



HỆ THỐNG DẠY HỌC TRỰC TUYẾN

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VINH

Tìm kiếm khoá học

[Trang cá nhân](#) / [Các chuyên đề của tôi](#) / [Trí tuệ nhân tạo](#) / [Luyện tập](#)
/ [Bài tập trắc nghiệm số 2](#)

Câu hỏi 1

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Một bài toán thỏa mãn ràng buộc được định nghĩa gồm bộ 3 (X, D, C) , phát biểu nào sau đây là SAI?

Chọn một:

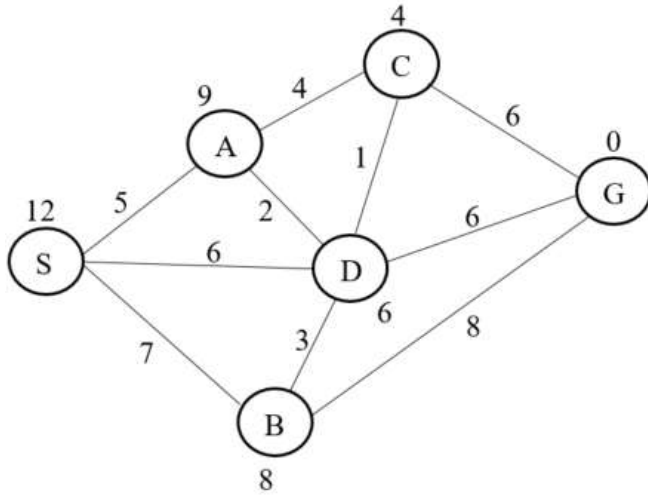
- ☐ a. $C = \{C_1, C_2, \dots, C_t\}$ là tập các ràng buộc của các biến.
- ☐ b. $X = \{X_1, X_2, \dots, X_n\}$ là một tập hữu hạn các biến
- ☒ c. $C = \{C_1 \wedge C_2 \wedge \dots \wedge C_n\}$ là tập các ràng buộc của các biến.
- ☐ d. $D = \{D_1, D_2, \dots, D_n\}$ là một tập hữu hạn miền giá trị của các biến với D_i là miền giá trị của biến X_i .

Câu hỏi 2

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh **G** được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Nếu áp dụng giải thuật A* để tìm đường đi từ đỉnh S đến đỉnh G, hàm đánh giá $f(C)$ bằng bao nhiêu?



Chọn một:

- ☐ a. $f(C) = 7$
- ☐ b. $f(C) = 13$
- ☐ c. $f(C) = 4$
- ☒ d. $f(C) = 11$

Câu hỏi 3

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán tô màu bản đồ như sau, trong đó vùng V_i có miền giá trị D_i ($i = 1, 2, \dots, 6$). Nếu áp dụng thuật toán tìm kiếm quay lui kết hợp kiểm tra tiến với thứ tự động thì vùng nào được chọn làm vùng bắt đầu?

V1 $D1 = \{R, G, B\}$	V3 $D3 = \{G, B\}$	V5 $D5 = \{R, G, B\}$
V2 $D2 = \{R, G\}$		V6 $D6 = \{R, G\}$
	V4 $D4 = \{R, B\}$	

Chọn một:

- ☐ a. V4
☐ b. V1
☐ c. V6
☒ d. V3

Câu hỏi 4

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán thỏa mãn ràng buộc (X, D, C) , trong đó $X = \{x_1, x_2, x_3\}$, $D = \{D1, D2, D3\}$ với $D1 = \{1, 2, 3\}$, $D2 = \{1, 2, 3\}$, $D3 = \{2, 3\}$ và $C = \{x_1 > x_2, x_2 \neq x_3, x_2 + x_3 > 4\}$. Phép gán nào sau đây là nghiệm của bài toán?

Chọn một:

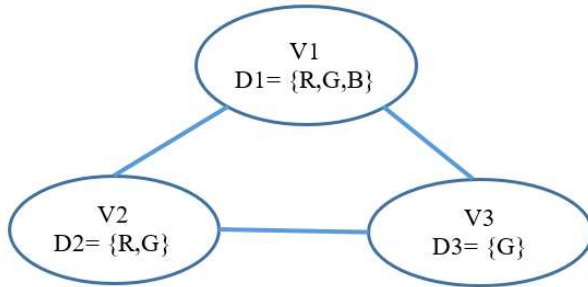
- ☐ a. $x_1 = 1, x_2 = 2, x_3 = 3$
☐ b. $x_1 = 3, x_2 = 1, x_3 = 2$
☐ c. $x_1 = 3, x_2 = 2, x_3 = 2$
☒ d. $x_1 = 3, x_2 = 2, x_3 = 3$

Câu hỏi 5

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán tô màu có bản đồ được biểu diễn bằng đồ thị sau, trong đó đỉnh V1 có miền giá trị D1, đỉnh V2 có miền giá trị D2 và đỉnh V3 có miền giá trị D3. Thuật toán AC3 sẽ cho kết quả tô màu như thế nào?



Chọn một:

- ☐ a. V1 = {R}, V2 = {R}, V3 = {G}
- ☒ b. Không tìm được nghiệm
- ☐ c. V1 = {B}, V2 = {R}, V3 = {G}
- ☐ d. V1 = {G}, V2 = {G}, V3 = {G}

Câu hỏi 6

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Khái niệm nào sau đây KHÔNG được sử dụng trong giải thuật di truyền?

Chọn một:

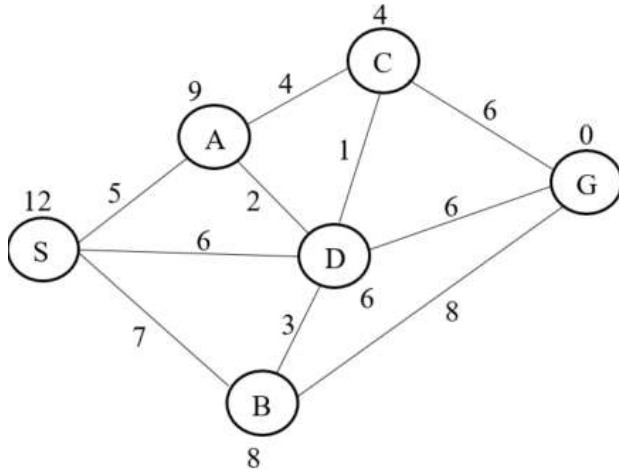
- ☐ a. Thế hệ (generation)
- ☐ b. Quần thể (population)
- ☐ c. Cá thể (individual)
- ☒ d. Láng giềng (neighbours)

Câu hỏi 7

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh **G** được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Ở vòng lặp thứ 2, cấu trúc "frontier" của thuật toán A* gồm những đỉnh nào?



Chọn một:

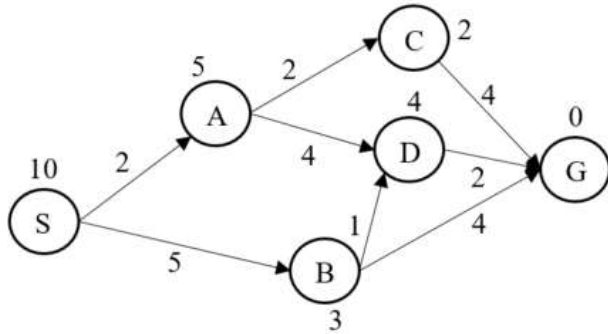
- ☐ a. {(A,14),(D,12),(G,15)}
- ☒ b. {(A,14),(B,15),(C,11),(G,12)}
- ☐ c. {(B,15),(C,14),(D,12)}
- ☐ d. {(A,14),(B,15),(D,12)}

Câu hỏi 8

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh G được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Hàm heuristic của đỉnh nào vi phạm tính chấp nhận được?



Chọn một:

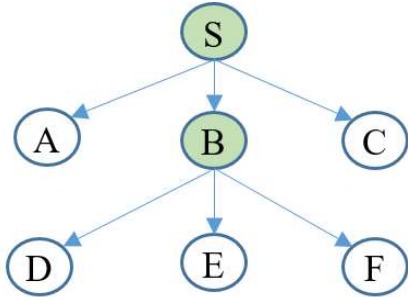
- ☐ a. C
- ☐ b. A
- ☒ c. D
- ☐ d. B

Câu hỏi 9

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Giả sử có cây tìm kiếm như sau và trạng thái tìm kiếm hiện thời là trạng thái B, khi đó thuật toán tìm kiếm leo đồi sẽ tìm kiếm một trạng thái tiếp theo trong tập các trạng thái nào?



Chọn một:

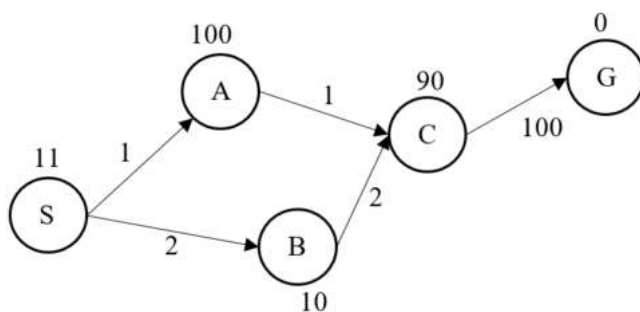
- ☐ a. {D, E, F}
- ☐ b. {A, C}
- ☒ c. {A, C, D, E, F}
- ☐ d. {S, D, E, F}

Câu hỏi 10

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh G được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Hàm heuristic của đỉnh nào vi phạm tính đồng nhất?



Chọn một:

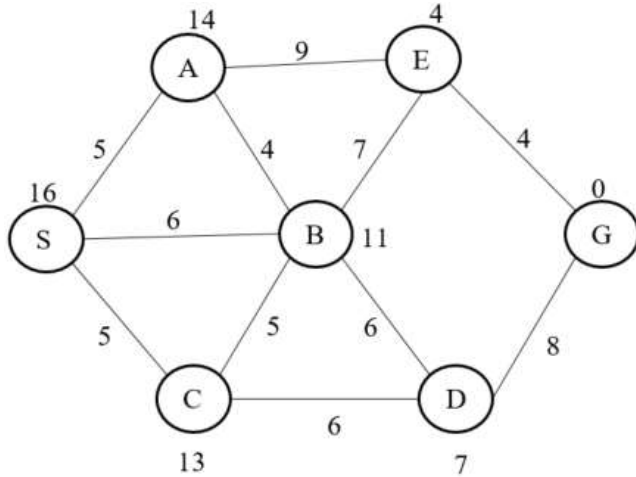
- ☐ a. C
- ☒ b. A
- ☐ c. S
- ☐ d. B

Câu hỏi 11

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh G được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Nếu áp dụng giải thuật A* để tìm đường đi từ đỉnh S đến đỉnh G, hàm đánh giá $f(E)$ bằng bao nhiêu?



Chọn một:

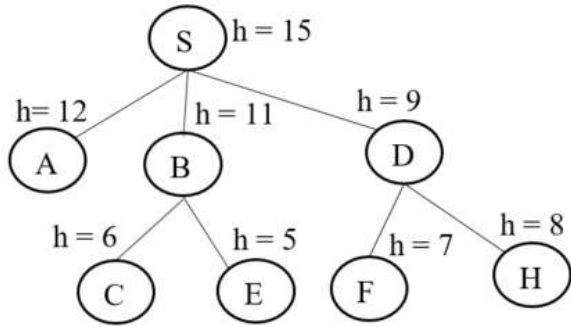
- ☒ a. $f(E) = 17$
- ☐ b. $f(E) = 13$
- ☐ c. $f(E) = 18$
- ☐ d. $f(E) = 14$

Câu hỏi 12

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Để tìm đường đi ngắn nhất từ đỉnh S đến đỉnh G của một đồ thị, nếu cây tìm kiếm của thuật toán tìm kiếm Beam với $k=2$ được xây dựng như sau, trong đó ký hiệu h là hàm heuristic ước lượng khoảng cách đến đích thì những nút nào tiếp theo của cây sẽ được chọn để mở rộng cây?



Chọn một:

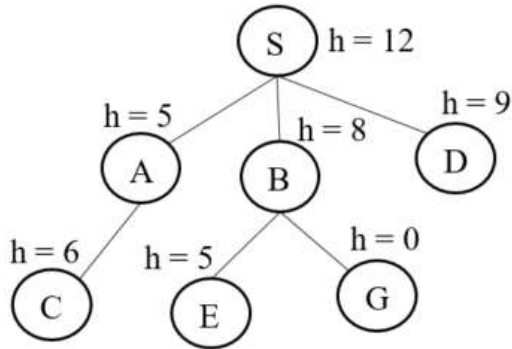
- ☐ a. {F,H}
- ☐ b. {C,H}
- ☒ c. {C,E}
- ☐ d. {E,F}

Câu hỏi 13

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Để tìm đường đi ngắn nhất từ đỉnh S đến đỉnh G của một đồ thị, nếu cây tìm kiếm của thuật toán leo đồi được xây dựng như sau, trong đó ký hiệu h là hàm heuristic ước lượng khoảng cách đến đích thì nút nào của cây bị SAI?



Chọn một:

- ☒ a. C
- ☐ b. B
- ☐ c. D
- ☐ d. A

Câu hỏi 14

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Trong thuật toán A^* , hàm $f(n) = g(n) + h(n)$. Khẳng định nào sau đây là sai?

Chọn một:

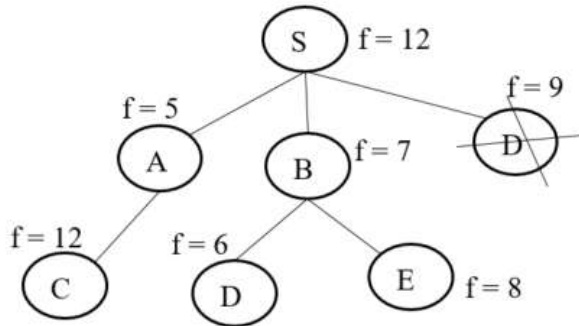
- ☐ a. $g(n)$ là chi phí thực tế từ trạng thái đầu đến trạng thái n .
- ☐ b. $f(n)$ là ước lượng chi phí từ trạng thái đầu đến trạng thái đích đi qua trạng thái n .
- ☒ c. $h(n)$ là chi phí thực tế từ trạng thái n đến trạng thái đích.
- ☐ d. $h(n)$ là ước lượng chi phí từ trạng thái n đến trạng thái đích.

Câu hỏi 15

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho cây tìm kiếm của thuật toán A* như sau, cấu trúc "frontier" của thuật toán A* sẽ bao gồm những đỉnh nào?



Chọn một:

- ☐ a. {(C,12), (D,9), (E,8)}
- ☐ b. {(S,12), (A,5), (B,7)}
- ☒ c. {(C,12), (D,6), (E,8)}
- ☐ d. {(C,12), (D,6), (D,9), (E,8)}

Câu hỏi 16

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán thỏa mãn ràng buộc (X,D,C), trong đó $X = \{x_1, x_2, x_3\}$, $D = \{D_1, D_2, D_3\}$ với $D_1 = \{2,4,5,7\}$, $D_2 = \{3,5,6,8\}$, $D_3 = \{1,5,6,7\}$ và $C = \{x_1 = x_2, x_2 = x_3\}$. Để đạt được thỏa mãn ràng buộc trên cạnh x_1-x_3 , cần xóa các giá trị nào?

Chọn một:

- ☐ a. Xóa {2} trong D_1 .
- ☐ b. Xóa {1,6} trong D_3 .
- ☒ c. Xóa {5,7} trong D_1 .
- ☐ d. Xóa {2,4} trong D_1 .

Câu hỏi 17

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Thuật toán tìm kiếm A^* là thuật toán thuộc loại nào trong các loại sau?

Chọn một:

- ☐ a. Tìm kiếm mù (blind search)
- ☐ b. Tìm kiếm không có thông tin bổ sung (uninformed search)
- ☒ c. Tìm kiếm có thông tin bổ sung (informed search)
- ☐ d. Tìm kiếm tuyến tính (linear search)

Câu hỏi 18

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Thuật toán nào trong các thuật toán sau đây KHÔNG phải là thuật toán tìm kiếm cục bộ?

Chọn một:

- ☐ a. Thuật toán di truyền (genetic algorithm)
- ☐ b. Thuật toán leo đồi (hill-climbing search)
- ☒ c. Thuật toán tìm kiếm với giá cực tiểu (uniform cost search)
- ☐ d. Thuật toán mô phỏng luyện kim (simulated annealing)

Câu hỏi 19

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán thỏa mãn ràng buộc (X,D,C) , trong đó $X = \{x_1, x_2, x_3\}$, $D = \{D_1, D_2, D_3\}$ với $D_1 = \{1,2,3,4\}$, $D_2 = \{1,2,3\}$, $D_3 = \{2,3\}$ và $C = \{x_1 > 2, x_2 \neq x_3, x_1 + x_2 + x_3 > 4\}$. Ràng buộc nào trong tập C là ràng buộc đơn biến?

Chọn một:

- ☐ a. $x_2 \neq x_3$
- ☐ b. $x_1 + x_2 + x_3 > 4$
- ☒ c. $x_1 > 2$
- ☐ d. Không có ràng buộc đơn biến.

Câu hỏi 20

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Trong mỗi vòng lặp của giải thuật di truyền, thứ tự các toán tử sẽ được thực hiện như thế nào?

Chọn một:

- ☒ a. Chọn lọc, lai ghép và đột biến.
- ☐ b. Lai ghép, chọn lọc và đột biến
- ☐ c. Lai ghép, đột biến và chọn lọc.
- ☐ d. Chọn lọc, đột biến và lai ghép.

Câu hỏi 21

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán tô màu bản đồ như sau, trong đó vùng V_i có miền giá trị D_i ($i = 1, 2, 3, 4$). Nếu áp dụng thuật toán tìm kiếm quay lui kết hợp với kiểm tra tiến với V_2 được gán là $\{R\}$ thì các miền còn lại có giá trị như thế nào?

V_1 $D_1 = \{R, G, B\}$	V_3 $D_3 = \{R, G\}$
V_2 $D_2 = \{R, G\}$	V_4 $D_4 = \{G, B\}$

Chọn một:

- ☐ a. $D_1 = \{G\}$, $D_3 = \{G\}$, $D_4 = \{G, B\}$
- ☐ b. $D_1 = \{G, B\}$, $D_3 = \{G\}$, $D_4 = \{G, B\}$
- ☒ c. $D_1 = \{B\}$, $D_3 = \{G\}$, $D_4 = \{G, B\}$
- ☐ d. $D_1 = \{R, G, B\}$, $D_3 = \{R, G\}$, $D_4 = \{G, B\}$

Câu hỏi 22

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Trong thuật toán A^* , gọi $h^*(n)$ là giá thực tế từ trạng thái n đến trạng thái đích, khi đó một hàm heuristic $h(n)$ là chấp nhận được nếu điều kiện nào sau đây là đúng?

Chọn một:

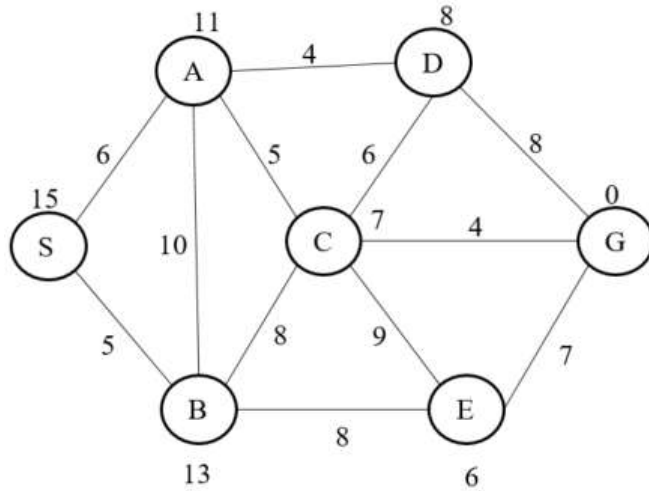
- ☐ a. $h(n) \geq h^*(n)$ với mọi nút n .
- ☐ b. $h(n) \leq h^*(n)$ với một nút n nào đó.
- ☒ c. $h(n) \leq h^*(n)$ với mọi nút n .
- ☐ d. $h(n) \geq h^*(n)$ với một nút n nào đó.

Câu hỏi 23

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh G được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Giải thuật A* không tìm được đường đi ngắn nhất từ đỉnh S đến đỉnh G vì sao?



Chọn một:

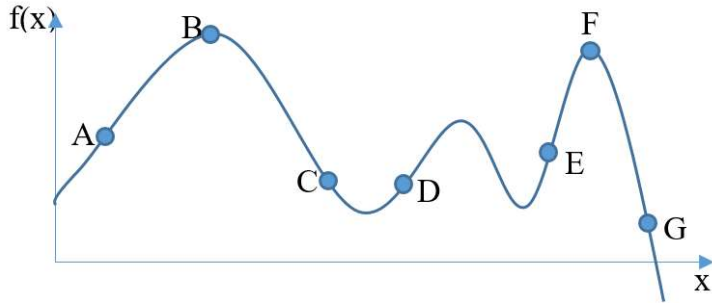
- ☐ a. Đỉnh A vi phạm tính đồng nhất
- ☐ b. Đỉnh E vi phạm tính đồng nhất
- ☒ c. Đỉnh C vi phạm tính đồng nhất
- ☐ d. Đỉnh D vi phạm tính đồng nhất

Câu hỏi 24

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Nếu áp dụng thuật toán leo đồi cho hàm số với đồ thị sau, phát biểu nào sau đây là SAI?



Chọn một:

- ☒ a. Xuất phát từ đỉnh D, nghiệm tìm được là đỉnh F.
- ☐ b. Xuất phát từ đỉnh E, nghiệm tìm được là đỉnh F.
- ☐ c. Xuất phát từ đỉnh G, nghiệm tìm được là đỉnh F.
- ☐ d. Xuất phát từ đỉnh C, nghiệm tìm được là đỉnh B.

Câu hỏi 25

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Trong mỗi vòng lặp của thuật toán min-conflicts, giá trị được chọn để gán cho một biến đã được chọn là:

Chọn một:

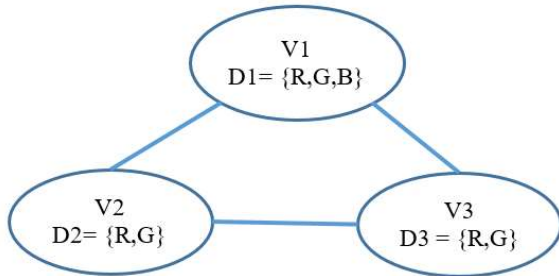
- ☐ a. Giá trị có xung đột lớn nhất.
- ☐ b. Giá trị ngẫu nhiên trong tập giá trị của biến.
- ☐ c. Giá trị có xung đột nhỏ nhất.
- ☐ d. Giá trị không có xung đột với các biến khác.

Câu hỏi 26

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán tô màu có bản đồ (V,D,C) được biểu diễn bằng đồ thị sau, trong đó $V = \{V1,V2,V3\}$, $D = \{D1,D2,D3\}$ và $C = \{V1 \neq V2, V2 \neq V3, V3 \neq V1\}$. Nếu áp dụng thuật toán min-conflicts với phép gán $current = \{G,R,G\}$ thì những biến nào là biến xung đột?



Chọn một:

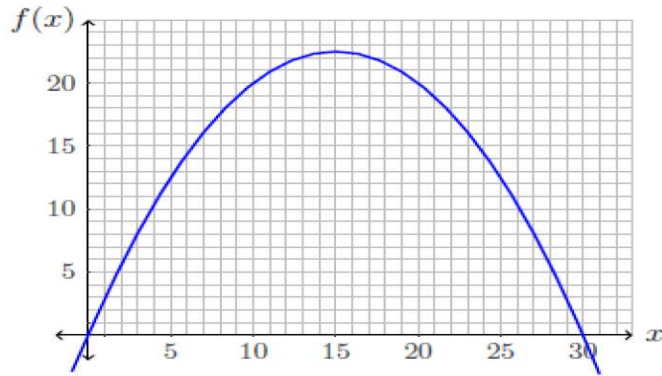
- ☐ a. V1 và V2
- ☐ b. V1 và V3
- ☐ c. Không có biến xung đột
- ☐ d. V2 và V3

Câu hỏi 27

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Nếu áp dụng thuật toán leo đồi (hill-climbing search) để tìm giá trị lớn nhất cho hàm số $f(x)$ có đồ thị như sau với x nguyên và $0 \leq x \leq 30$, phát biểu nào sau đây là đúng?



Chọn một:

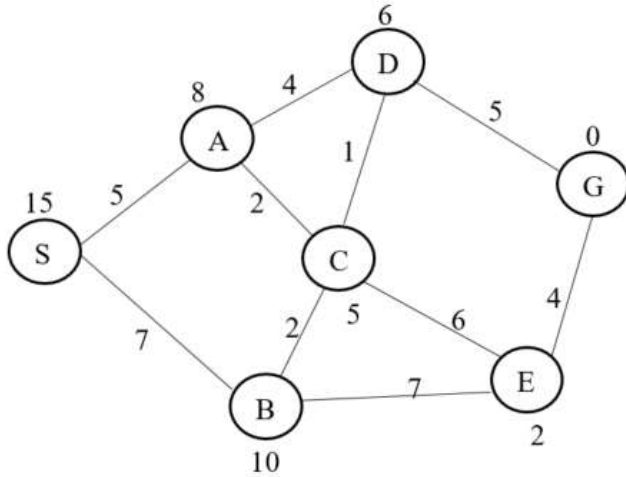
- ☐ a. Thuật toán không tìm được giá trị lớn nhất của hàm số $f(x)$.
- ☐ b. Thuật toán luôn tìm được giá trị lớn nhất của hàm số $f(x)$.
- ☐ c. Thuật toán tìm được giá trị lớn nhất của hàm $f(x)$ phụ thuộc vào điểm xuất phát ban đầu.
- ☐ d. Không gian tìm kiếm tối đa của thuật toán là $0 \leq x \leq 30$.

Câu hỏi 28

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh **G** được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Thuật toán tìm kiếm leo đồi (hill-climbing) tìm được đường đi nào từ đỉnh **S** đến đỉnh **G**?



Chọn một:

- ☒ a. S – A – C – E - G
- ☐ b. S – A – D - G
- ☐ c. S – B – E - G
- ☐ d. S – B – C - E - G

Câu hỏi 29

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Trong mỗi vòng lặp của thuật toán min-conflicts, một biến được chọn là:

Chọn một:

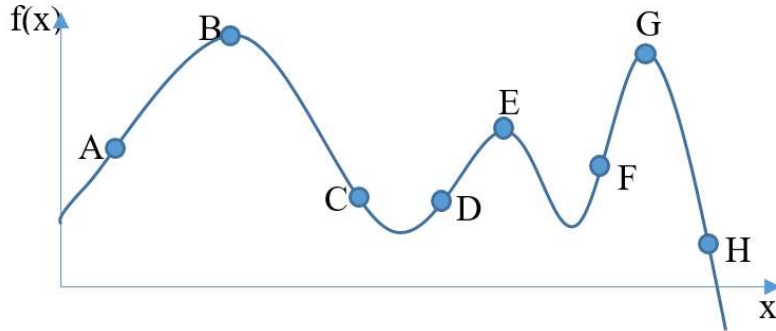
- ☐ a. Biến không có xung đột với các biến khác.
- ☒ b. Biến có giá trị đang được gán có xung đột nhiều nhất.
- ☐ c. Biến ngẫu nhiên trong tập các biến.
- ☐ d. Biến xung đột với các biến khác.

Câu hỏi 30

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Nếu áp dụng thuật toán leo đồi khởi tạo lại ngẫu nhiên (random-restart hill climbing) để tìm được giá trị lớn nhất cho hàm số với đồ thị sau, thuật toán có thể khởi tạo tại tập những đỉnh nào?



Chọn một:

- ☐ a. {D,H}
- ☒ b. {A,H}
- ☐ c. {D,F}
- ☐ d. {E,G}

Câu hỏi 31

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Trong thuật toán weighted A*, hàm đánh giá $f(n) = g(n) + W \cdot h(n)$. Nếu $W = \infty$, thì thuật toán weighted A* trở thành thuật toán nào sau đây?

Chọn một:

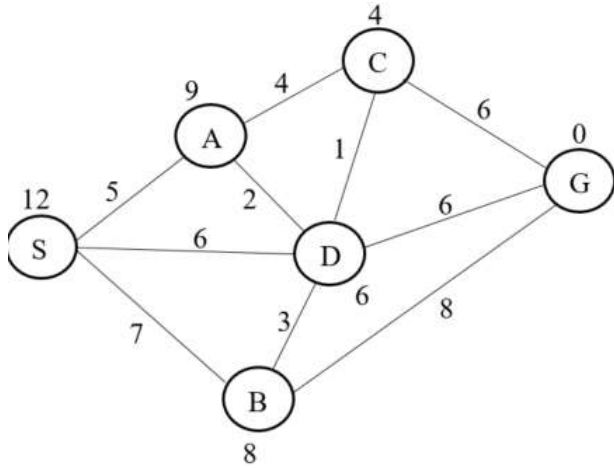
- ☐ a. Thuật toán tìm kiếm với giá cực tiểu (UCS)
- ☐ b. Thuật toán tìm kiếm theo chiều sâu.
- ☒ c. Thuật toán tìm kiếm **tham lam** (greedy best first search)
- ☐ d. Thuật toán tìm kiếm theo chiều rộng

Câu hỏi 32

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh **G** được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Ở vòng lặp thứ 2, cấu trúc "explored" của thuật toán A* gồm những đỉnh nào?



Chọn một:

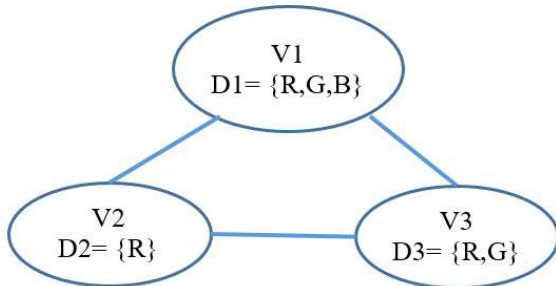
- ☐ a. {S,B}
- ☐ b. {S,A,B}
- ☒ c. {S,D}
- ☐ d. {S,A}

Câu hỏi 33

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán tô màu có bản đồ được biểu diễn bằng đồ thị sau, trong đó đỉnh V1 có miền giá trị D1, đỉnh V2 có miền giá trị D2 và đỉnh V3 có miền giá trị D3. Để đạt được thỏa mãn ràng buộc trên cạnh V1-V2, cần xóa giá trị nào?



Chọn một:

- ☐ a. Xóa B trong miền D1
- ☒ b. Xóa R trong miền D1
- ☐ c. Xóa G trong miền D1
- ☐ d. Xóa R trong miền D2

Câu hỏi 34

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Trong giải thuật di truyền, giả sử có 2 cá thể với gen được biểu diễn bởi dãy bit nhị phân như sau: $x = 10011$, $y = 01010$. Nếu lai ghép cá thể x và y với điểm cắt $c = 2$, thì giải thuật sinh ra một cá thể con z có gen như thế nào?

Chọn một:

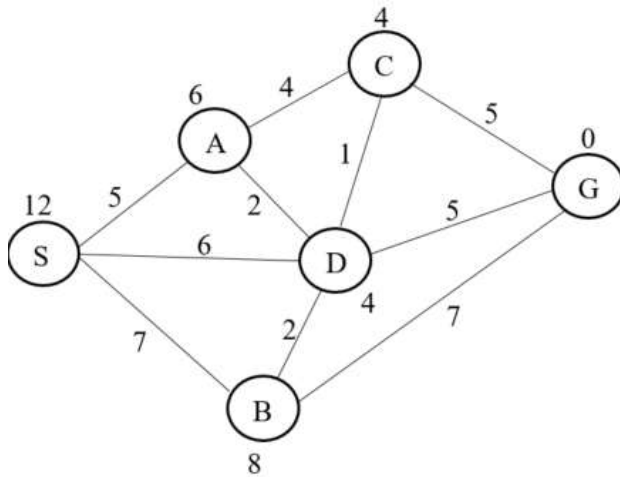
- ☒ a. $z = 10010$
- ☐ b. $z = 1001$
- ☐ c. $z = 10011$
- ☐ d. $z = 01110$

Câu hỏi 35

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh G được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Hàm heuristic của đỉnh nào vi phạm tính đồng nhất?



Chọn một:

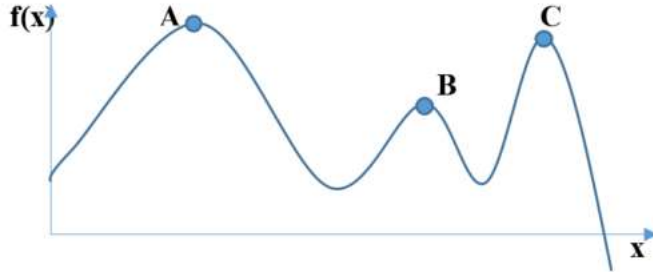
- ☐ a. D
- ☐ b. C
- ☒ c. A
- ☐ d. B

Câu hỏi 36

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Nếu áp dụng thuật toán leo đồi cho hàm số với đồ thị sau, phát biểu nào sau đây là đúng?



Chọn một:

- ☐ a. Thuật toán chỉ tìm được giá trị hàm $f(x)$ tại đỉnh B.
- ☐ b. Thuật toán chỉ tìm được giá trị hàm $f(x)$ tại đỉnh C.
- ☒ c. Thuật toán tìm được giá trị của hàm $f(x)$ phụ thuộc vào điểm xuất phát.
- ☐ d. Thuật toán luôn tìm được giá trị lớn nhất của hàm $f(x)$ tại đỉnh A.

Câu hỏi 37

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Thuật toán nào sau đây là thuật toán tìm kiếm cục bộ?

Chọn một:

- ☐ a. Thuật toán tìm kiếm theo chiều rộng
- ☒ b. Thuật toán leo đồi (hill-climbing search)
- ☐ c. Thuật toán tìm kiếm theo chiều sâu
- ☐ d. Thuật toán tìm kiếm với giá cực tiểu (uniform cost search)

Câu hỏi 38

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán thỏa mãn ràng buộc (X,D,C) , trong đó $X = \{x_1, x_2, x_3\}$, $D = \{D_1, D_2, D_3\}$ với $D_1 = \{2,4,5,6\}$, $D_2 = \{3,5,6,8\}$, $D_3 = \{2,5,6,7\}$ và $C = \{x_1 = x_2, x_2 = x_3\}$. Để đạt được thỏa mãn ràng buộc trên cạnh x_1-x_2 , cần xóa các giá trị nào?

Chọn một:

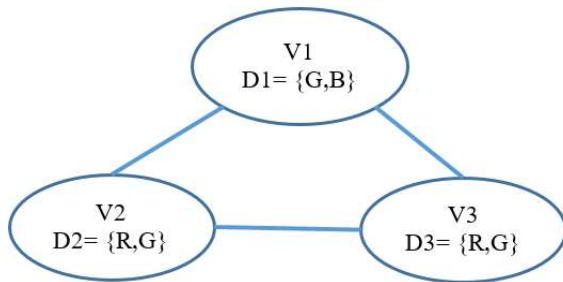
- ☒ a. Xóa $\{2\}$ trong D_1 .
- ☐ b. Xóa $\{2,4\}$ trong D_1 .
- ☐ c. Xóa $\{5,6\}$ trong D_1 .
- ☐ d. Xóa $\{3,8\}$ trong D_2 .

Câu hỏi 39

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho bài toán tô màu có bản đồ được biểu diễn bằng đồ thị sau, trong đó đỉnh V_1 có miền giá trị D_1 , đỉnh V_2 có miền giá trị D_2 và đỉnh V_3 có miền giá trị D_3 . Thuật toán AC3 sẽ cho kết quả tô màu như thế nào?



Chọn một:

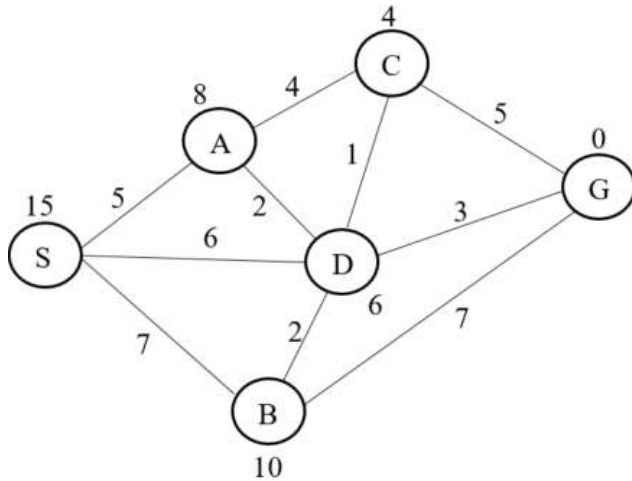
- ☐ a. $V_1 = \{B\}$, $V_2 = \{G\}$, $V_3 = \{R\}$
- ☒ b. $V_1 = \{B\}$, $V_2 = \{R\}$, $V_3 = \{G\}$
- ☐ c. Không tìm được nghiệm.
- ☐ d. $V_1 = \{G\}$, $V_2 = \{G\}$, $V_3 = \{R\}$

Câu hỏi 40

Chưa trả lời

Đạt điểm 2,50

Cho đồ thị sau với hàm đánh giá heuristic của các đỉnh đến đỉnh **G** được ghi trên các đỉnh và giá để di chuyển giữa 2 đỉnh được ghi trên các cạnh. Thuật toán tìm kiếm **tham lam** (greedy search) tìm được đường đi nào để đi từ đỉnh **S** đến đỉnh **G**?



Chọn một:

- ☐ a. S – D - G
- ☐ b. S – B - G
- ☐ c. S – A – D - G
- ☒ d. S – A – C - G



THÔNG TIN

Trường Đại học VinhTrung tâm Công nghệ thông tin

LIÊN HỆ

182 Lê Duẩn, Thành Phố Vinh

☎ Điện thoại : (0238) 3 855 452 - 327

✉ E-mail : itc@vinhuni.edu.vn/

ỨNG DỤNG DI ĐỘNG



© 2018 Bản quyền của Trường Đại học Vinh - Được phát triển bởi Trung tâm CNTT Đại học Vinh