**Preguntas parcial 2- IA**

Componentes de un juego.

Describir en líneas generales el algoritmo minimax.   
  
 Paradigmas de Aprendizaje Automático.

Describir el problema del ruido y el del sobreajuste en aprendizaje automático.

¿Que problemas plantea el cálculo de predicados en la resolución de problemas de IA?

¿Qué tipo de conocimiento organizan las redes semánticas?

Describir en líneas generales el concepto de “frame”

Estructura y componentes de un sistema experto

Qué es el factor de ramificación y cómo afecta a la complejidad de un juego? Describe en líneas generales la complejidad del algoritmo minimax y el de la poda alfa-beta   
  
¿Qué tipo de conocimiento organizan las redes semánticas?   
  
Describe el problema del ruido y el del sobreajuste en aprendizaje automático

¿Se puede resolver de forma exacta un juego bipersonal con información perfecta? ¿De qué forma?   
  
¿Por qué podemos decir que la poda alfa-beta es un algoritmo mejor que el procedimiento minimax para la resolución de juegos?