ¿Como se resuelve la búsqueda en un espacio de estados?

- En un espacio de estados no se busca nada
- Buscando aquellos elementos que son comunes a las distintas configuraciones

Proyectando el problema de las distintas opciones **Correcto**

 La respuesta es Correcta!

Ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en.... El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en...

Sudoku.

 La respuesta es Correcta!

Tres en raya.

Juego del Laberinto.

n-Damas.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Búsqueda en profundidad II. ¿La búsqueda en profundidad recorre todos los nodos de un grafo de manera ordenada?

Solo si el grafo es finito y no se pone límite a la profundidad de exploración

No, tan solo lo hace hasta la mitad del grafo, el resto no se puede explorar

Sí, pero no lo hace de manera uniforme en los diferentes estados **Incorrecto**

 La respuesta es Incorrecta!

No, la búsqueda en profundidad no permite recorrer grafos

La respuesta correcta es:

- **Solo si el grafo es finito y no se pone límite a la profundidad de exploración (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Espacio de estados III. ¿Cuál es el mejor método para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final en problemas de gran complejidad?

Una estructura de bloques

Una secuencia de elementos

Una tabla enumerada

Un grafo implícito **Correcto**

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que representación de grafos, por su más reducido tamaño, podría ser almacenada en memoria ?. ¿Que representación de grafos, por su más reducido tamaño, podría ser almacenada en memoria ?

La representación explícita,

La representación implícita

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un grafo implícito, se genera el grafo explícito _____ proceso de búsqueda del camino solución. En un grafo implícito, se genera el grafo explícito _____ proceso de búsqueda del camino solución.

antes del,

durante el,

 La respuesta es Correcta!

después del

Puntuación: 1.0

Un robot programado para jugar a las damas, normalmente hace uso de un: . Un robot programado para jugar a las damas, normalmente hace uso de un:

- Agente social
- Agente reactivo
- Agente deliberativo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?: ¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?:

- Agente reactivo.
- Agente pro-activo.
- Agente deliberativo.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente deliberativo sería.... Un ejemplo de agente deliberativo sería...

- Agente para resolver el Problema del mono y los plátanos.
- Robot que recorre el centro de un pasillo.
- Sistema GPS.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Se usará obligatoriamente un agente deliberativo para jugar al tres en raya?: ¿Se usará obligatoriamente un agente deliberativo para jugar al tres en raya?

- Si, porque según las posiciones de la fichas se aprende o reacciona sobre los movimientos del rival y para hacerlo se requiere de un proceso deliberativo
- No necesariamente, porque es un juego simple con un conjunto pequeño de posiciones y se puede conocer la mejor jugada para cada posición

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino?: En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino?

- Si, además nos garantizaría encontrar una solución óptima hasta nuestro destino.
- Si, pero no nos asegura encontrar la mejor solución de nuestro problema.

 La respuesta es Correcta!

- No, porque podría no encontrar ninguna ruta.

Puntuación: 1.0

La técnica bracktraking es un método de búsqueda de soluciones: . La técnica bracktraking es un método de búsqueda de soluciones:

- Exhaustiva sobre árboles cíclicos
- Exhaustiva sobre grafos dirigidos acíclicos
- No exhaustiva sobre grafos
- No exhaustiva sobre grafos dirigidos acíclicos

La respuesta correcta es:

- Exhaustiva sobre grafos dirigidos acíclicos (100.0 %)

Puntuación: 0.0

¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?: . ¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?:

- El ajedrez
- La respuesta es Correcta!

- El tres en raya
- El 8 puzzle
- En los tres

Puntuación: 1.0

La búsqueda en profundidad retroactiva es una estrategia de la búsqueda. La búsqueda en profundidad retroactiva es una estrategia de la búsqueda

- tentativa
 - especulativa
 - explicativa
-  La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- tentativa (100.0 %)

Puntuación: -1.0

En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria de trabajo es . En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria de trabajo es

- el camino que se está explorando
 - La respuesta es Correcta!
- los caminos que se han explorado
 - ambos

Puntuación: 1.0

¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo? . ¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo?

- La implementación de cada una de las componentes que lo definen
 - La complejidad de la búsqueda del estado o estados objetivo
-  La respuesta es Correcta!
- La captación de información, es especial de los sensores

Puntuación: 1.0

Búsqueda. ¿Cual de las siguientes opciones es una estrategia de control de búsqueda?

- Retroactiva **Respuesta Correcta**
 - La respuesta es Correcta!
- Profundidad
 - En anchura
 - Con coste

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura? . ¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura?

- La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a partir de ese momento se procede inmediatamente con al nivel más profundo del árbol de búsqueda,

donde los nodos no tienen ningún sucesor

La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a continuación se expanden todos los sucesores del nodo raíz, después sus sucesores

 La respuesta es Correcta!

Ninguna de las dos respuestas es correcta

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información? ¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?

búsqueda en anchura pero no búsqueda en profundidad

búsqueda en profundidad pero no búsqueda en anchura

búsqueda en anchura, búsqueda en profundidad

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques: Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques:

Una estructura de grafo dirigido puede ser útil para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final.

En esta estructura, un arco representa un estado del sistema y un nodo una posible acción.

 La respuesta es Correcta!

A la secuencia de acciones que lleva al agente desde un estado inicial hasta un estado destino se denomina plan.

Puntuación: 1.0

¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura? ¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura?

Sí, tiene más complejidad en espacio que la búsqueda en profundidad, ya que mantendremos en memoria muchos caminos simultáneamente

No, tiene menor complejidad en espacio ya que solo mantiene en memoria un camino en cada momento

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Con qué método de búsqueda se obtienen siempre la solución con un número menor de pasos? ¿Con qué método de búsqueda se obtienen siempre la solución con un número menor de pasos?

Búsqueda en anchura

 La respuesta es Correcta!

Búsqueda en profundidad

Descenso iterativo

Puntuación: 1.0

En el problema del mono y los platano, ¿que tipo de agente seria mas eficaz? En el problema del mono y los platano, ¿que tipo de agente seria mas eficaz?

Reactivo

Deliberativo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos. Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.

Verdadero, siempre se encontrará la mejor solución y además en un tiempo razonable,

Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo



Puntuación: 1.0

Grafo Y/O. ¿En qué tipo de nodos, para resolver la tarea del nodo padre, es necesario resolver primero todas las tareas de los nodos hijos?

Nodos Y **Respuesta Correcta**



Nodos O

Nodos Y/O

Grafo en anchura

Puntuación: 1.0

A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina: A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina:

Grafos explícitos.



Grafos de Hamilton.

Grafos implícitos.

Puntuación: 1.0

En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo implícito, se desborde la memoria? En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo implícito, se desborde la memoria?

No, los grafos implícitos se usan para evitar el desbordamiento de memoria que se produce con los grafos explícitos y se almacena solo los estados fundamentales.

Sí, puede ocurrir.



No, porque los grafos implícitos nunca pueden ocasionar un fallo en la memoria de un agente.

Puntuación: 1.0

Un grafo explícito: . Un grafo explícito:

Representa la totalidad del problema.



Representa solo las operaciones que generan los estados.

Puntuación: 1.0

En comparación de los Grafos Implícitos e Explícitos: . En comparación de los Grafos Implícitos e Explícitos:

Los explícitos son más eficaces pero en la práctica no siempre se pueden aplicar por desbordamiento de memoria.



Los implícitos son más eficaces ya que no guardan todos los posibles estados sino los estados que van generando en el análisis.

Puntuación: 1.0

La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a . La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a

- Búsqueda en anchura
- Búsqueda en profundidad
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Respecto al problema del viajante de comercio.. Respeto al problema del viajante de comercio.

- La heurística aquí no sirve de nada
- La solución teórica es aplicable siempre en la práctica utilizando un tiempo computacional razonable.
- Un algoritmo heurístico encontraría siempre la solución exacta
- Aplicar una heurística optimizaría la búsqueda de una solución
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente

- Deliberativo
-  La respuesta es Correcta!
- Reactivo

Puntuación: 1.0

¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente mas idóneo para realizarla?

- Reactivo
- Deliberativo
-  La respuesta es Correcta!
- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

Cuáles de las siguientes opciones son correctas . Cuáles de las siguientes opciones son correctas

- El agente deliberativo dispone de un modelo del mundo en el que habita.
-  La respuesta es Parcialmente correcta!
- El agente deliberativo dispone de un modelo de los efectos de sus acciones sobre el mundo.
-  La respuesta es Parcialmente correcta!
- El agente deliberativo reacciona a los cambios que percibe aunque no estén en su modelo del mundo.

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria? . ¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria?

- Búsqueda en anchura.
-  La respuesta es Correcta!
- Búsqueda en profundidad.
- Búsqueda en profundidad iterativa.

Puntuación: 1.0

En el 8-puzzle ¿que tipo de grafo utilizarías?. En el 8-puzzle ¿que tipo de grafo utilizarías?

- Grafo implícito,
 La respuesta es Correcta!

Grafo explícito

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuales de los siguientes algoritmos tienen una componente aleatoria?: . ¿Cuál o cuales de los siguientes algoritmos tienen una componente aleatoria?:

- Escalada simple
 Escalada máxima pendiente
 Genéticos
 La respuesta es Correcta!

A*

Puntuación: 1.0

El principal problema del algoritmo A* es la memoria. . El principal problema del algoritmo A* es la memoria.

- Verdadero
 Falso

 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local?: . De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local?:

- Escalada máxima pendiente
 La respuesta es Correcta!

Algoritmos genéticos
 Profundizaje iterativo

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible?: . ¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible?:

- Escalada simple
 Escalada máxima pendiente
 Genéticos
 A*
 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?: . ¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?:

- Una partida de ajedrez
 La respuesta es Correcta!

8 Puzzle
 Mundo con tres bloques

Puntuación: 1.0

Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo.. Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el

mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo.

- Explicito,
 La respuesta es Correcta!
 Implicito

Puntuación: 1.0

El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual.

El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual.

- Falso,
 Verdadero
 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El Algoritmo A* puede considerarse una extensión del algoritmo de Dijkstra . El Algoritmo A* puede considerarse una extensión del algoritmo de Dijkstra

- Verdadero
 Falso
 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas? . ¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas?

- Los algoritmos de búsqueda no informada requieren de información heurística para que sean óptimos.
 La búsqueda en anchura garantiza obtener la solución óptima siempre y cuando el coste de los operadores sea constante.
 La respuesta es Correcta!
 La búsqueda en profundidad garantiza obtener la solución óptima siempre que el coste de los operadores sea constante.

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo? . ¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo?

- Si existe una solución, la búsqueda en anchura la encuentra.
 La respuesta es Parcialmente correcta!
 Si la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser igual a la que encontraría la variante de la búsqueda en anchura con coste.
 Si la variante con costo de la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser óptima.
 La respuesta es Parcialmente correcta!

Puntuación: 1.0

¿Puede tener memoria un agente reactivo? . ¿Puede tener memoria un agente reactivo?

- Verdadero
 Falso
 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

La búsqueda en anchura es completa, es decir si existe solución la encuentra.. La búsqueda en anchura es completa, es decir si existe solución la encuentra.

- Verdadero
 Falso



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones. . La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones.

- Verdadero
 Falso



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Problema de la aspiradora con dos habitaciones. Podemos realizar el grafo explícito del micromundo de la aspiradora en el caso de que no haya incertidumbre sobre el conocimiento del estado ni sobre el efecto de las acciones

- Verdadero
 Falso



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que es una heurística? _____ . ¿Que es una heurística? _____

- Un criterio para determinar lo prometedora que es una alternativa en relación con un determinado objetivo.
 La respuesta es Correcta!
 Una medida de la utilidad del resultado en el desempeño de una tarea.
 Una medida del buen funcionamiento de un agente en relación a las tareas que están realizando.

Puntuación: 1.0

¿Cual de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta? . ¿Cual de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta?

- Para terminar un nodo Y basta con que termine uno de sus hijos
 Para terminar un nodo Y hay que terminar primero todos sus hijos
 La respuesta es Correcta!
 Para terminar un nodo O hay que terminar primero todos sus hijos
 Ninguna es correcta

Puntuación: 1.0

Relacione los siguientes conceptos. . Relacione los siguientes conceptos.

Búsqueda en anchura -> Recorre todos los sucesores de cada nodo antes de bajar de nivel ▼

- La respuesta es Correcta!

Búsqueda con Costo -> Expande el nodo cuyo camino es más barato ▼

- La respuesta es Correcta!

Búsqueda en profundidad -> Expande todos los nodos que va localizando, de forma recurrente, en un camino concreto. ▼

- La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que búsqueda consume más memoria?. ¿Que búsqueda consume más memoria?

- Búsqueda primero en profundidad
 Búsqueda en anchura
 La respuesta es Correcta!
 Las dos consumen la misma memoria

Puntuación: 1.0

Profundidad vs Anchura. ¿Cuál de las siguientes NO es una ventaja de la búsqueda en profundidad frente a la búsqueda en anchura?

- Consumo menos memoria
- Siempre encuentra el camino mas corto **Efectivamente esta es una característica de la búsqueda en anchura, no de la búsqueda en profundidad.**
- La respuesta es Correcta!
- Con suerte encuentra un camino rápidamente

Puntuación: 1.0

Aquel que representa la totalidad del espacio de estados del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo es un grafo.... Aquel que representa la totalidad del espacio de estados del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo es un grafo...

- Explicito.
- La respuesta es Correcta!
- Ímplicito.
- Explícito e Ímplicito.
- Ninguna respuesta es correcta.

Puntuación: 1.0

El empleo de un algoritmo genético garantiza siempre obtener una solución óptima . El empleo de un algoritmo genético garantiza siempre obtener una solución óptima

-
- Verdadero
-
- La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima? . ¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima?

- Nunca
- Depende del algoritmo y de la heurística
- La respuesta es Correcta!
- Siempre

Puntuación: 1.0

La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) ¿es admisible? . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) ¿es admisible?

- Verdadero
-
- La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos un método de escalada . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos un método de escalada

-
- Falso
- La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada? . ¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada?

- Irrevocable
- Retroactiva

 La respuesta es Incorrecta!

- Exploración en grafos

La respuesta correcta es:

- Irrevocable (100.0 %)

Puntuación: -1.0

El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por . El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por

- acelerar el tiempo de respuesta de algoritmo
- mejorar la conducta de la función heurística
- incrementar la capacidad de exploración del algoritmo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes algoritmos hacen uso de decisiones estocásticas? . ¿Cuáles de los siguientes algoritmos hacen uso de decisiones estocásticas?

- Enfriamiento Simulado

 La respuesta es Parcialmente correcta!

- Algoritmo de escalada por la máxima pendiente
- Algoritmo de escalada de primera opción

Las respuestas son:

- Enfriamiento Simulado (50.0 %)
- Algoritmo de escalada de primera opción (50.0 %)

Puntuación: 0.5

La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la máxima pendiente es . La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la máxima pendiente es

- el uso de la heurística sobre los nodos sucesores y el criterio de parada.

 La respuesta es Incorrecta!

- los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente estado.
- la posibilidad de vuelta atrás y el criterio de parada.

La respuesta correcta es:

- los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente estado. (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Los problemas fundamentales de un método de escalada son . Los problemas fundamentales de un método de escalada son

- Máximos locales

 La respuesta es Parcialmente correcta!

- Cálculo de la heurística
- Mesetas

 La respuesta es Parcialmente correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo de escalada estocástico selecciona el siguiente estado . El algoritmo de escalada estocástico selecciona el siguiente estado

- aleatoriamente entre todos los descendientes
 - aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual
 - aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad para cada descendiente proporcional al valor de la heurística en el mismo
 - aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad para cada descendiente constante
-  La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad para cada descendiente proporcional al valor de la heurística en el mismo (100.0 %)

Puntuación: -1.0

El programa de enfriamiento consiste de . El programa de enfriamiento consiste de

- la temperatura inicial y el cambio de la misma
-  La respuesta es Correcta!
- el número de iteraciones y el valor de la constante K
- los valores de las probabilidades

Puntuación: 1.0

En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa . En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa

- la cercanía al óptimo
 - un valor global del sistema
 - la función heurística
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar. Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar

- Verdadero
 - Falso
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en . Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en

- la evolución natural
-  La respuesta es Correcta!
- la termodinámica
- el cerebro humano

Puntuación: 1.0

¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada? . ¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada?

- el uso de decisiones probabilísticas
 - el uso de estrategias irrevocables
 - el uso de conjuntos de estados y operaciones sobre conjuntos de estados
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético? . ¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético?

- el operador de selección
 la población
 el valor de la función heurística

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuando se resuelve un problema con un algoritmo genético tanto la codificación del problema como los operadores se deben adaptar al modelo definido por el algoritmo genético . Cuando se resuelve un problema con un algoritmo genético tanto la codificación del problema como los operadores se deben adaptar al modelo definido por el algoritmo genético

- Verdadero
 Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La Búsqueda primero el mejor o por el mejor nodo hace uso de una estrategia de control . La Búsqueda primero el mejor o por el mejor nodo hace uso de una estrategia de control

- Irrevocable
 Retroactiva
 Exploración en grafos

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* la función h se interpreta como . En el algoritmo A* la función h se interpreta como

- la estimación de la distancia entre el nodo y el objetivo
 la estimación del coste del mejor camino entre el nodo raíz y un nodo objetivo
 la estimación del coste del mejor camino entre el nodo actual y un nodo objetivo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* la función g es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo . En el algoritmo A* la función g es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo

- Verdadero
 Falso

 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

En el algoritmo A* la función h es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo . En el algoritmo A* la función h es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo

- Verdadero
 Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo A* siempre termina y no entra en ciclos . El algoritmo A* siempre termina y no entra en ciclos

- tan solo cuando el coste es positivo en cada arco
 La respuesta es Correcta!
- tan solo cuando la heurística es admisible
 siempre

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* ABIERTOS representa . En el algoritmo A* ABIERTOS representa

- el conjunto de nodos no generados y explorados
- el conjunto de nodos no generados y no explorados
- el conjunto de nodos generados y no explorados

 La respuesta es Correcta!

- el conjunto de nodos generados y explorados

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* el enlace al mejor padre determina una estructura de . En el algoritmo A* el enlace al mejor padre determina una estructura de

- árbol representando los mejores descendientes de cada nodo
- grafo con todos los descendientes desde cualquier nodo al objetivo
- árbol representando los mejores caminos desde cualquier nodo a la raíz

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La búsqueda en anchura es un caso particular del algoritmo A*. La búsqueda en anchura es un caso particular del algoritmo A*

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

El algoritmo A* es un caso particular del algoritmo de Dijkstra . El algoritmo A* es un caso particular del algoritmo de Dijkstra

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma . El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma

- h es igual a cero
-  La respuesta es Correcta!
- g es igual a cero

Puntuación: 1.0

Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica. . Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica.

- V,
- F

La respuesta correcta es:

- F (100.0 %)

Puntuación: 0.0

¿Cuál es la utilidad de la mutación en un algoritmo genético? . ¿Cuál es la utilidad de la mutación en un algoritmo genético?

- Para conseguir una población mayor.
- Para intentar un crecimiento del tamaño del cromosoma.
- Para disminuir la probabilidad de quedar atrapado en un óptimo local.

 La respuesta es Correcta!



La respuesta es Correcta.

- Para conseguir que el mejor de los miembros de la población permanezca en la misma.

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A*, ¿que es la función g? Selecciona la respuesta correcta. En el algoritmo A*, ¿que es la función g? Selecciona la respuesta correcta.

- Es una estimación del coste adicional necesario para alcanzar un nodo objetivo a partir del nodo actual
 Es una medida del coste para ir desde el estado inicial hasta el nodo actual
 La respuesta es Correcta!
 Es una estimación del coste necesario para alcanzar un estado objetivo por el camino que se ha seguido para generar el nodo actual

Puntuación: 1.0

Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor. Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor

- que mejore al nodo actual.
 La respuesta es Correcta!
 a todos los nodos sucesores.
 ninguna de las anteriores.

Puntuación: 1.0

Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.. Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.

1 ->

Evaluar el estado inicial. Si también es el estado objetivo, devolverlo y terminar. En caso contrario, continuar con el estado inicial como estado actual. ▼

- La respuesta es Correcta!

2 ->

Partir de la solución actual. Expandirla. ▼

- La respuesta es Correcta!

2.1 ->

Buscamos de todos los "nodos pendientes" el de mejor calidad. ▼

- La respuesta es Correcta!

2.2 ->

Si es "mejor" que la solución actual entonces se sustituye la solución actual por dicho nodo. Volvemos al paso 2 ▼

- La respuesta es Correcta!

2.3 ->

si no parar. ▼

- La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo de búsqueda A*, g(n) expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo y h(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial al n.. En el algoritmo de búsqueda A*, g(n) expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo y h(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial al n.

- Verdadero
 Falso

- La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primero? . ¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primero?

A* La respuesta es Correcta! Búsqueda en profundidad Algoritmo genético

Puntuación: 1.0

Respecto al algoritmo de enfriamiento simulado, escoja las respuestas verdaderas: Respecto al algoritmo de enfriamiento simulado, escoja las respuestas verdaderas:

- Tiene capacidad para salir de óptimos locales, ya que es un método probabilístico.
- No tiene capacidad para salir de óptimos locales, ya que es un método probabilístico.
- Es eficiente.

 La respuesta es Parcialmente correcta!

- Es ineficiente.
- Es fácil de implementar.

 La respuesta es Parcialmente correcta!

- Es difícil de implementar.

Las respuestas son:

- Tiene capacidad para salir de óptimos locales, ya que es un método probabilístico. (34.0 %)
- Es eficiente. (33.0 %)
- Es fácil de implementar. (33.0 %)

Puntuación: 0.66

Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final. Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final.

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos es más costoso a nivel computacional, y por consiguiente más lento? ¿Cuál de los siguientes algoritmos es más costoso a nivel computacional, y por consiguiente más lento?

- Búsqueda en profundidad
- A*
- Búsqueda en anchura

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de estructura de datos es recomendable utilizar para la implementación del algoritmo de Búsqueda con Coste uniforme ? ¿Qué tipo de estructura de datos es recomendable utilizar para la implementación del algoritmo de Búsqueda con Coste uniforme ?

- pila
- cola
- lista
- cola con prioridad

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.. Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.

Verdadero

 La respuesta es Correcta!

Falso

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema3-3

¿Qué es un espacio de estados? ¿Qué es un espacio de estados?

- Es la representación del conocimiento que se va generando a través de las acciones del agente.
- Es la representación del conocimiento inicial y de los objetivos. Es fijo y los estados del agente nunca lo modifican.

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- Es la representación del conocimiento que se va generando a través de las acciones del agente. (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Espacio de estados. ¿Como se resuelve la búsqueda en un espacio de estados?

- En un espacio de estados no se busca nada
- Buscando aquellos elementos que son comunes a las distintas configuraciones
- Proyectando el problema de las distintas opciones **Correcto**

 La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en.... El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en...

- Sudoku.
- Tres en raya.
- Juego del Laberinto.

 La respuesta es Correcta!

- n-Damas.

Puntuación: 1.0

Búsqueda en profundidad II. ¿La búsqueda en profundidad recorre todos los nodos de un grafo de manera ordenada?

- Solo si el grafo es finito y no se pone límite a la profundidad de exploración **Respuesta correcta**

 La respuesta es Correcta!

- No, tan solo lo hace hasta la mitad del grafo, el resto no se puede explorar
- Sí, pero no lo hace de manera uniforme en los diferentes estados
- No, la búsqueda en profundidad no permite recorrer grafos

Puntuación: 1.0

Espacio de estados III. ¿Cuál es el mejor método para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final en problemas de gran complejidad?

- Una estructura de bloques
- Una secuencia de elementos
- Una tabla enumerada
- Un grafo implícito **Correcto**

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un robot programado para jugar a las damas, normalmente hace uso de un: . Un robot programado para jugar a las damas, normalmente hace uso de un:

- Agente social
- Agente reactivo
- Agente deliberativo



Puntuación: 1.0

¿Cual de estas técnicas crees mas adecuada para un sistema de planificación de ruta?: . ¿Cual de estas técnicas crees mas adecuada para un sistema de planificación de ruta?:

- Backtracking
- Búsqueda en anchura
- Búsqueda con costo



Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente deliberativo sería.... Un ejemplo de agente deliberativo sería...

- Agente para resolver el Problema del mono y los plátanos.
- Robot que recorre el centro de un pasillo.
- Sistema GPS.



Puntuación: 1.0

En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino?. En un sistema de navegación GPS, ¿se podría realizar un Backtracking para encontrar una posible ruta hacia el destino?

- Si, además nos garantizaría encontrar una solución óptima hasta nuestro destino.
 - Si, pero no nos asegura encontrar la mejor solución de nuestro problema.
- La respuesta es Correcta!
- No, porque podría no encontrar ninguna ruta.

Puntuación: 1.0

La técnica bracktraking es un método de búsqueda de soluciones: . La técnica bracktraking es un método de búsqueda de soluciones:

- Exhaustiva sobre árboles cílicos
- Exhaustiva sobre grafos dirigidos acíclicos
- No exhaustiva sobre grafos
- No exhaustiva sobre grafos dirigidos acíclicos



La respuesta correcta es:

- Exhaustiva sobre grafos dirigidos acíclicos (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?: . ¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?:

- El ajedrez
- La respuesta es Correcta!

- El tres en raya
- El 8 puzzle
- En los tres

Puntuación: 1.0

¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva? . ¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva?

- 1
- La respuesta es Correcta!

- 2
- 3

Puntuación: 1.0

La búsqueda en profundidad retroactiva es una estrategia de la búsqueda . La búsqueda en profundidad retroactiva es una estrategia de la búsqueda

- tentativa
- La respuesta es Correcta!

- especulativa
- explicativa

Puntuación: 1.0

En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria de trabajo es . En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria de trabajo es

- el camino que se está explorando
- La respuesta es Correcta!

- los caminos que se han explorado
- ambos

Puntuación: 1.0

Se pueden utilizar grafos explícitos: . Se pueden utilizar grafos explícitos:

- Nunca, es tan solo una forma teórica de explicar el funcionamiento de los agentes deliberativos.
 - En algunos problemas reales con un número reducido de estados.
 - La respuesta es Correcta!
-
- Siempre, es la mejor forma de trabajos en problemas con agentes deliberativos.

Puntuación: 1.0

¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo? . ¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo?

- La implementación de cada una de las componentes que lo definen
- La complejidad de la búsqueda del estado o estados objetivo
-  **La respuesta es Correcta!**
- La captación de información, es especial de los sensores

Puntuación: 1.0

Búsqueda. ¿Cuál de las siguientes opciones es una estrategia de control de búsqueda?

- Retroactiva **Respuesta Correcta**
-  **La respuesta es Correcta!**
- Profundidad
- En anchura
- Con coste

Puntuación: 1.0

Para asegurarse el encontrar una solución al problema, ¿Qué sería mejor utilizar una estrategia de búsqueda en anchura o búsqueda en profundidad?. Para asegurarse el encontrar una solución al problema, ¿Qué sería mejor utilizar una estrategia de búsqueda en anchura o búsqueda en profundidad?

- Búsqueda en profundidad
- Búsqueda en anchura
-  **La respuesta es Correcta!**
- Ninguna de las dos
- Las dos solucionarían ese problema

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura?. ¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura?

- La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a partir de ese momento se procede inmediatamente con al nivel más profundo del árbol de búsqueda, donde los nodos no tienen ningún sucesor
- La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a continuación se expanden todos los sucesores del nodo raíz, después sus sucesores
-  **La respuesta es Correcta!**
- Ninguna de las dos respuestas es correcta

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?. ¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?

- búsqueda en anchura pero no búsqueda en profundidad
- búsqueda en profundidad pero no búsqueda en anchura
- búsqueda en anchura, búsqueda en profundidad
-  **La respuesta es Correcta!**

Puntuación: 1.0

Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques:. Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques:

- Una estructura de grafo dirigido puede ser útil para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final.

En esta estructura, un arco representa un estado del sistema y un nodo una posible acción.

 La respuesta es Correcta!

A la secuencia de acciones que lleva al agente desde un estado inicial hasta un estado destino se denomina plan.

Puntuación: 1.0

¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura? ¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura?

Si, tiene mas complejidad en espacio que la búsqueda en profundidad, ya que mantendremos en memoria muchos caminos simultáneamente

No, tiene menor complejidad en espacio ya que solo mantiene en memoria un camino en cada momento

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Con qué método de búsqueda se obtienen siempre la solución con un número menor de pasos? ¿Con qué método de búsqueda se obtienen siempre la solución con un número menor de pasos?

Búsqueda en anchura

 La respuesta es Correcta!

Búsqueda en profundidad

Descenso iterativo

Puntuación: 1.0

Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente: . Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente:

Reactivo.

Deliberativo.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué representan los nodos cuando se usa la estructura de grafo dirigido para representar un problema en Inteligencia Artificial? ¿Y los arcos? . ¿Qué representan los nodos cuando se usa la estructura de grafo dirigido para representar un problema en Inteligencia Artificial? ¿Y los arcos?

Nodos: una posible acción ; Arcos: un estado del sistema

Nodos: un estado del sistema ; Arcos: una posible acción

 La respuesta es Correcta!

Nodos: un objeto ; Arcos: un camino

Ninguna de las respuestas anteriores es cierta

Puntuación: 1.0

Grafo Y/O. ¿En qué tipo de nodos, para resolver la tarea del nodo padre, es necesario resolver primero todas las tareas de los nodos hijos?

Nodos Y **Respuesta Correcta**

 La respuesta es Correcta!

Nodos O

- Nodos Y/O
- Grafo en anchura

Puntuación: 1.0

A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina: A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina:

- Grafos explícitos.
-  La respuesta es Correcta!
- Grafos de Hamilton.
- Grafos implícitos.

Puntuación: 1.0

Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades. . Un agente _____ tiene la iniciativa y es capaz de aprovechar oportunidades.

- Deliberativo
-  La respuesta es Correcta!
- Reactivo

Puntuación: 1.0

Respecto al problema del viajante de comercio. . Respecto al problema del viajante de comercio.

- La heurística aquí no sirve de nada
- La solución teórica es aplicable siempre en la práctica utilizando un tiempo computacional razonable.
- Un algoritmo heurístico encontraría siempre la solución exacta
- Aplicar una heurística optimizaría la búsqueda de una solución
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente

Cuando se dice que un agente es capaz de razonar sobre un modelo del mundo para decidir que hacer para lograr un objetivo, estamos hablando de un agente

- Deliberativo
-  La respuesta es Correcta!
- Reactivo

Puntuación: 1.0

¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla?

- Reactivo
- Deliberativo
-  La respuesta es Correcta!
- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

El procedimiento de búsqueda en anchura actúa de manera uniforme por niveles a partir del nodo inicial y . El procedimiento de búsqueda en anchura actúa de manera uniforme por niveles a partir del nodo inicial y

- se suelen guardar los nodos sucesores en la pila de nodos a explorar.
- se suelen guardar los nodos sucesores en la cola de nodos a explorar.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuáles de las siguientes opciones son correctas . Cuáles de las siguientes opciones son correctas

- El agente deliberativo dispone de un modelo del mundo en el que habita.
-  **La respuesta es Parcialmente correcta!**
- El agente deliberativo dispone de un modelo de los efectos de sus acciones sobre el mundo.
-  **La respuesta es Parcialmente correcta!**
- El agente deliberativo reacciona a los cambios que percibe aunque no estén en su modelo del mundo.

Puntuación: 1.0

En un grafo Y/O si tenemos un nodo O, debemos... . En un grafo Y/O si tenemos un nodo O, debemos...

- Resolver todos sus hijos por separado, combinar la solución y etiquetar el nodo padre como resuelto.
- Resolver el subproblema asociado y devolverlo.
- Resolver un hijo para ver si devuelve la solución, en caso contrario resolver otro hijo y comprobar.

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria? . ¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria?

- Búsqueda en anchura.
-  La respuesta es Correcta!
- Búsqueda en profundidad.
- Búsqueda en profundidad iterativa.

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuales de los siguientes algoritmos tienen una componente aleatoria?: . ¿Cuál o cuales de los siguientes algoritmos tienen una componente aleatoria?:

- Escalada simple
- Escalada máxima pendiente
- Genéticos
-  La respuesta es Correcta!
- A*

Puntuación: 1.0

El principal problema del algoritmo A* es la memoria. . El principal problema del algoritmo A* es la memoria.

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local? . De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local?

Escalada máxima pendiente

 La respuesta es Correcta!

Algoritmos genéticos

Profundizaje iterativo

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible?: . ¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible?:

Escalada simple

Escalada máxima pendiente

Genéticos

A*

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?: . ¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?:

Una partida de ajedrez

 La respuesta es Correcta!

8 Puzzle

Mundo con tres bloques

Puntuación: 1.0

Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo.. Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo.

Explícito,

 La respuesta es Correcta!

Implicito

Puntuación: 1.0

El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual. . El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual.

Falso,

Verdadero



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Usos Y/O. ¿En cuales de estos problemas usarías grafos Y/O?

- Reconocimiento de frases de lengua inglesa
- Resolución de integrales **para explorar métodos alternativos de resolución y descomposiciones**



- Problema del mono y los plátanos
- Tres en raya

Puntuación: 1.0

Las heurísticas son criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta. . Las heurísticas son criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta.

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo? . ¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo?

- Si existe una solución, la búsqueda en anchura la encuentra.
- La respuesta es Parcialmente correcta!**
- Si la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser igual a la que encontraría la variante de la búsqueda en anchura con coste.
- Si la variante con costo de la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser óptima.
- La respuesta es Parcialmente correcta!**

Puntuación: 1.0

¿Puede tener memoria un agente reactivo? . ¿Puede tener memoria un agente reactivo?

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 0.0

La búsqueda en anchura es completa, es decir si existe solución la encuentra. . La búsqueda en anchura es completa, es decir si existe solución la encuentra.

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 1.0

La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones. . La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones.

- Verdadero
- Falso



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Problema de la aspiradora con dos habitaciones. Podemos realizar el grafo explícito del micromundo de la aspiradora en el caso de que no haya incertidumbre sobre el conocimiento del estado ni sobre el efecto de las acciones

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 1.0

¿Que es una heurística? _____ . ¿Que es una heurística? _____

- Un criterio para determinar lo prometedora que es una alternativa en relación con un determinado objetivo.



- Una medida de la utilidad del resultado en el desempeño de una tarea.
- Una medida del buen funcionamiento de un agente en relación a las tareas que están realizando.

Puntuación: 1.0

¿Cual de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta? . ¿Cual de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta?

- Para terminar un nodo Y basta con que termine uno de sus hijos
- Para terminar un nodo Y hay que terminar primero todos sus hijos



- Para terminar un nodo O hay que terminar primero todos sus hijos
- Ninguna es correcta

Puntuación: 1.0

Relacione los siguientes conceptos. . Relacione los siguientes conceptos.

Búsqueda en anchura -> Recorre todos los sucesores de cada nodo antes de bajar de nivel ▼



Búsqueda con Costo -> Expande el nodo cuyo camino es más barato ▼



Búsqueda en profundidad -> Expande todos los nodos que va localizando, de forma recurrente, en un camino concreto. ▼



Puntuación: 1.0

En la búsqueda de anchura es necesario ir analizando desde el estado inicial todos los sucesores de cada nodo antes de pasar al nivel siguiente en el árbol de búsqueda. . En la búsqueda de anchura es necesario ir analizando desde el estado inicial todos los sucesores de cada nodo antes de pasar al nivel siguiente en el árbol de búsqueda.

- Verdadero
- La respuesta es Correcta!
- Falso

Puntuación: 1.0

La búsqueda en profundidad consiste en ir analizando desde el estado inicial el sucesor del nodo actual de menor nivel generado hasta el momento. . La búsqueda en profundidad consiste en ir analizando desde el estado inicial el sucesor del nodo actual de menor nivel generado hasta el momento.

Verdadero,

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que búsqueda consume más memoria? . ¿Que búsqueda consume más memoria?

Búsqueda primero en profundidad

Búsqueda en anchura

 La respuesta es Correcta!

Las dos consumen la misma memoria

Puntuación: 1.0

El empleo de un algoritmo genético garantiza siempre obtener una solución óptima . El empleo de un algoritmo genético garantiza siempre obtener una solución óptima

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima? . ¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima?

Nunca

Depende del algoritmo y de la heurística

 La respuesta es Correcta!

Siempre

Puntuación: 1.0

La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A* . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A*

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada? . ¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada?

Irrevocable

 La respuesta es Correcta!

Retroactiva

Exploración en grafos

Puntuación: 1.0

El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por . El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por

- acelerar el tiempo de respuesta de algoritmo
- mejorar la conducta de la función heurística
- incrementar la capacidad de exploración del algoritmo



Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes algoritmos hacen uso de decisiones estocásticas? . ¿Cuáles de los siguientes algoritmos hacen uso de decisiones estocásticas?

- Enfriamiento Simulado
-  La respuesta es Parcialmente correcta!
- Algoritmo de escalada por la máxima pendiente
- Algoritmo de escalada de primera opción
-  La respuesta es Parcialmente correcta!

Puntuación: 1.0

La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la máxima pendiente es . La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la máxima pendiente es

- el uso de la heurística sobre los nodos sucesores y el criterio de parada.
- los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente estado.
-  La respuesta es Correcta!
- la posibilidad de vuelta atrás y el criterio de parada.

Puntuación: 1.0

Los problemas fundamentales de un método de escalada son . Los problemas fundamentales de un método de escalada son

- Máximos locales
-  La respuesta es Parcialmente correcta!
- Cálculo de la heurística
-  La respuesta es Incorrecta!
- Mesetas
-  La respuesta es Parcialmente correcta!

Las respuestas son:

- Máximos locales (50.0 %)
- Mesetas (50.0 %)

Puntuación: 0.0

El algoritmo de escalada estocástico selecciona el siguiente estado . El algoritmo de escalada estocástico selecciona el siguiente estado

- aleatoriamente entre todos los descendientes
- aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual
- aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad para cada descendiente proporcional al valor de la heurística en el mismo
-  La respuesta es Correcta!
- aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad para cada descendiente constante

Puntuación: 1.0

El programa de enfriamiento consiste de . El programa de enfriamiento consiste de

- la temperatura inicial y el cambio de la misma
-  La respuesta es Correcta!
- el número de iteraciones y el valor de la constante K
- los valores de las probabilidades

Puntuación: 1.0

En el algoritmo de enfriamiento simulado la temperatura representa . En el algoritmo de enfriamiento simulado la temperatura representa

- el incremento de la función heurística
- la cercanía al óptimo
- un parámetro artificial que permite controlar la conducta del algoritmo a lo largo del tiempo
-  La respuesta es Correcta!
- un parámetro artificial que permite controlar la definición de la función heurística a lo largo del tiempo

Puntuación: 1.0

En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa . En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa

- la cercanía al óptimo
- un valor global del sistema
- la función heurística
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar . Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar

- Verdadero
- Falso
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un inconveniente de los métodos de escalada es que no es fácil resolver problemas que requieren encontrar un camino (secuencia de acciones) con ellos . Un inconveniente de los métodos de escalada es que no es fácil resolver problemas que requieren encontrar un camino (secuencia de acciones) con ellos

- Verdadero
- Falso
-  La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en . Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en

la evolución natural

 La respuesta es Correcta!

la termodinámica

el cerebro humano

Puntuación: 1.0

¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada? . ¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada?

el uso de decisiones probabilísticas

el uso de estrategias irrevocables

el uso de conjuntos de estados y operaciones sobre conjuntos de estados

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético? . ¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético?

el operador de selección

la población

el valor de la función heurística

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué corresponde a la reproducción sexual en un algoritmo genético? . ¿Qué corresponde a la reproducción sexual en un algoritmo genético?

el operador de cruce

 La respuesta es Correcta!

el operador de selección

el operador de mutación

Puntuación: 1.0

La Búsqueda primero el mejor o por el mejor nodo hace uso de una estrategia de control . La Búsqueda primero el mejor o por el mejor nodo hace uso de una estrategia de control

Irrevocable

Retroactiva

Exploración en grafos

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* la función h se interpreta como . En el algoritmo A* la función h se interpreta como

la estimación de la distancia entre el nodo y el objetivo

- la estimación del coste del mejor camino entre el nodo raíz y un nodo objetivo
- la estimación del coste del mejor camino entre el nodo actual y un nodo objetivo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* la función g es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo . En el algoritmo A* la función g es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* la función h es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo . En el algoritmo A* la función h es un valor que no cambia a lo largo del algoritmo

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* ABIERTOS representa . En el algoritmo A* ABIERTOS representa

- el conjunto de nodos no generados y explorados
- el conjunto de nodos no generados y no explorados
- el conjunto de nodos generados y no explorados
-  La respuesta es Correcta!
- el conjunto de nodos generados y explorados

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* CERRADOS representa . En el algoritmo A* CERRADOS representa

- el conjunto de nodos no generados y explorados
- el conjunto de nodos no generados y no explorados
- el conjunto de nodos generados y no explorados
- el conjunto de nodos generados y explorados
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La búsqueda en anchura es un caso particular del algoritmo A*. La búsqueda en anchura es un caso particular del algoritmo A*

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma . El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma

- h es igual a cero
-  La respuesta es Correcta!

g es igual a cero

Puntuación: 1.0

La arquitectura de percepción/planificación/actuación permite que un agente pueda resolver problemas en un entorno dinámico . La arquitectura de percepción/planificación/actuación permite que un agente pueda resolver problemas en un entorno dinámico

- Verdadero
 Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica. . Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica.

- V,
 F

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cual es la utilidad de la mutación en un algoritmo genético? . ¿Cual es la utilidad de la mutación en un algoritmo genético?

- Para conseguir un población mayor.
 Para intentar un crecimiento del tamaño del cromosoma.
 Para disminuir la probabilidad de quedar atrapado en un óptimo local.
 La respuesta es Correcta!
 Para conseguir que el mejor de los miembros de la población permanezca en la misma.

Puntuación: 1.0

Cual de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos locales. . Cual de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos locales.

- enfriamiento simulado
 La respuesta es Correcta!
 escalada simple
 escalada por máxima pendiente

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A*, ¿que es la función g? Selecciona la respuesta correcta.. En el algoritmo A*, ¿que es la función g? Selecciona la respuesta correcta.

- Es una estimación del coste adicional necesario para alcanzar un nodo objetivo a partir del nodo actual
 Es una medida del coste para ir desde el estado inicial hasta el nodo actual
 La respuesta es Correcta!
 Es una estimación del coste necesario para alcanzar un estado objetivo por el camino que se ha seguido para generar el nodo actual

Puntuación: 1.0

Búsqueda jerárquica. La búsqueda jerárquica hace uso de

- la información de la función heurística para mejorar la búsqueda
- la jerarquía asociada a la descripción de los estados
- la descripción jerárquica del conocimiento sobre el problema



Puntuación: 1.0

Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor. Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor

- que mejore al nodo actual.



- a todos los nodos sucesores.
- ninguna de las anteriores.

Puntuación: 1.0

En el algoritmo de enfriamiento simulado, ¿a qué equivale un cambio de estado en el sistema? En el algoritmo de enfriamiento simulado, ¿a qué equivale un cambio de estado en el sistema?

- Se genera una solución vecina y se pasa a evaluar.
- Explorar el entorno de una solución y pasar a una solución vecina.



- Intercambiamos la temperatura inicial por la temperatura final y se continua.
- Se ha encontrado la solución, el algoritmo se detiene.

Puntuación: 1.0

Relacione: Relacione:

A. genéticos ->



La respuesta es Incorrecta!

A* ->



La respuesta es Correcta!

R. neuronales ->



La respuesta es Incorrecta!

Las respuestas correctas son:

- A. genéticos -> Son métodos para la resolución de problemas de búsqueda y optimización
- A* -> Se emplea para resolver problemas como el camino más corto.
- R. neuronales -> Son modelos de aprendizaje y aproximación.

Puntuación: 0.33333334

Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.. Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.

1 ->

Evaluar el estado inicial. Si también es el estado objetivo, devolverlo y terminar. En caso contrario, continuar con el estado inicial como estado actual.



2 ->

Partir de la solución actual. Expandirla.



2.1 ->

Buscamos de todos los "nodos pendientes" el de mejor calidad.



2.2 ->

Si es "mejor" que la solución actual entonces se sustituye la solución actual por dicho nodo. Volvemos al paso 2



2.3 ->

Si no parar.



Puntuación: 1.0

En el algoritmo de búsqueda A*, g(n) expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo y h(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial al n.. En el algoritmo de búsqueda A*, g(n) expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo y h(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial al n..

- Verdadero
 Falso



Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primer? . ¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primer?

- A*
 Búsqueda en profundidad
 Algoritmo genético
 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- A* (100.0 %)

Puntuación: -1.0

En el algoritmo A*, g(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial I al n y h(n) expresa la distancia estimada desde el nodo inicial I hasta el nodo objetivo O. . En el algoritmo A*, g(n) indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial I al n y h(n) expresa la distancia estimada desde el nodo inicial I hasta el nodo objetivo O.

- Verdadero,
 Falso
 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Eige de las siguientes respuestas aquellas que son verdaderas. Eige de las siguientes respuestas aquellas que son verdaderas

Métodos de búsqueda "Mejor-Primero" es una técnica de búsqueda sin información.

Para el juego del Ajedrez se utiliza heurística.

 **La respuesta es Parcialmente correcta!**

En escalada estocástica, escoge de forma aleatoria entre los sucesores con peor valoración que el estado actual.

En algoritmos de enfriamiento simulado, un modo de evitar que la búsqueda local finalice en óptimos locales, es permitir que algunos movimientos sean hacia soluciones peores.

 **La respuesta es Parcialmente correcta!**

El algoritmo A* es una búsqueda en profundidad.

El algoritmo de enfriamiento simulado, es fácil de implementar pero entra en óptimos locales.

En el algoritmo A*, $h(n)$ expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo O .

 **La respuesta es Parcialmente correcta!**

Puntuación: 1.0

Respecto al algoritmo de enfriamiento simulado, escoja las respuestas verdaderas: Respecto al algoritmo de enfriamiento simulado, escoja las respuestas verdaderas:

Tiene capacidad para salir de óptimos locales, ya que es un método probabilístico.

 **La respuesta es Parcialmente correcta!**

No tiene capacidad para salir de óptimos locales, ya que es un método probabilístico.

Es eficiente.

 **La respuesta es Parcialmente correcta!**

Es ineficiente.

Es fácil de implementar.

 **La respuesta es Parcialmente correcta!**

Es difícil de implementar.

Puntuación: 1.0

Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final.. Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final.

Verdadero

Falso

 **La respuesta es Correcta!**

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos es más costoso a nivel computacional, y por consiguiente más lento?. ¿Cuál de los siguientes algoritmos es más costoso a nivel computacional, y por consiguiente más lento?

Búsqueda en profundidad

A*

Búsqueda en anchura

 **La respuesta es Correcta!**

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de estructura de datos es recomendable utilizar para la implementación del algoritmo de Búsqueda con Coste uniforme ?. ¿Qué tipo de estructura de datos es recomendable utilizar para la implementación del algoritmo de Búsqueda con Coste uniforme ?

- pila
- cola
- lista
- cola con prioridad

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.. Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.

- Verdadero
-  La respuesta es Correcta!
- Falso

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema3-4

Un espacio de estados es la representación del _____ que se va generando a través de la secuencia de acciones del agente.. Un espacio de estados es la representación del _____ que se va generando a través de la secuencia de acciones del agente.

- estado
- conocimiento

La respuesta es Correcta!

- problema

Puntuación: 1.0

Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados: . Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados:

- Es la representación del conocimiento del problema, ya generada al inicio del problema, y que no se relaciona con la ejecución del agente.
- Grafo cuyos nodos representan las configuraciones alcanzables (los estados válidos) y cuyos arcos explicitan las acciones posibles.

La respuesta es Correcta!

- Grafo cuyos nodos representan acciones, algunas imposibles y otras posibles; el agente debe ir seleccionando la que mejor le satisfaga.

Puntuación: 1.0

Búsqueda en anchura. ¿Cuál de los siguientes nombres hace referencia a la búsqueda en anchura?

- Breadth First Search **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Find First Search
- Firts Search Look
- Depth First Search

Puntuación: 1.0

¿Sería viable generar el grafo completo para representar el espacio de estados de un ajedrez? ¿Sería viable generar el grafo completo para representar el espacio de estados de un ajedrez?

- Si, pero es más eficiente trabajar con el grafo implícito
- No, tendría demasiados nodos

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

De entre la búsqueda en anchura y en profundidad, ¿cuál de los dos usa menos memoria? . De entre la búsqueda en anchura y en profundidad, ¿cuál de los dos usa menos memoria?

- Los dos usan la misma cantidad de memoria
- La búsqueda en profundidad

La respuesta es Correcta!

- No usan memoria
- La búsqueda en anchura

Puntuación: 1.0

Espacio de estados. ¿Como se resuelve la búsqueda en un espacio de estados?

- En un espacio de estados no se busca nada
- Buscando aquellos elementos que son comunes a las distintas configuraciones
- Proyectando el problema de las distintas opciones **Correcto**

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en.... El método de búsqueda Backtracking o vuelta atrás se usa preferentemente en...

- Sudoku.

La respuesta es Correcta!

- Tres en raya.
- Juego del Laberinto.
- n-Damas.

Puntuación: 1.0

Espacio de estados III. ¿Cuál es el mejor método para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final en problemas de gran complejidad?

- Una estructura de bloques
- Una secuencia de elementos
- Una tabla enumerada

Un grafo implícito **Correcto**

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que representación de grafos, por su más reducido tamaño, podría ser almacenada en memoria ?. ¿Que representación de grafos, por su más reducido tamaño, podría ser almacenada en memoria ?

- La representación explícita,
- La representación implícita

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un grafo implícito, se genera el grafo explícito _____ proceso de búsqueda del camino solución. . En un grafo implícito, se genera el grafo explícito _____ proceso de búsqueda del camino solución.

- antes del,
- durante el,

La respuesta es Correcta!

- despues del

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?: ¿Qué tipo de agente sería un sistema GPS de planificación de ruta?:

- Agente reactivo.
- Agente pro-activo.
- Agente deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un ejemplo de agente deliberativo seria.... Un ejemplo de agente deliberativo seria...

- Agente para resolver el Problema del mono y los plátanos.
- Robot que recorre el centro de un pasillo.
- Sistema GPS.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Se usará obligatoriamente un agente deliberativo para jugar al tres en raya? ¿Se usará obligatoriamente un agente deliberativo para jugar al tres en raya?

- Si, porque según las posiciones de la fichas se aprende o reacciona sobre los movimientos del rival y para hacerlo se requiere de un proceso deliberativo
- No necesariamente, porque es un juego simple con un conjunto pequeño de posiciones y se puede conocer la mejor jugada para cada posición

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?: . ¿En que juego de los siguientes es necesario usar un agente deliberativo?:

- El ajedrez

La respuesta es Correcta!

- El tres en raya
 El 8 puzzle
 En los tres

Puntuación: 1.0

¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva? . ¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva?

- 1

La respuesta es Correcta!

- 2
 3

Puntuación: 1.0

En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria de trabajo es . En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria de trabajo es

- el camino que se está explorando

La respuesta es Correcta!

- los caminos que se han explorado
- ambos

Puntuación: 1.0

¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo? ¿Cuál es el principal problema a tener en cuenta al realizar el diseño de un agente deliberativo?

- La implementación de cada una de las componentes que lo definen
- La complejidad de la búsqueda del estado o estados objetivo

La respuesta es Correcta!

- La captación de información, es especial de los sensores

Puntuación: 1.0

Búsqueda. ¿Cuál de las siguientes opciones es una estrategia de control de búsqueda?

- Retroactiva **Respuesta Correcta**

La respuesta es Correcta!

- Profundidad
- En anchura
- Con coste

Puntuación: 1.0

Para asegurarse el encontrar una solución al problema, ¿Qué sería mejor utilizar una estrategia de búsqueda en anchura o búsqueda en profundidad?. Para asegurarse el encontrar una solución al problema, ¿Qué sería mejor utilizar una estrategia de búsqueda en anchura o búsqueda en profundidad?

- Búsqueda en profundidad
- Búsqueda en anchura

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las dos
- Las dos solucionarían ese problema

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura?. ¿Qué tipo de estrategia sigue la búsqueda en anchura?

- La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a partir de ese momento se procede inmediatamente con al nivel más profundo del árbol de búsqueda, donde los nodos no tienen ningún sucesor
- La búsqueda en anchura es una estrategia en la que se expande primero el nodo raíz, a continuación se expanden todos los sucesores del nodo raíz, después sus sucesores

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las dos respuestas es correcta

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?. ¿Cuáles de los siguientes métodos son búsqueda sin información?

- búsqueda en anchura pero no búsqueda en profundidad
- búsqueda en profundidad pero no búsqueda en anchura

- búsqueda en anchura, búsqueda en profundidad

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques: Cuál de las siguientes opciones no es correcta con respecto al mundo de los bloques:

- Una estructura de grafo dirigido puede ser útil para buscar secuencias de acciones que nos lleven al objetivo final.
- En esta estructura, un arco representa un estado del sistema y un nodo una posible acción.

La respuesta es Correcta!

- A la secuencia de acciones que lleva al agente desde un estado inicial hasta un estado destino se denomina plan.

Puntuación: 1.0

¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura? ¿La búsqueda en profundidad desbordará la memoria antes que la búsqueda en anchura?

- Si, tiene mas complejidad en espacio que la búsqueda en profundidad, ya que mantendremos en memoria muchos caminos simultáneamente
- No, tiene menor complejidad en espacio ya que solo mantiene en memoria un camino en cada momento

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente: . Un navegador con GPS calcula la ruta mediante un agente:

- Reactivo.
- Deliberativo.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué representan los nodos cuando se usa la estructura de grafo dirigido para representar un problema en Inteligencia Artificial? ¿Y los arcos? .

¿Qué representan los nodos cuando se usa la estructura de grafo dirigido para representar un problema en Inteligencia Artificial? ¿Y los arcos?

- Nodos: una posible acción ; Arcos: un estado del sistema
- Nodos: un estado del sistema ; Arcos: una posible acción

La respuesta es Correcta!

- Nodos: un objeto ; Arcos: un camino
- Ninguna de las respuestas anteriores es cierta

Puntuación: 1.0

Resolver por vía de la fuerza bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos. Resolver por vía de la fuerza

bruta el problema del viajante de comercio sería una buena forma para todos los casos.

- Verdadero, siempre se encontrará la mejor solución y además en un tiempo razonable,
- Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo

La respuesta correcta es:

- **Falso, si el tamaño del problema es muy grande consumiría demasiado tiempo (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Grafo Y/O. ¿En qué tipo de nodos, para resolver la tarea del nodo padre, es necesario resolver primero todas las tareas de los nodos hijos?

- Nodos Y **Respuesta Correcta**

La respuesta es Correcta!

- Nodos O
- Nodos Y/O
- Grafo en anchura

Puntuación: 1.0

A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina:. A aquellos grafos que, por su reducido tamaño, representan la totalidad del problema y puede buscarse un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo, se les denomina:

- Grafos explícitos.

La respuesta es Correcta!

- Grafos de Hamilton.
- Grafos implícitos.

Puntuación: 1.0

En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo implícito, se desborde la memoria?. En la fase de búsqueda de la solución, ¿Puede ocurrir que aunque se use un grafo implícito, se desborde la memoria?

- No, los grafos implícitos se usan para evitar el desbordamiento de memoria que se produce con los grafos explícitos y se almacena solo los estados

fundamentales.

- Si, puede ocurrir.

La respuesta es Correcta!

- No, porque los grafos implícitos nunca pueden ocasionar un fallo en la memoria de un agente.

Puntuación: 1.0

En comparación de los Grafos Implícitos e Explícitos: . En comparación de los Grafos Implícitos e Explícitos:

- Los explícitos son más eficaces pero en la práctica no siempre se pueden aplicar por desbordamiento de memoria.

La respuesta es Correcta!

- Los implícitos son más eficaces ya que no guardan todos los posibles estados sino los estados que van generando en el análisis.

Puntuación: 1.0

La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a . La búsqueda retroactiva o backtracking pertenece a

- Búsqueda en anchura
 Búsqueda en profundidad

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Respecto al problema del viajante de comercio. . Respecto al problema del viajante de comercio.

- La heurística aquí no sirve de nada
- La solución teórica es aplicable siempre en la práctica utilizando un tiempo computacional razonable.
- Un algoritmo heurístico encontraría siempre la solución exacta
- Aplicar una heurística optimizaría la búsqueda de una solución

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas características pertenecen a un agente deliberativo?

- Genera y trata de alcanzar sus propios objetivos
- Reconoce oportunidades
- Toma la iniciativa
- Todas las anteriores son correctas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla? . ¿Para una partida de ajedrez, por ejemplo, cuál es el agente más idóneo para realizarla?

- Reactivo
- Deliberativo

La respuesta es Correcta!

- Ninguno de los anteriores

Puntuación: 1.0

El procedimiento de búsqueda en anchura actúa de manera uniforme por niveles a partir del nodo inicial y . El procedimiento de búsqueda en anchura actúa de manera uniforme por niveles a partir del nodo inicial y

- se suelen guardar los nodos sucesores en la pila de nodos a explorar.
- se suelen guardar los nodos sucesores en la cola de nodos a explorar.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuáles de las siguientes opciones son correctas . Cuáles de las siguientes opciones son correctas

- El agente deliberativo dispone de un modelo del mundo en el que habita.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- El agente deliberativo dispone de un modelo de los efectos de sus acciones sobre el mundo.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- El agente deliberativo reacciona a los cambios que percibe aunque no estén en su modelo del mundo.

Puntuación: 1.0

En un grafo Y/O si tenemos un nodo O, debemos... . En un grafo Y/O si tenemos un nodo O, debemos...

- Resolver todos sus hijos por separado, combinar la solución y etiquetar el nodo padre como resuelto.

- Resolver el subproblema asociado y devolverlo.
- Resolver un hijo para ver si devuelve la solución, en caso contrario resolver otro hijo y comprobar.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria? . ¿Cuál de los siguientes algoritmos tiene un mayor requerimiento de memoria?

- Búsqueda en anchura.
- Búsqueda en profundidad.
- Búsqueda en profundidad iterativa.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el 8-puzzle ¿que tipo de grafo utilizarias?. En el 8-puzzle ¿que tipo de grafo utilizarias?

- Grafo implícito,
- Grafo explícito

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El principal problema del algoritmo A* es la memoria. . El principal problema del algoritmo A* es la memoria.

Verdadero

Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local? . De los siguientes algoritmos ¿cuál tiene más posibilidades de caer en un máximo o en un mínimo local?

Escalada máxima pendiente

La respuesta es Correcta!

Algoritmos genéticos

Profundizaje iterativo

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible?: . ¿Cuál de los siguientes algoritmos encuentra el óptimo con una heurística admisible?:

Escalada simple

Escalada máxima pendiente

Genéticos

A*

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística? . ¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?

Una partida de ajedrez

La respuesta es Correcta!

8 Puzzle

Mundo con tres bloques

Puntuación: 1.0

Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo.. Un Grafo _____ es aquel que representa la totalidad del grafo de búsqueda del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo.

Explícito,

La respuesta es Correcta!

Implicito

Puntuación: 1.0

El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual. . El algoritmo de enfriamiento simulado es una variante de los métodos de escalada que se caracteriza por poder seleccionar en algunos casos estados peores que el actual.

Falso,

Verdadero

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Usos Y/O. ¿En cuales de estos problemas usarías grafos Y/O?

- Reconocimiento de frases de lengua inglesa
- Resolución de integrales **para explorar métodos alternativos de resolución y descomposiciones**

La respuesta es Correcta!

- Problema del mono y los plátanos
- Tres en raya

Puntuación: 1.0

Las heurísticas son criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta.. Las heurísticas son criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta.

Verdadero

Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El Algoritmo A* puede considerarse una extensión del algoritmo de Dijkstra . El Algoritmo A* puede considerarse una extensión del algoritmo de Dijkstra

Verdadero

Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas? . ¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas?

- Los algoritmos de búsqueda no informada requieren de información heurística para que sean óptimos.
- La búsqueda en anchura garantiza obtener la solución óptima siempre y cuando el coste de los operadores sea constante.

La respuesta es Correcta!

- La búsqueda en profundidad garantiza obtener la solución óptima siempre que el coste de los operadores sea constante.

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo? . ¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones acerca de los algoritmos de búsqueda no informada son ciertas si el coste de los operadores puede ser cualquier número entero positivo?

- Si existe una solución, la búsqueda en anchura la encuentra.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Si la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser igual a la que encontraría la variante de la búsqueda en anchura con coste.
- Si la variante con costo de la búsqueda en anchura encuentra una solución, ésta debe ser óptima.

La respuesta es Parcialmente correcta!

Puntuación: 1.0

La búsqueda en anchura es completa, es decir si existe solución la encuentra.. La búsqueda en anchura es completa, es decir si existe solución la encuentra.

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones. . La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones.

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Problema de la aspiradora con dos habitaciones. Podemos realizar el grafo explícito del micromundo de la aspiradora en el caso de que no haya incertidumbre sobre el conocimiento del estado ni sobre el efecto de las acciones

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que es una heurística? _____ . ¿Que es una heurística? _____

- Un criterio para determinar lo prometedora que es una alternativa en relación con un determinado objetivo.

La respuesta es Correcta!

- Una medida de la utilidad del resultado en el desempeño de una tarea.
- Una medida del buen funcionamiento de un agente en relación a las tareas que están realizando.

Puntuación: 1.0

Grafos Y/O. Supóngase un grafo Y/O, con dos niveles: en el nivel superior se encuentra tan solo el nodo A; en el nivel inferior se encuentran los nodos B y C; A es el padre de B y C; entre las aristas que unen (A,B) y (A,C) hay un arco que indica que el arco es de tipo Y. Elegir una:

- Para completar el objetivo C, es necesario terminar antes los objetivos B y A.
- Para completar el objetivo B, es necesario terminar antes los objetivos A y C.
- Para completar el objetivo A, es necesario terminar antes los objetivos B y C.

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las anteriores es correcta.

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta? . ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre grafos Y/O es correcta?

- Para terminar un nodo Y basta con que termine uno de sus hijos
- Para terminar un nodo Y hay que terminar primero todos sus hijos

La respuesta es Correcta!

- Para terminar un nodo O hay que terminar primero todos sus hijos
- Ninguna es correcta

Puntuación: 1.0

Relacione los siguientes conceptos. . Relacione los siguientes conceptos.

Búsqueda en anchura -> Recorre todos los sucesores de cada nodo antes de bajar de nivel ▼

La respuesta es Correcta!

Búsqueda con Costo -> Expande el nodo cuyo camino es más barato ▼

La respuesta es Correcta!

Búsqueda en profundidad -> Expande todos los nodos que va localizando, de forma recurrente, en un camino concreto. ▼

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La búsqueda en profundidad consiste en ir analizando desde el estado inicial el sucesor del nodo actual de menor nivel generado hasta el momento. . La búsqueda en profundidad consiste en ir analizando desde el estado inicial el sucesor del nodo actual de menor nivel generado hasta el momento.

- Verdadero,
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Que búsqueda consume más memoria?. ¿Que búsqueda consume más memoria?

- Búsqueda primero en profundidad
- Búsqueda en anchura

La respuesta es Correcta!

- Las dos consumen la misma memoria

Puntuación: 1.0

Profundidad vs Anchura. ¿Cuál de las siguientes NO es una ventaja de la búsqueda en profundidad frente a la búsqueda en anchura?

- Consume menos memoria
- Siempre encuentra el camino mas corto **Efectivamente esta es una característica de la búsqueda en anchura, no de la búsqueda en profundidad.**

La respuesta es Correcta!

- Con suerte encuentra un camino rápidamente

Puntuación: 1.0

Aquel que representa la totalidad del espacio de estados del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo es un grafo.... Aquel que representa la totalidad del espacio de estados del problema y puede utilizarse para buscar un camino sobre el mismo que nos lleve desde el estado original hasta el estado objetivo es un grafo...

- Explícito.

La respuesta es Correcta!

- Ímplicito.
- Explícito e Ímplicito.
- Ninguna respuesta es correcta.

Puntuación: 1.0

El empleo de un algoritmo genético garantiza siempre obtener una solución óptima . El empleo de un algoritmo genético garantiza siempre obtener una solución óptima

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima? . ¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima?

- Nunca
- Depende del algoritmo y de la heurística

La respuesta es Correcta!

- Siempre

Puntuación: 1.0

La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) ¿es admisible? . La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) ¿es admisible?

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A*. La heurística dada para el mapa de carreteras (distancia en línea recta desde la ciudad actual a la de destino) permite obtener la solución óptima al problema si utilizamos el algoritmo A*

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada? . ¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada?

- Irrevocable
- Retroactiva
- Exploración en grafos

Puntuación: 1.0

El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por . El uso de probabilidades en algunos métodos de escalada se justifica por

- acelerar el tiempo de respuesta de algoritmo
- mejorar la conducta de la función heurística
- incrementar la capacidad de exploración del algoritmo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes algoritmos hacen uso de decisiones estocásticas? . ¿Cuáles de los siguientes algoritmos hacen uso de decisiones estocásticas?

- Enfriamiento Simulado

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Algoritmo de escalada por la máxima pendiente
- Algoritmo de escalada de primera opción

Las respuestas son:

- **Enfriamiento Simulado (50.0 %)**
- **Algoritmo de escalada de primera opción (50.0 %)**

Puntuación: 0.5

La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la máxima pendiente es . La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la máxima pendiente es

- el uso de la heurística sobre los nodos sucesores y el criterio de parada.
- los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente estado.

La respuesta es Correcta!

- la posibilidad de vuelta atrás y el criterio de parada.

Puntuación: 1.0

Los problemas fundamentales de un método de escalada son . Los problemas fundamentales de un método de escalada son

- Máximos locales

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Cálculo de la heurística
 Mesetas

Las respuestas son:

- **Máximos locales (50.0 %)**
- **Mesetas (50.0 %)**

Puntuación: 0.5

El algoritmo de escalada estocástico selecciona el siguiente estado . El algoritmo de escalada estocástico selecciona el siguiente estado

- aleatoriamente entre todos los descendientes
 aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual
 aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad para cada descendiente proporcional al valor de la heurística en el mismo

La respuesta es Correcta!

- aleatoriamente entre todos los descendientes que mejoran al actual y con una probabilidad para cada descendiente constante

Puntuación: 1.0

El programa de enfriamiento consiste de . El programa de enfriamiento consiste de

- la temperatura inicial y el cambio de la misma

La respuesta es Correcta!

- el número de iteraciones y el valor de la constante K
- los valores de las probabilidades

Puntuación: 1.0

En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa . En el algoritmo de enfriamiento simulado la energía representa

- la cercanía al óptimo
- un valor global del sistema
- la función heurística

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar . Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un inconveniente de los métodos de escalada es que no es fácil resolver problemas que requieren encontrar un camino (secuencia de acciones) con ellos . Un inconveniente de los métodos de escalada es que no es fácil resolver problemas que requieren encontrar un camino (secuencia de acciones) con ellos

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en . Los algoritmo genéticos son métodos de escalada basados en

- la evolución natural

La respuesta es Correcta!

- la termodinámica
- el cerebro humano

Puntuación: 1.0

¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada? . ¿Qué hace diferente a los algoritmos genéticos de los otros métodos de escalada?

- el uso de decisiones probabilísticas
- el uso de estrategias irrevocables
- el uso de conjuntos de estados y operaciones sobre conjuntos de estados

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético? . ¿Qué representa la adecuación con el entorno en un algoritmo genético?

- el operador de selección

- la población
- el valor de la función heurística

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué corresponde a la reproducción sexual en un algoritmo genético? . ¿Qué corresponde a la reproducción sexual en un algoritmo genético?

- el operador de cruce

La respuesta es Correcta!

- el operador de selección
- el operador de mutación

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* la función h se interpreta como . En el algoritmo A* la función h se interpreta como

- la estimación de la distancia entre el nodo y el objetivo
- la estimación del coste del mejor camino entre el nodo raíz y un nodo objetivo
- la estimación del coste del mejor camino entre el nodo actual y un nodo objetivo

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* ABIERTOS representa . En el algoritmo A* ABIERTOS representa

- el conjunto de nodos no generados y explorados
- el conjunto de nodos no generados y no explorados
- el conjunto de nodos generados y no explorados

La respuesta es Correcta!

- el conjunto de nodos generados y explorados

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* CERRADOS representa . En el algoritmo A* CERRADOS representa

- el conjunto de nodos no generados y explorados
- el conjunto de nodos no generados y no explorados
- el conjunto de nodos generados y no explorados
- el conjunto de nodos generados y explorados

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* el enlace al mejor padre determina una estructura de . En el algoritmo A* el enlace al mejor padre determina una estructura de

- árbol representando los mejores descendientes de cada nodo
- grafo con todos los descendientes desde cualquier nodo al objetivo
- árbol representando los mejores caminos desde cualquier nodo a la raíz

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A* cuando un sucesor corresponde con un nodo que ya estaba en CERRADOS . En el algoritmo A* cuando un sucesor corresponde con un nodo que ya estaba en CERRADOS

- el nodo se elimina.
- el nodo se revisa para determinar cual es su mejor padre.
- el nodo se revisa para determinar cual es su mejor sucesor, y en el caso de que haya cambio se propaga dicho cambio al padre del nodo.
- el nodo se revisa para determinar cual es su mejor padre, y en el caso de que haya cambio se propaga dicho cambio a los sucesores.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma . El algoritmo de Dijkstra se obtiene cuando en el algoritmo A* se toma

- h es igual a cero

La respuesta es Correcta!

- g es igual a cero

Puntuación: 1.0

La arquitectura de percepción/planificación/actuación permite que un agente pueda resolver problemas en un entorno dinámico . La arquitectura de percepción/planificación/actuación permite que un agente pueda resolver problemas en un entorno dinámico

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica. . Un algoritmo genético siempre encuentra el óptimo de la función sobre la que se aplica.

- V,
- F

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cual de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos locales. . Cual de entre los siguientes algoritmos de escalada reduce la posibilidad de caer en óptimos locales.

- enfriamiento simulado

La respuesta es Correcta!

- escalada simple
- escalada por máxima pendiente

Puntuación: 1.0

Búsqueda jerárquica. La búsqueda jerárquica hace uso de

- la información de la función heurística para mejorar la búsqueda

- la jerarquía asociada a la descripción de los estados
- la descripción jerárquica del conocimiento sobre el problema

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor. Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente al nodo sucesor

- que mejore al nodo actual.

La respuesta es Correcta!

- a todos los nodos sucesores.
- ninguna de las anteriores.

Puntuación: 1.0

En el algoritmo de enfriamiento simulado, ¿a qué equivale un cambio de estado en el sistema? En el algoritmo de enfriamiento simulado, ¿a qué equivale un cambio de estado en el sistema?

- Se genera una solución vecina y se pasa a evaluar.
- Explorar el entorno de una solución y pasar a una solución vecina.

La respuesta es Correcta!

- Intercambiamos la temperatura inicial por la temperatura final y se continua.
- Se ha encontrado la solución, el algoritmo se detiene.

Puntuación: 1.0

Relacione..: Relacione:

A. genéticos -> Son métodos para la resolución de problemas de búsqueda y optimización ▼

La respuesta es Incorrecta!

A* -> Se emplea para resolver problemas como el camino más corto. ▼

La respuesta es Correcta!

R. neuronales -> Son modelos de aprendizaje y aproximación. ▼

La respuesta es Incorrecta!

Las respuestas correctas son:

- A. genéticos -> Son métodos para la resolución de problemas de búsqueda y optimización
- A* -> Se emplea para resolver problemas como el camino más corto.
- R. neuronales -> Son modelos de aprendizaje y aproximación.

Puntuación: 0.33333334

Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.. Ordene los pasos del algoritmo de escalada por la máxima pendiente.

1 -> Evaluar el estado inicial. Si también es el estado objetivo, devolverlo y terminar. En caso contrario, continuar con el estado inicial como estado actual. ▼

La respuesta es Correcta!

2 -> Partir de la solución actual. Expandirla. ▼

La respuesta es Correcta!

2.1 ->

Buscamos de todos los “nodos pendientes” el de mejor calidad.



La respuesta es Correcta!

2.2 ->

Si es “mejor” que la solución actual entonces se sustituye la solución actual por dicho nodo. Volvemos al paso 2



La respuesta es Correcta!

2.3 ->

si no parar.



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primero? . ¿Cuál de los siguientes métodos de búsqueda es un caso de Mejor-Primero?

A*

La respuesta es Correcta!

Búsqueda en profundidad

Algoritmo genético

Puntuación: 1.0

En el algoritmo A*, $g(n)$ indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial I al n y $h(n)$ expresa la distancia estimada

desde el nodo inicial I hasta el nodo objetivo O . En el algoritmo A*, $g(n)$ indica la distancia del mejor camino hasta el momento desde el nodo inicial I al n y $h(n)$ expresa la distancia estimada desde el nodo inicial I hasta el nodo objetivo O.

- Verdadero,
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Elige de las siguientes respuestas aquellas que son verdaderas. Elige de las siguientes respuestas aquellas que son verdaderas

- Métodos de búsqueda "Mejor-Primero" es una técnica de búsqueda sin información.
- Para el juego del Ajedrez se utiliza heurística.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- En escalada estocástica, escoge de forma aleatoria entre los sucesores con peor valoración que el estado actual.
- En algoritmos de enfriamiento simulado, un modo de evitar que la búsqueda local finalice en óptimos locales, es permitir que algunos movimientos sean hacia soluciones peores.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- El algoritmo A* es una búsqueda en profundidad.
- El algoritmo de enfriamiento simulado, es fácil de implementar pero entra en óptimos locales.
- En el algoritmo A*, $h(n)$ expresa la distancia estimada desde el nodo n hasta el nodo objetivo O.

La respuesta es Parcialmente correcta!

Puntuación: 1.0

Respecto al algoritmo de enfriamiento simulado, escoja las respuestas verdaderas: Respecto al algoritmo de enfriamiento simulado, escoja las respuestas verdaderas:

- Tiene capacidad para salir de óptimos locales, ya que es un método probabilístico.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- No tiene capacidad para salir de óptimos locales, ya que es un método probabilístico.

- Es eficiente.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Es ineficiente.

- Es fácil de implementar.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Es difícil de implementar.

Puntuación: 1.0

Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final..

Los algoritmos informados, frente a los desinformados o por fuerza bruta, son aquellos que poseen una información extra sobre la estructura a objeto de estudio, la cual explotan para alcanzar más rápidamente su objetivo final, con un camino de costo mínimo desde el punto inicial al final.

- Verdadero
 Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Enlaza cada variante del método de escalada con su definición: . Enlaza cada variante del método de escalada con su definición:

Escalada de primera opción ->

Se generan aleatoriamente sucesores, escogiendo el primero con mejor valoración que el estado actual ▼

La respuesta es Correcta!

Escalada con reinicio aleatorio ->

si no te sale a la primera, inténtalo otra vez ▼

La respuesta es Correcta!

Escalada estocástica ->

Escoge aleatoriamente entre los sucesores con mejor valoración que el estado actual. ▼

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas..

Los métodos heurísticos en general no garantizan la solución óptima, pero producen resultados satisfactorios en la resolución de problemas.

Verdadero

La respuesta es Correcta!

Falso

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema4-1

El algoritmo minimax es El algoritmo minimax es

un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta

 La respuesta es Correcta!

un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información imperfecta

es un método de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego

Puntuación: 1.0

El juego de Robocup emplea dos modelos básicos para modelar la situación: entorno cooperativo y entorno competitivo, ¿qué agentes forman estos entornos? . El juego de Robocup emplea dos modelos básicos para modelar la situación: entorno cooperativo y entorno competitivo, ¿qué agentes forman estos entornos?

Cooperativo: los equipos adversarios ; Competitivo: los miembros de un mismo equipo

Cooperativo: los miembros de un mismo equipo ; Competitivo: los equipos adversarios

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un juego con componente aleatoria los valores de los estados se propaguen hacia arriba con . En un juego con componente aleatoria los valores de los estados se propaguen hacia arriba con

la esperanza matemática

alfa o beta según corresponda

la función heurística **la función heurística sirve para evaluar como de bueno es un estado para mí**

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **la esperanza matemática (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Es preferible ordenar los estados de menor a mayor en los nodos max antes que de mayor a menor en los nodos min . Es preferible ordenar los estados de menor a mayor en los nodos max antes que de mayor a menor en los nodos min

Verdadero **de media se poda más en los nodos min y por eso es preferible ordenar estos antes que los max**

Falso



La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

No siempre es necesario usar una función heurística para evaluar los estados de un árbol de juego . No siempre es

necesario usar una función heurística para evaluar los estados de un árbol de juego

- Verdadero
- Falso



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un hijo de un nodo min se puede podar cuando . Un hijo de un nodo min se puede podar cuando

- alfa es menor o igual que beta
- alfa es mayor o igual que beta



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo minimax . El algoritmo minimax

- escoge siempre la opción con la que se maximiza el resultado suponiendo que el contrincante intenta minimizarlo



La respuesta es Correcta!

- evalúa los estados de la frontera de búsqueda con una función heurística
- da a cada nodo siempre el valor del máximo de sus hijos y cambia el signo de los valores de los nodos max
- suele ser empleado para estrategias óptimas en juegos de suma cero

Puntuación: 1.0

Un árbol del juego es . Un árbol del juego es

- una representación explícita de la forma de ganar un juego
- una representación explícita de todas las formas de jugar a un juego



La respuesta es Correcta!

- de donde salen los juegos

Puntuación: 1.0

En la poda ALFA-BETA, beta es.... . En la poda ALFA-BETA, beta es...

- el valor de la mejor opción hasta el momento
- el mayor valor en el camino a la raíz desde el nodo, entre los nodos MAX
- el menor valor en el camino a la raíz desde el nodo, entre los nodos MIN

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Realizando la poda ALFA-BETA en el mejor caso. . Realizando la poda ALFA-BETA en el mejor caso.

- se pueden explorar hasta 2 veces más en profundidad, en la misma cantidad de tiempo
- se pueden explorar 5 veces más en profundidad, en la misma cantidad de tiempo
- se pueden explorar 10 veces más en profundidad, en la misma cantidad de tiempo

 La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- se pueden explorar hasta 2 veces más en profundidad, en la misma cantidad de tiempo (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Definición de juego. ¿Qué es un juego?

- Es un sistema que le permite reconocer al agente las características del mundo que le rodea
- Es cualquier situación de decisión, caracterizada por poseer una interdependencia estratégica, gobernada por un conjunto de reglas y con un resultado bien definido **Respuesta correcta**

 La respuesta es Correcta!

- Es un conjunto de decisiones que permiten que un agente encuentre una solución a un determinado problema
- Ninguna de las definiciones anteriores

Puntuación: 1.0

Poda alfa-beta. ¿En qué consiste la poda alfa-beta?

- Es una ecuación para resolver ecuaciones diferenciales
- Es una memoria utilizada para que un agente reconozca el mapa de una habitación
- Es una técnica de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego

- Es una técnica de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego por el algoritmo Minimax

Respuesta correcta



Puntuación: 1.0

Minimax. En teoría de juegos, Minimax es...

- ...un método para encontrar la salida a un laberinto
- ...un algoritmo para resolver una partida de ajedrez
- ...un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta

Respuesta correcta



- ...un tipo de agente deliberativo

Puntuación: 1.0

¿Puede existir un juego competitivo y cooperativo a la vez?. ¿Puede existir un juego competitivo y cooperativo a la vez?

- Sí, por ejemplo la Robocup en la cual una parte es cooperativa (entre los agentes de un equipo) y otra competitiva (contra el otro equipo).



- No, solo puede ser cooperativo o competitivo.

Puntuación: 1.0

La notación MIN MAX para cuantos jugadores se puede usar?. La notación MIN MAX para cuantos jugadores se puede usar?

- Ninguno, esa notación no existe.
- 1
- 2



- Todos los que sean necesarios

Puntuación: 1.0

¿La poda alfa beta es necesaria en cualquier algoritmo minimax? . ¿La poda alfa beta es necesaria en cualquier algoritmo

minimax?

- Si, son dos técnicas que van unidas.
- No, la poda alfa beta es una mejora para disminuir el esfuerzo computacional del algoritmo minimax.
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuales de los siguientes juegos son bipersonales con información perfecta?: . ¿Cuál o cuales de los siguientes juegos son bipersonales con información perfecta?:

- Ajedrez
-  La respuesta es Correcta!
- Damas
-  La respuesta es Correcta!
- Poker
- Backgammon

Puntuación: 1.0

El valor V(J) de un nodo J de la frontera de búsqueda es _____ al de su evaluación estática.. El valor V(J) de un nodo J de la frontera de búsqueda es _____ al de su evaluación estática.

- igual
- mayor
- menor
- diferente
-  La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- igual (100.0 %)

Puntuación: -1.0

¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística? . ¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?

- Una partida de ajedrez



La respuesta es Correcta!

8 Puzzle

Mundo con tres bloques

Puntuación: 1.0

Una función de evaluación de una posición o estado en un juego . Una función de evaluación de una posición o estado en un juego

- determina un valor exacto de movimiento
 devuelve una estimación de la utilidad esperada de una posición dada



Puntuación: 1.0

En el caso de existir una correspondencia de los árboles de juego con los grafos Y/O: . En el caso de existir una correspondencia de los árboles de juego con los grafos Y/O:

- Los nodos O son mis movimientos y los nodos Y los de mi adversario
 Los nodos Y son mis movimientos y los nodos O los de mi adversario
 No existe tal correspondencia



La respuesta es Incorrecta!

- Los nodos O serán los nodos del jugador Max y los nodos Y los nodos del jugador Min

La respuesta correcta es:

- Los nodos O son mis movimientos y los nodos Y los de mi adversario (100.0 %)
- Los nodos O serán los nodos del jugador Max y los nodos Y los nodos del jugador Min (100.0 %)

Puntuación: -1.0

El algoritmo minimax se puede emplear en:. El algoritmo minimax se puede emplear en:

- juegos cooperativos con n(>2) jugadores
 juegos de suma nula con n(>2) jugadores
 juegos de suma nula con 2 jugadores e información perfecta



- juegos de suma no nula con 2 jugadores e información perfecta

Puntuación: 1.0

El algoritmo alfa-beta calcula el mismo movimiento que el algoritmo minimax pero con mayor eficiencia . El algoritmo alfa-beta calcula el mismo movimiento que el algoritmo minimax pero con mayor eficiencia

V

 La respuesta es Correcta!

F

Puntuación: 1.0

La calidad de la respuesta dada por un algoritmo Minimax depende de la profundidad con la que se haga la exploración y la calidad de la heuristica . La calidad de la respuesta dada por un algoritmo Minimax depende de la profundidad con la que se haga la exploración y la calidad de la heuristica

V

 La respuesta es Correcta!

F

Puntuación: 1.0

La calidad de la respuesta del algoritmo MINIMAX depende exclusivamente de la profundidad que se emplee para explorar el arbol. . La calidad de la respuesta del algoritmo MINIMAX depende exclusivamente de la profundidad que se emplee para explorar el arbol.

V

F

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo MINIMAX se parte de la hipótesis de que los dos jugadores juegan de manera perfecta.¿ Que ocurre si uno de ellos falla y no actúa según lo previsto?. En el algoritmo MINIMAX se parte de la hipótesis de que los dos jugadores juegan de manera perfecta.¿ Que ocurre si uno de ellos falla y no actúa según lo previsto?

Ese fallo no afecta al contrincante

El contrincante se beneficia

 La respuesta es Correcta!

- El contrincante se perjudica

Puntuación: 1.0

¿Que diferencia los juegos de suma nula con tres o mas jugadores de los juegos de suma nula con exactamente dos jugadores?. ¿Que diferencia los juegos de suma nula con tres o mas jugadores de los juegos de suma nula con exactamente dos jugadores?

- No existe diferencia y todos pueden resolverse del mismo modo
 En los juegos de suma nula con tres o más jugadores pueden aparecer alianzas entre jugadores

 La respuesta es Correcta!

- En los juegos de suma nula con tres o más jugadores están prohibidas las alianzas entre jugadores

Puntuación: 1.0

En el algoritmo minimax podemos cambiar el jugador MAX por el jugador MIN sin mas que:. En el algoritmo minimax podemos cambiar el jugador MAX por el jugador MIN sin mas que:

- Cambiar el orden de la exploración sin alterar ningún otro elemento
 Modificar la función heurística sumando -1 a todos sus valores
 Cambiar el orden de la exploración y el signo de la función heurística

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo minimax, un juego se plantea como un problema de . En el algoritmo minimax, un juego se plantea como un problema de

- Maximización del beneficio del jugador propio

 La respuesta es Correcta!

- Búsqueda aleatoria
 Minimización de la pérdida del contrario

Puntuación: 1.0

El algoritmo minimax depende del orden en que se exploren las jugadas . El algoritmo minimax depende del orden en que se exploren las jugadas

Verdadero

No depende, pues en cada nivel hay que explorar todas las jugadas para aplicarlo

Falso

 La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

La efectividad de la poda alfa-beta del algoritmo minimax depende del orden en que se exploren los nodos . La efectividad de la poda alfa-beta del algoritmo minimax depende del orden en que se exploren los nodos

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Si realizamos un cambio de escala en los valores, por ejemplo multiplicar el valor por 10, ¿el algoritmo minimax elige la misma jugada? . Si realizamos un cambio de escala en los valores, por ejemplo multiplicar el valor por 10, ¿el algoritmo minimax elige la misma jugada?

no siempre, si el cambio de escala es menor que el mayor valor actual si

si, no depende de los cambios de escala siempre que se conserve el orden

 La respuesta es Correcta!

solo si el cambio de escala es menor que 1

Puntuación: 1.0

En un juego con componente aleatoria, si realizamos un cambio de escala en los valores mediante una función real creciente(escala lineal, escala logarítmicas, etc..) , ¿la variante del minimax para este tipo de juegos elegirá la misma jugada? . En un juego con componente aleatoria, si realizamos un cambio de escala en los valores mediante una función real creciente(escala lineal, escala logarítmicas, etc..) , ¿la variante del minimax para este tipo de juegos elegirá la misma jugada?

No siempre, pero si el cambio de escala consiste en multiplicar por un número positivo si,

Si, no depende de los cambios de escala siempre que se conserve el orden de los valores

No siempre, pues puede cambiar el orden de la esperanza matemática de las opciones de una jugada aunque se conserve el orden de los valores

 La respuesta es Parcialmente correcta!

Las respuestas son:

- No siempre, pero si el cambio de escala consiste en multiplicar por un número positivo si, (50.0 %)
- No siempre, pues puede cambiar el orden de la esperanza matemática de las opciones de una jugada aunque se conserve el orden de los valores (50.0 %)

Puntuación: 0.5

¿Puede ocurrir que un nodo min tenga mayor valor que otro nodo min descendiente (nodo min de mayor profundidad y conectado al primero)?. ¿Puede ocurrir que un nodo min tenga mayor valor que otro nodo min descendiente (nodo min de mayor profundidad y conectado al primero)?

- No, como mucho pueden ser iguales
- Si

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo minimax (señalar lo INCORRECTO): . El algoritmo minimax (señalar lo INCORRECTO):

- Construye un árbol de movimientos y define una función de evaluación de cada uno de los nodos
- La función de evaluación resta en los movimientos propios y suma en los movimientos del contrario
-  La respuesta es Correcta!
- Elige como jugada a realizar el primer movimiento que conduce al nodo final mejor valorado

Puntuación: 1.0

El paradigma del dilema del prisionero indica que (señalar lo INCORRECTO): . El paradigma del dilema del prisionero indica que (señalar lo INCORRECTO):

- La ganancia de un jugador se equilibra con la pérdida de los otros jugadores
- La decisión de un jugador también depende de cuánto tenga que ganar o perder en dicha decisión
- Colaborar puede resultar en muchas ocasiones mejor que competir para maximizar el beneficio conjunto

La respuesta correcta es:

- **La ganancia de un jugador se equilibra con la pérdida de los otros jugadores (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

Para resolver el problema de espacio en el árbol del minimax se podría (señalar la respuesta INCORRECTA): . Para resolver el problema de espacio en el árbol del minimax se podría (señalar la respuesta INCORRECTA):

- Aplicar la poda alfa-beta
- Generar un árbol parcial, con tan sólo los N siguientes movimientos en cada nodo (y N menor que el factor de ramificación)
- Aplicar una búsqueda en profundidad para llegar antes al movimiento final



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Si un juego utiliza una notación min-max, la función de evaluación estática . Si un juego utiliza una notación min-max, la función de evaluación estática

- Debe contemplar exclusivamente el beneficio del jugador MAX
- Debe contemplar exclusivamente el beneficio del jugador MIN
- Debe contemplar el beneficio para el jugador MAX y el beneficio para el jugador MIN



Puntuación: 1.0

La implementación de la búsqueda parcial en el juego debe hacerse con . La implementación de la búsqueda parcial en el juego debe hacerse con

- Una búsqueda en anchura
- Una estrategia retroactiva
- La respuesta es Correcta!
- Cualquiera de las dos

Puntuación: 1.0

La complejidad de un juego se mide . La complejidad de un juego se mide

- Con el número de nodos que se procesan
- La respuesta es Incorrecta!
- Con el número de llamadas a la función de evaluación estática

La respuesta correcta es:

- Con el número de llamadas a la función de evaluación estática (100.0 %)

Puntuación: -1.0

Funcionaría correctamente un algoritmo Minimax para el juego del tres en raya que utilizará la siguiente función heurística $f(T) = (\text{número de filas, columna o diagonales aún libres para el jugador MAX})$. Funcionaría correctamente un algoritmo Minimax para el juego del tres en raya que utilizará la siguiente función heurística $f(T) = (\text{número de filas, columna o diagonales aún libres para el jugador MAX})$

libres para el jugador MAX)

- Verdadero
- Falso
-  La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

¿Es cierto que todo juego bipersonal con información perfecta tiene una solución? . ¿Es cierto que todo juego bipersonal con información perfecta tiene una solución?

- Verdadero
- Falso
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Todo juego bipersonal con información perfecta tiene solución . Todo juego bipersonal con información perfecta tiene solución

- La afirmación es falsa, el ajedrez no se puede resolver
- La afirmación es cierta pero no podemos conseguir resolver de forma práctica juegos complejos
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La cota alfa sirve . La cota alfa sirve

- para podar nodos MAX
-  La respuesta es Incorrecta!

- para podar nodos MIN

La respuesta correcta es:

- para podar nodos MIN (100.0 %)

Puntuación: -1.0

La cota beta sirve . La cota beta sirve

- para podar nodos MAX
- para podar nodos MIN
-  La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- para podar nodos MAX (100.0 %)

Puntuación: -1.0

La cota alfa es . La cota alfa es

- una cota inferior
- una cota superior



La respuesta correcta es:

- una cota inferior (100.0 %)

Puntuación: -1.0

La cota beta es . La cota beta es

- una cota inferior
- La respuesta es Incorrecta!

- una cota superior

La respuesta correcta es:

- una cota superior (100.0 %)

Puntuación: -1.0

La cota alfa se calcula . La cota alfa se calcula

- máximo de los nodos MAX entre el nodo y la raiz
- máximo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz



- mínimo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz
- máximo de los nodos MAX del árbol del juego

La respuesta correcta es:

- máximo de los nodos MAX entre el nodo y la raiz (100.0 %)

Puntuación: -1.0

La cota beta se calcula . La cota beta se calcula

- máximo de los nodos MAX entre el nodo y la raiz
- máximo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz
- mínimo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz
- máximo de los nodos MAX del árbol del juego

La respuesta correcta es:

- **mínimo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax para todos los nodos del árbol . El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax para todos los nodos del árbol

- Verdadero
- Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax del nodo de inicio y la misma jugada minimax . El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax del nodo de inicio y la misma jugada minimax

- Verdadero
 - Falso
-  La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

El mejor caso de la poda alfa beta permite duplicar la profundidad de un procedimiento Minimax con la misma complejidad . El mejor caso de la poda alfa beta permite duplicar la profundidad de un procedimiento Minimax con la misma complejidad

- Verdadero
 - Falso
-  La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

El caso promedio la poda alfa beta permite profundizar . El caso promedio la poda alfa beta permite profundizar

- el triple que un procedimiento Minimax con el mismo esfuerzo
- La respuesta es Incorrecta!

- un 33% más que un procedimiento Minimax con el mismo esfuerzo

La respuesta correcta es:

- **un 33% más que un procedimiento Minimax con el mismo esfuerzo (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Cuando un juego no es de información perfecta . Cuando un juego no es de información perfecta

- no se puede obtener la mejor jugada
 se utiliza la poda alfa beta y se puede obtener la mejor jugada
 es necesario adaptar los algoritmos para que representen la incertidumbre y/o la falta de información



Puntuación: 1.0

La incertidumbre producida por la tirada de un dado se mide . La incertidumbre producida por la tirada de un dado se mide

- con el caso más desfavorable



- con el caso más favorable
 con el caso promedio

La respuesta correcta es:

- **con el caso promedio (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

En la regla minimax, si J es un nodo Max, entonces su valor $V(J)$: En la regla minimax, si J es un nodo Max, entonces su valor

$V(J)$:

- Es igual al máximo de los valores de sus nodos sucesores



- Es igual al mínimo de los valores de sus nodos sucesores
 Es mayor que el resto de los valores de sus nodos sucesores
 Es menor que el resto de los valores de sus nodos sucesores

Puntuación: 1.0

NOMBRE: Tema4-2

El algoritmo minimax es El algoritmo minimax es

- un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta
-  La respuesta es Correcta!
- un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información imperfecta
- es un método de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego

Puntuación: 1.0

El juego de Robocup emplea dos modelos básicos para modelar la situación: entorno cooperativo y entorno competitivo, ¿qué agentes forman estos entornos? . El juego de Robocup emplea dos modelos básicos para modelar la situación: entorno cooperativo y entorno competitivo, ¿qué agentes forman estos entornos?

- Cooperativo: los equipos adversarios ; Competitivo: los miembros de un mismo equipo
- Cooperativo: los miembros de un mismo equipo ; Competitivo: los equipos adversarios
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un juego con componente aleatoria los valores de los estados se propaguen hacia arriba con . En un juego con componente aleatoria los valores de los estados se propaguen hacia arriba con

- la esperanza matematica
-  La respuesta es Correcta!
- alfa o beta segun corresponda
- la función heurística

Puntuación: 1.0

Es preferible ordenar los estados de menor a mayor en los nodos max antes que de mayor a menor en los nodos min . Es preferible ordenar los estados de menor a mayor en los nodos max antes que de mayor a menor en los nodos min

- Verdadero
- Falso
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

No siempre es necesario usar una función heurística para evaluar los estados de un árbol de juego . No siempre es necesario usar una función heurística para evaluar los estados de un árbol de juego

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 1.0

Un hijo de un nodo min se puede podar cuando . Un hijo de un nodo min se puede podar cuando

- alfa es menor o igual que beta
- alfa es mayor o igual que beta



Puntuación: 1.0

El algoritmo minimax . El algoritmo minimax

- escoge siempre la opción con la que se maximiza el resultado suponiendo que el contrincante intenta minimizarlo



- evalúa los estados de la frontera de búsqueda con una función heurística
- da a cada nodo siempre el valor del máximo de sus hijos y cambia el signo de los valores de los nodos max
- suele ser empleado para estrategias óptimas en juegos de suma cero

Puntuación: 1.0

Un árbol del juego es . Un árbol del juego es

- una representación explícita de la forma de ganar un juego
- una representación explícita de todas las formas de jugar a un juego



- de donde salen los juegos

Puntuación: 1.0

En la poda ALFA-BETA, beta es... . En la poda ALFA-BETA, beta es...

- el valor de la mejor opción hasta el momento
 - el mayor valor en el camino a la raíz desde el nodo, entre los nodos MAX
 - el menor valor en el camino a la raíz desde el nodo, entre los nodos MIN
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Realizando la poda ALFA-BETA en el mejor caso. . Realizando la poda ALFA-BETA en el mejor caso.

- se pueden explorar hasta 2 veces más en profundidad, en la misma cantidad de tiempo **si se elige la ordenación óptima**
-  La respuesta es Correcta!

- se pueden explorar 5 veces más en profundidad, en la misma cantidad de tiempo
- se pueden explorar 10 veces más en profundidad, en la misma cantidad de tiempo

Puntuación: 1.0

Definición de juego. ¿Qué es un juego?

- Es un sistema que le permite reconocer al agente las características del mundo que le rodea
 - Es cualquier situación de decisión, caracterizada por poseer una interdependencia estratégica, gobernada por un conjunto de reglas y con un resultado bien definido **Respuesta correcta**
-  La respuesta es Correcta!
- Es un conjunto de decisiones que permiten que un agente encuentre una solución a un determinado problema
 - Ninguna de las definiciones anteriores

Puntuación: 1.0

Poda alfa-beta. ¿En qué consiste la poda alfa-beta?

- Es una ecuación para resolver ecuaciones diferenciales
 - Es una memoria utilizada para que un agente reconozca el mapa de una habitación
 - Es una técnica de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego **Respuesta incorrecta**
-  La respuesta es Incorrecta!
- Es una técnica de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego por el algoritmo Minimax

La respuesta correcta es:

- Es una técnica de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego por el algoritmo Minimax (100.0%)

Puntuación: -1.0

Minimax. En teoría de juegos, Minimax es...

- ...un método para encontrar la salida a un laberinto
- ...un algoritmo para resolver una partida de ajedrez
- ...un método de decisión para minimizar la pérdida máxima esperada en juegos con adversario y con información perfecta

Respuesta correcta



- ...un tipo de agente deliberativo

Puntuación: 1.0

¿Puede existir un juego competitivo y cooperativo a la vez?. ¿Puede existir un juego competitivo y cooperativo a la vez?

- Sí, por ejemplo la Robocup en la cual una parte es cooperativa (entre los agentes de un equipo) y otra competitiva (contra el otro equipo).



- No, solo puede ser cooperativo o competitivo.

Puntuación: 1.0

La notación MIN MAX para cuantos jugadores se puede usar?. La notación MIN MAX para cuantos jugadores se puede usar?

- Ninguno, esa notación no existe.
- 1
- 2



- Todos los que sean necesarios

Puntuación: 1.0

¿La poda alfa beta es necesaria en cualquier algoritmo minimax? . ¿La poda alfa beta es necesaria en cualquier algoritmo minimax?

- Si, son dos técnicas que van unidas.
- No, la poda alfa beta es una mejora para disminuir el esfuerzo computacional del algoritmo minimax.
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuales de los siguientes juegos son bipersonales con información perfecta?: . ¿Cuál o cuales de los siguientes juegos son bipersonales con información perfecta?:

- Ajedrez
-  La respuesta es Correcta!
- Damas
-  La respuesta es Correcta!
- Poker
- Backgammon

Puntuación: 1.0

El valor $V(J)$ de un nodo J de la frontera de búsqueda es _____ al de su evaluación estática.. El valor $V(J)$ de un nodo J de la frontera de búsqueda es _____ al de su evaluación estática.

- igual
-  La respuesta es Correcta!
- mayor
- menor
- diferente

Puntuación: 1.0

¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística? . ¿Cuáles de los siguientes problemas requieren para su resolución de una heurística?

- Una partida de ajedrez
-  La respuesta es Correcta!
- 8 Puzzle

Mundo con tres bloques

Puntuación: 1.0

Una función de evaluación de una posición o estado en un juego . Una función de evaluación de una posición o estado en un juego

- determina un valor exacto de movimiento
- devuelve una estimación de la utilidad esperada de una posición dada

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el caso de existir una correspondencia de los árboles de juego con los grafos Y/O: . En el caso de existir una correspondencia de los árboles de juego con los grafos Y/O:

- Los nodos O son mis movimientos y los nodos Y los de mi adversario
- Los nodos Y son mis movimientos y los nodos O los de mi adversario
- No existe tal correspondencia
- Los nodos O serán los nodos del jugador Max y los nodos Y los nodos del jugador Min

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo minimax se puede emplear en:. El algoritmo minimax se puede emplear en:

- juegos cooperativos con n(>2) jugadores
- juegos de suma nula con n(>2) jugadores
- juegos de suma nula con 2 jugadores e información perfecta

 La respuesta es Correcta!

- juegos de suma no nula con 2 jugadores e información perfecta

Puntuación: 1.0

El algoritmo alfa-beta calcula el mismo movimiento que el algoritmo minimax pero con mayor eficiencia . El algoritmo alfa-beta calcula el mismo movimiento que el algoritmo minimax pero con mayor eficiencia

V



La respuesta es Correcta!



F

Puntuación: 1.0

La calidad de la respuesta dada por un algoritmo Minimax depende de la profundidad con la que se haga la exploración y la calidad de la heuristica . La calidad de la respuesta dada por un algoritmo Minimax depende de la profundidad con la que se haga la exploración y la calidad de la heuristica



V



La respuesta es Correcta!



F

Puntuación: 1.0

La calidad de la respuesta del algoritmo MINIMAX depende exclusivamente de la profundidad que se emplee para explorar el arbol. . La calidad de la respuesta del algoritmo MINIMAX depende exclusivamente de la profundidad que se emplee para explorar el arbol.



V



F



La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo MINIMAX se parte de la hipótesis de que los dos jugadores juegan de manera perfecta.¿ Que ocurre si uno de ellos falla y no actúa según lo previsto?. En el algoritmo MINIMAX se parte de la hipótesis de que los dos jugadores juegan de manera perfecta.¿ Que ocurre si uno de ellos falla y no actúa según lo previsto?



Ese fallo no afecta al contrincante



El contrincante se beneficia



La respuesta es Correcta!



El contrincante se perjudica

Puntuación: 1.0

¿Que diferencia los juegos de suma nula con tres o mas jugadores de los juegos de suma nula con exactamente dos

jugadores?. ¿Que diferencia los juegos de suma nula con tres o mas jugadores de los juegos de suma nula con exactamente dos jugadores?

- No existe diferencia y todos pueden resolverse del mismo modo
- En los juegos de suma nula con tres o más jugadores pueden aparecer alianzas entre jugadores
-  La respuesta es Correcta!
- En los juegos de suma nula con tres o más jugadores estan prohibidas las alianzas entre jugadores

Puntuación: 1.0

En el algoritmo minimax podemos cambiar el jugador MAX por el jugador MIN sin mas que:. En el algoritmo minimax podemos cambiar el jugador MAX por el jugador MIN sin mas que:

- Cambiar el orden de la exploración sin alterar ningún otro elemento
- Modificar la función heurística sumando -1 a todos sus valores
- Cambiar el orden de la exploración y el signo de la función heurística
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el algoritmo minimax, un juego se plantea como un problema de . En el algoritmo minimax, un juego se plantea como un problema de

- Maximización del beneficio del jugador propio
-  La respuesta es Correcta!
- Búsqueda aleatoria
- Minimización de la pérdida del contrario

Puntuación: 1.0

El algoritmo minimax depende del orden en que se exploren las jugadas . El algoritmo minimax depende del orden en que se exploren las jugadas

- Verdadero
- Falso
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La efectividad de la poda alfa-beta del algoritmo minimax depende del orden en que se exploren los nodos . La efectividad de la poda alfa-beta del algoritmo minimax depende del orden en que se exploren los nodos

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 1.0

Si realizamos un cambio de escala en los valores, por ejemplo multiplicar el valor por 10, ¿el algoritmo minimax elige la misma jugada? . Si realizamos un cambio de escala en los valores, por ejemplo multiplicar el valor por 10, ¿el algoritmo minimax elige la misma jugada?

- no siempre, si el cambio de escala es menor que el mayor valor actual si
- si, no depende de los cambios de escala siempre que se conserve el orden



- solo si el cambio de escala es menor que 1

Puntuación: 1.0

En un juego con componente aleatoria, si realizamos un cambio de escala en los valores mediante una función real creciente(escala lineal, escala logarítmicas, etc..) , ¿la variante del minimax para este tipo de juegos elegirá la misma jugada? . En un juego con componente aleatoria, si realizamos un cambio de escala en los valores mediante una función real creciente(escala lineal, escala logarítmicas, etc..) , ¿la variante del minimax para este tipo de juegos elegirá la misma jugada?

- No siempre, pero si el cambio de escala consiste en multiplicar por un número positivo si,



La respuesta es Parcialmente correcta!

- Si, no depende de los cambios de escala siempre que se conserve el orden de los valores

- No siempre, pues puede cambiar el orden de la esperanza matemática de las opciones de una jugada aunque se conserve el orden de los valores



La respuesta es Parcialmente correcta!

Puntuación: 1.0

¿Puede ocurrir que un nodo min tenga mayor valor que otro nodo min descendiente (nodo min de mayor profundidad y conectado al primero)? . ¿Puede ocurrir que un nodo min tenga mayor valor que otro nodo min descendiente (nodo min de mayor profundidad y conectado al primero)?

- No, como mucho pueden ser iguales

Si

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El algoritmo minimax (señalar lo INCORRECTO): . El algoritmo minimax (señalar lo INCORRECTO):

- Construye un árbol de movimientos y define una función de evaluación de cada uno de los nodos
- La función de evaluación resta en los movimientos propios y suma en los movimientos del contrario
-  La respuesta es Correcta!
- Elige como jugada a realizar el primer movimiento que conduce al nodo final mejor valorado

Puntuación: 1.0

El paradigma del dilema del prisionero indica que (señalar lo INCORRECTO): . El paradigma del dilema del prisionero indica que (señalar lo INCORRECTO):

- La ganancia de un jugador se equilibra con la pérdida de los otros jugadores
-  La respuesta es Correcta!
- La decisión de un jugador también depende de cuánto tenga que ganar o perder en dicha decisión
- Colaborar puede resultar en muchas ocasiones mejor que competir para maximizar el beneficio conjunto

Puntuación: 1.0

Para resolver el problema de espacio en el árbol del minimax se podría (señalar la respuesta INCORRECTA): . Para resolver el problema de espacio en el árbol del minimax se podría (señalar la respuesta INCORRECTA):

- Aplicar la poda alfa-beta
- Generar un árbol parcial, con tan sólo los N siguientes movimientos en cada nodo (y N menor que el factor de ramificación)
- Aplicar una búsqueda en profundidad para llegar antes al movimiento final
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Si un juego utiliza una notación min-max, la función de evaluación estática . Si un juego utiliza una notación min-max, la función de evaluación estática

- Debe contemplar exclusivamente el beneficio del jugador MAX
 - Debe contemplar exclusivamente el beneficio del jugador MIN
 - Debe contemplar el beneficio para el jugador MAX y el beneficio para el jugador MIN
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La implementación de la búsqueda parcial en el juego debe hacerse con . La implementación de la búsqueda parcial en el juego debe hacerse con

- Una búsqueda en anchura
 - Una estrategia retroactiva
-  La respuesta es Correcta!
- Cualquiera de las dos

Puntuación: 1.0

La complejidad de un juego se mide . La complejidad de un juego se mide

- Con el número de nodos que se procesan
- Con el número de llamadas a la función de evaluación estática

La respuesta correcta es:

- Con el número de llamadas a la función de evaluación estática (100.0 %)

Puntuación: 0.0

Funcionaría correctamente un algoritmo Minimax para el juego del tres en raya que utilizará la siguiente función heurística $f(T) = (\text{número de filas, columna o diagonales aún libres para el jugador MAX})$. Funcionaría correctamente un algoritmo Minimax para el juego del tres en raya que utilizará la siguiente función heurística $f(T) = (\text{número de filas, columna o diagonales aún libres para el jugador MAX})$

- Verdadero
 - Falso
-  La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Es cierto que todo juego bipersonal con información perfecta tiene una solución? . ¿Es cierto que todo juego bipersonal con información perfecta tiene una solución?

- Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Todo juego bipersonal con información perfecta tiene solución . Todo juego bipersonal con información perfecta tiene solución

La afirmación es falsa, el ajedrez no se puede resolver

La afirmación es cierta pero no podemos conseguir resolver de forma práctica juegos complejos

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La cota alfa sirve . La cota alfa sirve

para podar nodos MAX

para podar nodos MIN

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La cota beta sirve . La cota beta sirve

para podar nodos MAX

 La respuesta es Correcta!

para podar nodos MIN

Puntuación: 1.0

La cota alfa es . La cota alfa es

una cota inferior

 La respuesta es Correcta!

una cota superior

Puntuación: 1.0

La cota beta es . La cota beta es

- una cota inferior
- una cota superior



Puntuación: 1.0

La cota alfa se calcula . La cota alfa se calcula

- máximo de los nodos MAX entre el nodo y la raiz



- máximo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz
- mínimo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz
- máximo de los nodos MAX del árbol del juego

Puntuación: 1.0

La cota beta se calcula . La cota beta se calcula

- máximo de los nodos MAX entre el nodo y la raiz
- máximo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz
- mínimo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz



- máximo de los nodos MAX del árbol del juego

Puntuación: 1.0

El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax para todos los nodos del árbol . El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax para

todos los nodos del árbol

- Verdadero
- Falso



Puntuación: 1.0

El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax del nodo

de inicio y la misma jugada minimax . El procedimiento Minimax y el procedimiento de poda alfa beta obtienen exactamente el mismo valor minimax del nodo de inicio y la misma jugada minimax

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El mejor caso de la poda alfa beta permite duplicar la profundidad de un procedimiento Minimax con la misma

complejidad . El mejor caso de la poda alfa beta permite duplicar la profundidad de un procedimiento Minimax con la misma complejidad

Verdadero

Falso

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El caso promedio la poda alfa beta permite profundizar . El caso promedio la poda alfa beta permite profundizar

el triple que un procedimiento Minimax con el mismo esfuerzo

un 33% más que un procedimiento Minimax con el mismo esfuerzo

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuando un juego no es de información perfecta . Cuando un juego no es de información perfecta

no se puede obtener la mejor jugada

se utiliza la poda alfa beta y se puede obtener la mejor jugada

es necesario adaptar los algoritmos para que representen la incertidumbre y/o la falta de información

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

La incertidumbre producida por la tirada de un dado se mide . La incertidumbre producida por la tirada de un dado se mide

con el caso más desfavorable

con el caso más favorable

con el caso promedio

 La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En la regla minimax, si J es un nodo Max, entonces su valor $V(J)$: En la regla minimax, si J es un nodo Max, entonces su valor $V(J)$:

Es igual al máximo de los valores de sus nodos sucesores

 La respuesta es Correcta!

Es igual al mínimo de los valores de sus nodos sucesores

Es mayor que el resto de los valores de sus nodos sucesores

Es menor que el resto de los valores de sus nodos sucesores

Puntuación: 1.0

NOMBRE: 5.1

Si disponemos de varias FBFs en un problema: . Si disponemos de varias FBFs en un problema:

- Si no se puede resolver el problema hay que añadir más a partir de nuevos datos
- Se pueden deducir nuevas FBFs a partir de las que ya tenemos siguiendo las reglas de inferencia

La respuesta es Correcta!

- Solo podemos reducir el número de las mismas para resolver el problema y nunca añadir ninguna más.

Puntuación: 1.0

A la hora de representar la información es más difícil decidir el qué representar que el cómo hacerlo . A la hora de representar la información es más difícil decidir el qué representar que el cómo hacerlo

- Ciento.

La respuesta es Correcta!

- Falso.

- Son tareas equiparables.

Puntuación: 1.0

Una fórmula bien formada de la lógica se sigue lógicamente de un conjunto de fórmulas si . Una fórmula bien formada de la lógica se sigue lógicamente de un conjunto de fórmulas si

- tiene el valor verdadero bajo todas aquellas interpretaciones para las cuales las fórmulas del conjunto también tienen el valor verdadero

La respuesta es Correcta!

- se puede deducir mediante reglas de inferencia de las fórmulas del conjunto

Puntuación: 1.0

¿Qué inconveniente o inconvenientes tiene representar un problema con cláusulas de Horn?: . ¿Qué inconveniente o inconvenientes tiene representar un problema con cláusulas de Horn?:

- La representación del problema podría ser más difícil

La respuesta es Correcta!

- La elección de la estrategia más difícil
 Hay que preocuparse por la estrategia
 Todas las anteriores son inconvenientes

Puntuación: 1.0

La interfaz de usuario de un sistema experto... . La interfaz de usuario de un sistema experto...

- Debe funcionar a través de comandos complejos y precisos que den al sistema experto una orden concreta.
 Es recomendable que se pueda manejar de forma sencilla.

La respuesta es Correcta!

- No es necesario que se cuide ya que es poco utilizado, los sistemas expertos no necesitan apenas interaccionar con los usuarios.

Puntuación: 1.0

¿Como se llama la técnica que consiste en demostrar que la negación de una cláusula es inconsistente con los axiomas del sistema para

conseguir que se quede así probada, por tanto, la veracidad de dicha cláusula?: . ¿Como se llama la técnica que consiste en demostrar que la negación de una cláusula es inconsistente con los axiomas del sistema para conseguir que se quede así probada, por tanto, la veracidad de dicha cláusula?:

- Unificación
- Calculo de predicados
- Refutación

La respuesta es Correcta!

- Calculo proposicional

Puntuación: 1.0

¿Qué son las cláusulas de Horn?: . ¿Qué son las cláusulas de Horn?:

- Aquellas que tienen a lo sumo un literal positivo

La respuesta es Correcta!

- Aquellas que tienen dos literales positivos
- Aquellas que solo tienen literales positivos

Puntuación: 1.0

¿Cuál o cuales son los componentes básicos que necesita un Sistema Basado en el Conocimiento (SBC)? . ¿Cuál o cuales son los componentes básicos que necesita un Sistema Basado en el Conocimiento (SBC)?

- Base de Conocimiento (BC)

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Motor de inferencia

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Interfaz de usuario

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Subsistema de explicación

Puntuación: 1.0

Las bases de conocimiento... . Las bases de conocimiento...

- Son estáticas, no varían a lo largo del tiempo dado que pueden deducir nuevo conocimiento en cualquier momento.
- Son dinámicas, pueden incorporar siempre nuevos datos a lo largo del tiempo.
- Pueden ser estáticas o dinámicas dependiendo del campo que trate y las necesidades que tiene que cubrir.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Todos los sistemas basados en conocimiento tiene un módulo de justificación: . Todos los sistemas basados en conocimiento tiene un módulo de justificación:

- Si ya que es necesaria una explicación para todo razonamiento que haya realizado el sistema.
- Si, es un requisito indispensable porque sino el sistema basado en conocimiento no podría realizar las operaciones de resolución.
- No pero se puede implementar según el problema y las necesidades del cliente/experto que lo va a usar.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué dos de las siguientes características tienen las representaciones descriptivas que las hacen más ventajosas que las representaciones icónicas?: . ¿Qué dos de las siguientes características tienen las representaciones descriptivas que las hacen más ventajosas que las representaciones icónicas?:

- Son más naturales.
- Son fáciles de comunicar a otros agentes.

La respuesta es Correcta!

- Se pueden descomponer en piezas más simples.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Una representación icónica permite definir leyes generales . Una representación icónica permite definir leyes generales

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué representación es más recomendable si quiere representarse información incierta? . ¿Qué representación es más recomendable si quiere representarse información incierta?

- Representaciones icónicas
- Representaciones descriptivas

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Las reglas de inferencia nos permiten producir nuevas FBFs a partir de las que ya existen . Las reglas de inferencia nos permiten producir nuevas FBFs a partir de las que ya existen

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Qué es una demostración? . ¿Qué es una demostración?

Una secuencia de FBFs se llama demostración o deducción de w a partir de Δ si, y sólo si, cada valor de la secuencia pertenece a Δ o puede inferirse a partir de FBFs en Δ mediante un conjunto de reglas de inferencia

La respuesta es Correcta!

- Una secuencia de FBFs se llama demostración o deducción de w a partir de Δ si, y sólo si, cada valor de la secuencia puede inferirse a partir de FBFs en Δ

Puntuación: 1.0

Para poder decir que una FBF es un teorema ¿es necesario disponer de un conjunto de reglas de inferencia? . Para poder decir que una FBF es un teorema ¿es necesario disponer de un conjunto de reglas de inferencia?

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Se dice que una FBF es válida si . Se dice que una FBF es válida si

- si es cierta en el mundo
- se cumple independientemente de la interpretación que se le asocie

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Un conjunto de reglas de inferencia es sólido si . Un conjunto de reglas de inferencia es sólido si

- todo teorema que se puede obtener a partir de un conjunto es una consecuencia lógica de ese conjunto

La respuesta es Correcta!

- todo lo que puede ser demostrado se puede obtener de una forma eficiente

Puntuación: 1.0

La refutación mediante resolución en lógica de predicados es . La refutación mediante resolución en lógica de predicados es

- sólida y decidable
- sólida y completa

La respuesta es Correcta!

- válida y completa,

- decidible y completa

Puntuación: 1.0

Una base de conocimiento tan solo debe contemplar conocimiento estático del problema . Una base de conocimiento tan solo debe contemplar conocimiento estático del problema

- Verdadero
 Falso

La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

El subsistema de explicación de un sistema experto basado en reglas tiene como misión . El subsistema de explicación de un sistema experto basado en reglas tiene como misión

- deducir los hechos más importantes que se han utilizado en el proceso
 justificar como se ha llegado a la decisión propuesta por el sistema

La respuesta es Correcta!

- obtener una retroalimentación de la decisión tomada

Puntuación: 1.0

¿Cuál es la idea que hay detrás de utilizar PROLOG como herramienta para construir sistemas basados en el conocimiento? . ¿Cuál es la idea que hay detrás de utilizar PROLOG como herramienta para construir sistemas basados en el conocimiento?

- definir una estructura de representación simple ya que es el conocimiento más frecuentemente utilizado
 utilizar un formalismo lógico, pero restringiendo el tipo de conocimiento para que los procesos de inferencia sean eficientes

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El Modus Ponens es una regla de inferencia . El Modus Ponens es una regla de inferencia

- Sólida y completa
- No sólida pero completa
- Sólida pero no completa

La respuesta es Correcta!

- No es ni sólida ni completa

Puntuación: 1.0

La Lógica de proposiciones es un "modelo de conocimiento heredable" en el sentido de las redes semánticas? . La Lógica de proposiciones es un "modelo de conocimiento heredable" en el sentido de las redes semánticas?

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Incorrecta!

Puntuación: 0.0

Señalar cuales de entre los siguientes son modelos de razonamiento: . Señalar cuales de entre los siguientes son modelos de razonamiento:

- Heurísticas
- Lógica de predicados

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Redes neuronales
- Lógica de proposiciones

La respuesta es Parcialmente correcta!

Puntuación: 1.0

Un razonamiento se llama monótono cuando a lo largo del proceso el conjunto de «cosas sabidas» es siempre creciente. ¿Por qué la monotonía de la Lógica de predicados es una propiedad indeseable en algunos casos? . Un razonamiento se llama monótono cuando a lo largo del proceso el conjunto de «cosas sabidas» es siempre creciente. ¿Por qué la monotonía de la Lógica de predicados es una propiedad indeseable en algunos casos?

- Porque hace muy costosos los procesos de inferencia
- Porque impide la revisión de las demostraciones a la luz de nuevos axiomas

La respuesta es Correcta!

- Porque impide el uso correcto de la ley del tercero excluido

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes afirmaciones pertenece al nivel heurístico del conocimiento?. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones pertenece al nivel heurístico del conocimiento?

- Si se ha roto la bomba de inyección el coche no arranca
- las averías eléctricas son más fulminantes que las averías mecánicas

La respuesta es Correcta!

- No se deben investigar causas dobles para los efectos observados antes de descartar todas las posibles causas aisladas

Puntuación: 1.0

La Resolución es una regla de inferencia que generaliza el "Modus Tolens" pero no el "Modus Ponens". La Resolución es una regla de inferencia que generaliza el "Modus Tolens" pero no el "Modus Ponens"

- Verdadero
 Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿A que nos referimos cuando hablamos de "granularidad" de la representación de un cierto conocimiento? ¿A que nos referimos cuando hablamos de "granularidad" de la representación de un cierto conocimiento?

- Al nivel de detalle con que se reflejan los hechos o relaciones

La respuesta es Correcta!

- Al numero de conceptos incluidos en la representación
 Al numero de funciones numéricas consideradas en el modelo

Puntuación: 1.0

La Resolución es una regla de inferencia que generaliza el "Modus Ponens" pero no el "Modus Tolens". La Resolución es una regla de inferencia que generaliza el "Modus Ponens" pero no el "Modus Tolens"

- Verdadero
 Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Decimos que un sistema de razonamiento lógico es decidable si la inferencia es . Decimos que un sistema de razonamiento lógico es decidable si la inferencia es

- cierta
- factible

La respuesta es Correcta!

- segura
- probable

Puntuación: 1.0

En Lógica de Predicados dos cuantificadores pueden cambiar de orden en una fbf sin alterar la semántica de esta. En Lógica de Predicados dos cuantificadores pueden cambiar de orden en una fbf sin alterar la semántica de esta

- Si, siempre, es una propiedad general de los sistemas lógicos.
- No solo cuando los dos cuantificadores sean del mismo tipo, existencial o universal.

La respuesta es Correcta!

- No, solo cuando las variables sean libres.

Puntuación: 1.0

¿Se puede dar semántica a una fbf que contenga variables libres?. ¿Se puede dar semántica a una fbf que contenga variables libres?

- Si, en cualquier caso,
- No, solo cuando las variables libres no representen objetos del mundo,
- No, en ningún caso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Desde el punto de vista de la Representación del Conocimiento hay gran diferencia entre las propiedades de un conjunto de objetos y las propiedades de los objetos de ese conjunto. Desde el punto de vista de la Representación del Conocimiento hay gran diferencia entre las propiedades de un conjunto de objetos y las propiedades de los objetos de ese conjunto

- No, las propiedades son las mismas.
- Si, un conjunto como tal tiene propiedades muy diferentes de las propiedades de los objetos que forman parte de él.

La respuesta es Correcta!

- Depende de los conjuntos y los objetos que se manejen.

Puntuación: 1.0

El procedimiento de refutación mediante resolución consiste en "aplicar resoluciones hasta que se genere la cláusula vacía o no se puedan hacer más resoluciones". El procedimiento de refutación mediante resolución consiste en "aplicar resoluciones hasta que se genere la cláusula vacía o no se puedan hacer más resoluciones"

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Si A es un conjunto de fbs, y b es una fbf que no está en A ¿Pueden existir dos modelos distintos que satisfagan todas las fbf de A, de tal forma que uno satisfaga b y el otro no satisfaga b? . Si A es un conjunto de fbs, y b es una fbf que no está en A ¿Pueden existir dos modelos distintos que satisfagan todas las fbf de A, de tal forma que uno satisfaga b y el otro no satisfaga b?

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Es completa la resolución en el cálculo de predicados?. ¿Es completa la resolución en el cálculo de predicados?

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Es completa la resolución en el cálculo proposicional?. ¿Es completa la resolución en el cálculo proposicional?

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En un sistema basado en el conocimiento, el motor de inferencia . En un sistema basado en el conocimiento, el motor de inferencia

- contiene los hechos inferidos y las reglas para inferir.
- permite razonar sobre el conocimiento de la base de conocimiento y los datos proporcionados por un usuario.

La respuesta es Correcta!

- es independiente del modelo de representación.

Puntuación: 1.0

En la resolución del cálculo de predicados, al utilizar funciones de Skolem para eliminar cuantificadores existenciales . En la resolución del cálculo de predicados, al utilizar funciones de Skolem para eliminar cuantificadores existenciales

- Se debe utilizar la misma función para cada existencial, pues si usamos una distinta para cada uno se obtendrían fórmulas complejas y se comprometería la eficiencia del algoritmo
- Se debe utilizar una función distinta para cada uno porque si no se obtiene una proposición derivada pero no equivalente

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Dado un problema representable mediante lógica de predicados, . Dado un problema representable mediante lógica de predicados,

- existen diversas formas de representarlo, pero serán todas equivalentes
- existe una única forma de representarlo
- existen diversas formas de representarlo, no necesariamente equivalentes. Elegir la mas adecuada requiere de una cierta habilidad del diseñador

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Es todo conocimiento representable mediante lógica de predicados? . ¿Es todo conocimiento representable mediante lógica de predicados?

Verdadero

Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Es eficiente la resolución en lógica de predicados? . ¿Es eficiente la resolución en lógica de predicados?

- No, solo sirve como concepto teórico,
- Si, siempre que nos limitemos a utilizar cláusulas de Horn
- Si, siempre encuentra en tiempo eficiente las demostraciones

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:

- **Si, siempre que nos limitemos a utilizar cláusulas de Horn (100.0 %)**

Puntuación: -1.0

Un sistema basado en el conocimiento solo se comunica con el usuario para pedir datos y dar la respuesta . Un sistema basado en el conocimiento

solo se comunica con el usuario para pedir datos y dar la respuesta

Verdadero

Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Como se puede introducir el conocimiento heuristico en los Sistemas basados en Reglas? . ¿Como se puede introducir el conocimiento heuristico en los

Sistemas basados en Reglas?

- Ordenando las reglas en la Base de Conocimiento de mayor a menor interés/importancia/frecuencia.

La respuesta es Correcta!

- Estableciendo un sistema aleatorio para decidir que regla aplicar.
- No tiene interés introducir el conocimiento heurístico.

Puntuación: 1.0

¿Cuál de las siguientes opciones resulta de descomponer la siguiente fórmula a forma normal conjuntiva (FNC): $\neg(P \rightarrow Q) \vee (R \rightarrow P)$? ¿Cuál de las siguientes opciones resulta de descomponer la siguiente fórmula a forma normal conjuntiva (FNC): $\neg(P \rightarrow Q) \vee (R \rightarrow P)$?

- $(P \vee \neg Q), (Q \vee R \vee P)$
- $(P \vee \neg R), (\neg Q \vee R \vee \neg P)$
- $(Q \vee \neg R), (\neg Q \vee \neg R \vee P)$
- $(P \vee \neg R), (\neg Q \vee \neg R \vee P)$

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

NOMBRE: 6.1

¿Por qué hoy en día es tan importante el campo de aplicación de los sistemas de aprendizaje automático? ¿Por qué hoy en día es tan importante el campo de aplicación de los sistemas de aprendizaje automático?

- Porque actualmente se trabaja básicamente con datos.
- No es importante.
- Porque en muchos casos se dispone de una gran abundancia de datos sobre el problema.

La respuesta es Correcta!

- Porque es mas intuitivo trabajar con datos que trabajar con descripciones de problemas.

Puntuación: 1.0

En Inteligencia Artificial los Árboles de Decisión son una técnica encuadrada dentro del Aprendizaje Automático. ¿Sabría decir a qué se dedica este campo? En Inteligencia Artificial los Árboles de Decisión son una técnica encuadrada dentro del Aprendizaje Automático. ¿Sabría decir a qué se dedica este campo?

- estudia los procesos o técnicas que permiten al software "aprender" o adquirir conocimientos que le permitan resolver problemas en un futuro, o bien adaptarse a partir de la experiencia.

La respuesta es Correcta!

- estudia los procesos o técnicas que permiten al software "aprender" conocimientos desde un principio sin poder coger más experiencia.
- estudia la facilidad que proporciona el software para adquirir conocimientos que le permitan resolver problemas en un futuro.
- ninguna de las anteriores es totalmente cierta.

Puntuación: 1.0

¿Qué árbol de decisión desarrolla una hoja para cada ejemplo?: ¿Qué árbol de decisión desarrolla una hoja para cada ejemplo?:

Óptimo

Trivial

La respuesta es Correcta!

Pseudo-óptimo

Puntuación: 1.0

Cuanto mayor sea nuestro número de ejemplos para un árbol de decisión Cuanto mayor sea nuestro número de ejemplos para un árbol de decisión

más se asemejará a la realidad.

La respuesta es Correcta!

se hará más complicado y no nos servirá para resolver nuestro problema.

peores resultados obtendremos en comparación con un número menor de ejemplos.

Puntuación: 1.0

Según aumenta la homogeneidad (en el sentido de ser la mayoría de los ejemplos de cada hoja de la misma clase): Según aumenta la homogeneidad (en el sentido de ser la mayoría de los ejemplos de cada hoja de la misma clase):

disminuye la ganancia de información.

aumenta la ganancia de información.

La respuesta es Correcta!

no influye para nada en la ganancia.

Puntuación: 1.0

El algoritmo ID3: El algoritmo ID3:

- tiende a elegir atributos con muchos valores posibles.

La respuesta es Correcta!

- tiende a obtener árboles especialmente pequeños.
- ninguna de las anteriores.

Puntuación: 1.0

Un aprendizaje que se basa en aprender a partir de patrones de entradas sin especificar sus salidas es un aprendizaje: Un aprendizaje que se basa en aprender a partir de patrones de entradas sin especificar sus salidas es un aprendizaje:

- Supervisado
- No supervisado

La respuesta es Correcta!

- Por refuerzo

Puntuación: 1.0

¿Un método de aprendizaje basado en instancias representa el conocimiento mediante ejemplos del conjunto de entrenamiento? ¿Un método de aprendizaje basado en instancias representa el conocimiento mediante ejemplos del conjunto de entrenamiento?

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Algunas de las características principales de los arboles de decision son . Algunas de las características principales de los arboles de decision son

- su gran expresividad.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- su uso como herramientas de desarrollo,

La respuesta es Parcialmente correcta!

- no verse afectados por los errores de los datos.

Puntuación: 1.0

La Navaja de Ockham es un principio que dice que. La Navaja de Ockham es un principio que dice que

- la solución más simple es siempre la correcta.
- la explicación más informada para un problema debe ser la correcta.
- ante dos soluciones que expliquen un problema es preferible la solución más simple.

La respuesta es Correcta!

- la solución más simple a un problema es posiblemente la correcta porque si fuera algo más complejo se tendría el conocimiento que indicaría que esa complejidad debe formar parte de la solución.

Puntuación: 1.0

¿En qué consiste el sobreajuste en el aprendizaje automático? . ¿En qué consiste el sobreajuste en el aprendizaje automático?

- En ajustar al máximo la precisión de un algoritmo de aprendizaje automático.
- En encontrar el número adecuado de muestras para enseñar al algoritmo de aprendizaje.
- En que el algoritmo se centre demasiado en explicar los datos de las muestras y no en generalizar para aprender a resolver el problema.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En los sistemas de aprendizaje automático se busca . En los sistemas de aprendizaje automático se busca

- aprender a conocer y/o resolver el problema basándose en los ejemplos.

La respuesta es Correcta!

- poder resolver todos los ejemplos con gran eficacia.
- obtener información de los ejemplos para generar nuevos ejemplos del problema.

Puntuación: 1.0

El aprendizaje inductivo se basa en.... . El aprendizaje inductivo se basa en...

- Aprender a partir de ejemplos.

La respuesta es Correcta!

- Aprender a base de fallo y error.
- Resolver problemas exactamente iguales a los resueltos anteriormente.

Puntuación: 1.0

En aprendizaje una hipótesis estará bien generalizada si . En aprendizaje una hipótesis estará bien generalizada si

- es consistente con los datos del conjunto de entrenamiento

La respuesta es Incorrecta!

- es simple
- puede predecir ejemplos que no se conocen

La respuesta es Correcta!

La respuesta correcta es:

- **puede predecir ejemplos que no se conocen (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

El principal problema del aprendizaje automático es . El principal problema del aprendizaje automático es

- Ruido
- Sobreajuste **Hace que el modelo aprenda solo los datos utilizados en lugar de aprender a resolver el problema, conduce a un aprendizaje incorrecto**
- Homogeneidad de los ejemplos

Puntuación: 1.0

En la validación cruzada de orden N . En la validación cruzada de orden N

- Se realizan N experimentos, dejando cada vez N/2 datos para test y promediando los resultados.

- Se realizan N experimentos, dejando cada vez $1/N$ de los datos para test y promediando los resultados.

La respuesta es Correcta!

- Se realiza un experimento, cogiendo N datos para test y promediando los resultados.

Puntuación: 1.0

Cuando tengamos mas de una hipótesis que satisfaga todos los ejemplos debemos elegir . Cuando tengamos mas de una hipótesis que satisfaga todos los ejemplos debemos elegir

- La más difícil
 La que mas nos guste
 La primera
 La más simple

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

En el contexto del aprendizaje automático, ¿Qué es una instancia?. En el contexto del aprendizaje automático, ¿Qué es una instancia?

- Un recurso del sistema
 Una observación de una situación conocida en un problema

La respuesta es Correcta!

- Un algoritmo de búsqueda

Puntuación: 1.0

¿Cuáles son los problemas de la forma trivial de inferir un árbol? . ¿Cuáles son los problemas de la forma trivial de inferir un árbol?

- Se crean arboles demasiado grandes.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Se pierde la referencia al nodo padre.
- No funciona bien con nuevas instancias.

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Inviable computacionalmente.

Puntuación: 1.0

Un algoritmo de aprendizaje es bueno si... . Un algoritmo de aprendizaje es bueno si...

- Hace un buen trabajo produciendo clasificaciones de la diferentes hipótesis observadas.
- Produce hipótesis que hacen un buen trabajo al evaluar clasificaciones de ejemplos observados previamente.
- Produce hipótesis que hacen un buen trabajo al predecir clasificaciones de ejemplos que no han sido observados.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Cuál es el tipo de valores que pueden tomar las entradas y salidas de un árbol de decisión? . ¿Cuál es el tipo de valores que pueden tomar las entradas y salidas de un árbol de decisión?

- Verdaderos y falsos.

- Positivos y negativos.
- Discretos y continuos.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El aprendizaje..... El aprendizaje....

- Modifica el mecanismo de actuación del agente para mejorar su eficiencia.
- Modifica el mecanismo de decisión del agente para mejorar su comportamiento.

La respuesta es Correcta!

- Modifica el mecanismo de comunicación del agente para mejorar sociabilidad.

Puntuación: 1.0

El aprendizaje es una capacidad fundamental de la inteligencia humana, que nos permite.... El aprendizaje es una capacidad fundamental de la inteligencia humana, que nos permite...

- Desarrollar una gran variedad de habilidades **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Obtener la solución de un grafo
- Mejorar la funcionalidad de un programa
- Fabricar heurísticas

Puntuación: 1.0

¿El aprendizaje modifica el mecanismo de decisión del agente para mejorar su comportamiento? . ¿El aprendizaje modifica el mecanismo de decisión del agente para mejorar su comportamiento?

- No
- Sí **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Solo cuando lo requiera el agente
- Depende del tipo de aprendizaje

Puntuación: 1.0

Aprendizaje Inductivo. ¿En qué consiste el aprendizaje inductivo?

- Aprender a partir del refuerzo que devuelve el entorno
- Aprender a partir de patrones de entradas para los que no se especifican los valores de sus salidas
- Aprender a partir de ejemplos de entradas y sus respectivas salidas **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

Hipótesis. ¿Cuándo una hipótesis está bien generalizada?

- Cuando pueda encontrar la solución a un grafo
- Cuando pueda generar una heurística

- Cuando pueda guiar a un agente a través de un mapa
- Cuando pueda predecir ejemplos que no se conocen **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Navaja de Ockham. ¿En qué consiste la navaja de Ockham?

- En elegir la hipótesis más simple consistente con los datos **Respuesta correcta**

La respuesta es Correcta!

- Es un postulado para encontrar soluciones óptimas a problemas matemáticos
- Es un método de deducción inductivo
- Ninguna de las anteriores

Puntuación: 1.0

Se dice que un problema de aprendizaje es realizable si el espacio de hipótesis . Se dice que un problema de aprendizaje es realizable si el espacio de hipótesis

- es lo suficientemente grande
- contiene a la función verdadera

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los dos modelos más ampliamente usados en el aprendizaje son: . Los dos modelos más ampliamente usados en el aprendizaje son:

- Divide y vencerás
- Elimina y vencerás
- Separa y vencerás

La respuesta es Correcta!

- Selecciona y vencerás

Puntuación: 1.0

¿Qué se consigue con el aprendizaje automático? . ¿Qué se consigue con el aprendizaje automático?

- El perfeccionamiento de la habilidad

La respuesta es Parcialmente correcta!

- La adquisición del conocimiento

La respuesta es Parcialmente correcta!

- La optimización de la solución

- Todas las anteriores

Puntuación: 1.0

¿Cuál es un tipo de aprendizaje? . ¿Cuál es un tipo de aprendizaje?

- Aprendizaje Supervisado

La respuesta es Correcta!

- Aprendizaje normal
- Aprendizaje por eliminación

Puntuación: 1.0

¿Cuáles son los dos métodos de aprendizaje supervisado? . ¿Cuáles son los dos métodos de aprendizaje supervisado?

- Métodos basados en modelos

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Métodos basados en grafos
- Métodos basados en instancias

La respuesta es Parcialmente correcta!

- Métodos basados en funciones

Puntuación: 1.0

¿Qué tipo de aprendizaje aprende una función a partir de ejemplos de sus entradas y salidas.. ¿Qué tipo de aprendizaje aprende una función a partir de ejemplos de sus entradas y salidas.

- Aprendizaje por refuerzo
- Aprendizaje supervisado

La respuesta es Correcta!

- Aprendizaje no supervisado

Puntuación: 1.0

La _____ funciona impidiendo divisiones recursivas sobre atributos no relevantes.. La _____ funciona impidiendo divisiones recursivas sobre atributos no relevantes.

- Ganancia de informacion.
- Validacion cruzada.
- Poda de arboles de decision.

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿Para qué se utiliza la validación cruzada?. ¿Para qué se utiliza la validación cruzada?

- Para asegurar más homogeneidad.

La respuesta es Correcta!

- Para evitar los problemas de sobreajuste y ruido.

Puntuación: 1.0

¿Que paradigma de aprendizaje es el que aprende a patir de patrones de entrada para los que no se especifican los valores de su salidas? .

¿Que paradigma de aprendizaje es el que aprende a patir de patrones de entrada para los que no se especifican los valores de su salidas?

- Supervisado
- Por refuerzo
- Semi-supervisado

No supervisado

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿En qué consiste en problema de sobreajuste?. ¿En qué consiste en problema de sobreajuste?

No es un problema, hace que los sistemas de aprendizaje automático sean infalibles.

Hace que un sistema aprenda incluso los errores sistemáticos o aleatorios de los datos con los que trabaja, lo que provoca que luego su rendimiento en interpolación o generalización sea muy ineficiente.

La respuesta es Correcta!

Se produce cuando hay mucha carga de datos en el sistema o cuando se introducen valores incorrectos, ya sea a mano o a máquina.

Puntuación: 1.0

Un árbol de decisión..... Un árbol de decisión....

toma como entrada un objeto descrito por una serie de atributos y devuelve una decisión que es el valor previsto para la salida con la entrada que se da.

La respuesta es Correcta!

Explora las posibles decisiones, las ordena y devuelve el ejemplo más simple.

Ordena las decisiones sin dar valores para cada una.

No se usa en aprendizaje automático.

Puntuación: 1.0

Una hipótesis es consistente si. Una hipótesis es consistente si

- generaliza el conocimiento
- satisface a los datos

La respuesta es Correcta!

- es completa

Puntuación: 1.0

¿Que dice el principio conocido como Navaja de Ockham (cuando dos teorías explican los hechos observados)?: . ¿Que dice el principio conocido como Navaja de Ockham (cuando dos teorías explican los hechos observados)?:

- Que la teoría más simple tiene más probabilidades de ser correcta que la compleja

La respuesta es Correcta!

- Que la teoría más compleja tiene más probabilidades de ser correcta que la compleja
- Que la teoría más simple tiene más probabilidades de ser incorrecta que la compleja
- Que la teoría simple siempre y en todos los casos es la mejor

Puntuación: 1.0

Entre las múltiples formas de inferir un árbol de decisión la más usada y eficaz consiste en: . Entre las múltiples formas de inferir un árbol de decisión la más usada y eficaz consiste en:

- Crear una ruta del árbol para cada instancia de entrenamiento.
- Seleccionar el atributo en cada nivel del árbol en función de la calidad de la división que produce.

La respuesta es Correcta!

- Inferir el árbol más pequeño posible que sea compatible con todas las instancias.

Puntuación: 1.0

Las reglas obtenidas a partir de un árbol de decisión no son excluyentes.. Las reglas obtenidas a partir de un árbol de decisión no son excluyentes.

- Verdadero
 Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

El aprendizaje basado en instancias . El aprendizaje basado en instancias

- representa el conocimiento mediante reglas
 representa el conocimiento mediante los mismos ejemplos

La respuesta es Correcta!

- no usa conocimiento

Puntuación: 1.0

Un problema de aprendizaje es realizable . Un problema de aprendizaje es realizable

- si el espacio de hipótesis se representa mediante un modelo
 si el espacio de hipótesis es finito
 si el espacio de hipótesis se representa contiene a la función verdadera

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Cuando la salida de un árbol de decisiones es una variable continua, el problema se denomina . Cuando la salida de un árbol de decisiones es una variable continua, el problema se denomina

- continuo
- completo
- regresión

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Ruido en aprendizaje es . Ruido en aprendizaje es

- cuando hay variables que no tienen valor asignado
- cuando los valores son continuos
- cuando dos o más ejemplos con la misma descripción de atributos tiene diferentes clasificaciones

La respuesta es Correcta!

- cuando dos o más ejemplos con diferente descripción de atributos tiene diferentes clasificaciones

Puntuación: 1.0

Los árboles de decisión no pueden trabajar con valores de salida continuos . Los árboles de decisión no pueden trabajar con valores de salida continuos

- Verdadero

Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

¿De qué forma podemos conocer si un algoritmo puede predecir clasificaciones de ejemplos que no ha sido observados? _____ .

forma podemos conocer si un algoritmo puede predecir clasificaciones de ejemplos que no ha sido observados? _____

- mediante el estudio de conocimiento obtenido
- mediante la validación cruzada

La respuesta es Parcialmente correcta!

- mediante el uso de particiones en entrenamiento y test

La respuesta es Parcialmente correcta!

Puntuación: 1.0

Puede ser una posible causa del ruido la no existencia de un número suficiente de variables relevantes del problema _____ .

una posible causa del ruido la no existencia de un número suficiente de variables relevantes del problema .ReSPuEsTa.

- Verdadero
- Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0

Los algoritmos basados en el "divide y vencerás" (splitting), consisten en encontrar condiciones de las reglas que cubran la mayor cantidad de ejemplos de una clase y la menor en el resto de la clase.. Los algoritmos basados en el "divide y vencerás" (splitting), consisten en encontrar condiciones de las

reglas que cubran la mayor cantidad de ejemplos de una clase y la menor en el resto de la clase.

Verdadero **Esos son los algoritmos basados en el "separa y vencerás"**

La respuesta es Incorrecta!

Falso **Correcto**

La respuesta es Correcta!

La respuesta correcta es:

- **Falso (100.0 %)**

Puntuación: 0.0

¿El aprendizaje por refuerzo es un aprendizaje supervisado? . ¿El aprendizaje por refuerzo es un aprendizaje supervisado?

Verdadero
 Falso

La respuesta es Correcta!

Puntuación: 1.0