

Cuestionario-Tema-3-1.pdf



Sr_Aprobados



Inteligencia Artificial



2º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación
Universidad de Granada



Estamos de
Aniversario

De la universidad al
mercado laboral:
especialízate con los posgrados
de EOI y marca la diferencia.



EOI Escuela de
organización
industrial



saber más

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

1" Marcar pregunta

¿Cuántos caminos se mantendrán en memoria en la búsqueda en profundidad retroactiva?

☐ a. 3

☐ b. 2

☐ c. todos

☒ d. 1 ✓

La respuesta correcta es: 1

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

1" Marcar pregunta

¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima?

☐ a. Nunca

☐ b. Siempre

☒ c. Depende del algoritmo y de la heurística ✓

La respuesta correcta es: Depende del algoritmo y de la heurística

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

1" Marcar pregunta

¿El uso de una función heurística garantiza que un método de búsqueda consiga la solución óptima?

☐ a. Nunca

☐ b. Siempre

☒ c. Depende del algoritmo y de la heurística ✓

La respuesta correcta es: Depende del algoritmo y de la heurística

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

1" Marcar pregunta

¿Qué estrategia de control utiliza un método de escalada?

☒ a. Irrevocable ✓

☐ b. Exploración en grafos

☐ c. Retroactiva

La respuesta correcta es: Irrevocable

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

1" Marcar pregunta

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

☐ a. Nodos: una posible acción; Arcos: un estado del sistema

☐ b. Nodos: un objeto; Arcos: un camino

☒ c. Nodos: un estado del sistema; Arcos: una posible acción ✓

☐ d. Ninguna de las respuestas anteriores es cierta

La respuesta correcta es: Nodos: un estado del sistema; Arcos: una posible acción

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

1" Marcar pregunta

¿Sería viable generar el grafo completo para representar el espacio de estados del ajedrez?

☒ a. No, tendría demasiados nodos ✓

☐ b. Si, pero es más eficiente trabajar con el grafo implícito

La respuesta correcta es: No, tendría demasiados nodos

Pregunta 12
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
🚩 Marcar pregunta

De entre la búsqueda en anchura y en profundidad retroactiva, ¿cuál de los dos usa menos memoria?

- ☐ a. No usan memoria
- ☐ b. Los dos usan la misma cantidad de memoria
- ☐ c. La búsqueda en anchura
- ☒ d. La búsqueda en profundidad retroactiva ✓

La respuesta correcta es: La búsqueda en profundidad retroactiva

Pregunta 13
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
🚩 Marcar pregunta

En el problema del mono y los plátanos, ¿qué tipo de agente sería más eficaz?

- ☐ a. Social
- ☒ b. Deliberativo ✓
- ☐ c. Reactivo

La respuesta correcta es: Deliberativo

Pregunta 14
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
🚩 Marcar pregunta

En la búsqueda en 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

- ☒ a. sí ✓
- ☐ b. solo en los primeros pasos
- ☐ c. no

La respuesta correcta es: sí

Pregunta 15
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
🚩 Marcar pregunta

En la búsqueda en profundidad retroactiva, el contenido de la memoria almacenada es

- ☐ a. todos los caminos que se han explorado
- ☒ b. el camino que se está explorando ✓
- ☐ c. el nodo actual

La respuesta correcta es: el camino que se está explorando

Pregunta 16
Incorrecta
Se puntúa 0,00 sobre 1,00
🚩 Marcar pregunta

La búsqueda en anchura permite obtener la solución con menor número de acciones

- ☐ a. no
- ☐ b. sí
- ☒ c. depende del problema ✗

La respuesta correcta es: sí

Pregunta 17
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
🚩 Marcar pregunta

La búsqueda en profundidad retroactiva es una estrategia de búsqueda

- ☒ a. tentativa ✓
- ☐ b. explicativa
- ☐ c. especulativa

La respuesta correcta es: tentativa

Importante

Puedo eliminar la publi de este documento con 1 coin

¿Cómo consigo coins? → Plan Turbo: barato
→ Planes pro: más coins

pierdo espacio



Necesito concentración

ali ali ooh
esto con 1 coin me
lo quito yo...

WUOLAH

WUOLAH

Pregunta 18
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
¡ Marcar pregunta

La principal diferencia entre el algoritmo de escalada simple y el algoritmo de escalada por la máxima pendiente es

- ☐ a. la posibilidad de vuelta atrás y el criterio de parada
- ☒ b. los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente estado ✓
- ☐ c. el uso de la heurística sobre los nodos sucesores y el criterio de parada

La respuesta correcta es: los estados que se tienen en cuenta para la generación del siguiente estado

Pregunta 19
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
¡ Marcar pregunta

Las heurísticas son

- ☒ a. criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta ✓
- ☐ b. funciones usadas en algunos problemas
- ☐ c. criterios, métodos o principios para obtener el óptimo

La respuesta correcta es: criterios, métodos o principios para decidir cuál de entre varias acciones promete ser la mejor para alcanzar una meta

Pregunta 20
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
¡ Marcar pregunta

Los métodos de escalada tienen como objetivo pasar irrevocablemente desde un nodo al nodo sucesor

- ☐ a. a todos los nodos sucesores
- ☒ b. que mejore al nodo actual ✓
- ☐ c. ninguna de las anteriores

La respuesta correcta es: que mejore al nodo actual

Pregunta 21
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
¡ Marcar pregunta

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

- ☒ a. Verdadero ✓
- ☐ b. Falso

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta 22
Parcialmente correcta
Se puntúa 0,50 sobre 1,00
¡ Marcar pregunta

Los problemas fundamentales de un método de escalada son (marca todos los que sean)

- ☐ a. Máximos locales
- ☐ b. Cálculo de la heurística
- ☒ c. Mesetas ✓

Las respuestas correctas son: Máximos locales, Mesetas

Pregunta 23
Incorrecta
Se puntúa 0,00 sobre 1,00
¡ Marcar pregunta

Según su funcionamiento, ¿qué estructura de datos sería más apropiada para implementar la búsqueda en profundidad?

- ☐ a. Una cola con prioridad
- ☐ b. Una lista
- ☐ c. Una pila
- ☒ d. Una cola ✗

La respuesta correcta es: Una pila

Pregunta 24
Correcta
Se puntúa 1,00 sobre 1,00
¡ Marcar pregunta

Selecciona la definición que mejor se ajuste al concepto de espacio de estados:

- ☐ a. Es la representación del conocimiento del problema, ya generada al inicio del problema, y que no se relaciona con la ejecución del agente
- ☐ b. Grafo cuyos nodos representan acciones, algunas imposibles y otras posibles; el agente debe ir seleccionando la que mejor le satisfaga
- ☒ c. Grafo cuyos nodos representan las configuraciones alcanzables (los estados válidos) y cuyos arcos explicitan las acciones posibles ✓

La respuesta correcta es: Grafo cuyos nodos representan las configuraciones alcanzables (los estados válidos) y cuyos arcos explicitan las acciones posibles

Pregunta 25
Incorrecta
Se puntúa 0,00 sobre 1,00
¡ Marcar pregunta

Una ventaja de los métodos de escalada es que son siempre fáciles de implementar

- ☐ a. tan solo los métodos de escalada simples
- ☒ b. tan solo cuando no se incluyen probabilidades ✗
- ☐ c. siempre

La respuesta correcta es: tan solo los métodos de escalada simples