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 funciones
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

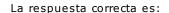
El agente reactivo percibe su entorno a través de.... El agente reactivo percibe su entorno a través de....

	Actuadores
•	Sensores
	La respuesta es Correcta!
	Representadores
Punt	uación: 1.0
Desp	pués de que un agente reactivo procese la información percibida, debe Después 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 re	espuesta correcta es:
- 1	Hacer una representación interna de la información percibida. (100.0 %)
Punt	uación: -1.0
Un a	gente reactivo es aquel que debe percibir el entorno y responder de forma temporal a los cambios que
ocurre	n, luego esto implica que . Un agente reactivo es aquel que debe percibir el entorno y responder de forma temporal a los
cambios	s 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	
Г	
	en el comportamiento del agente La memoria supone una mejora
deen el comportamiento del agente.	
velocidad	
✓ tiempo de respuesta	
La respuesta es Incorrecta!	
precisión y eficiencia	
la respuesta correcta est	
La respuesta correcta es: - precisión y eficiencia (100.0 %)	
- precision y enciencia (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 aseme	ejaría a la en los humanos.
memoria a largo 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!



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

¿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.

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 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

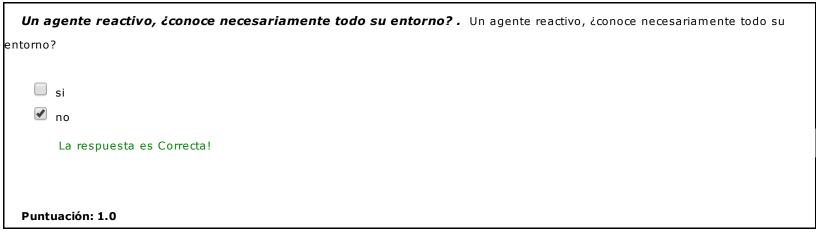
Agente Deliberativos. Los agentes deliverativos se diferencian de los agentes reactivos en que estos disponen de:
Un modelo de los efectos de sus acciones en el mundo
Un sistema de memoria
✓ Un mapa del mundo en el que habita
La respuesta es Incorrecta!
Un conjunto de sensores para reconocer el mundo
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...

l I
✓ 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:

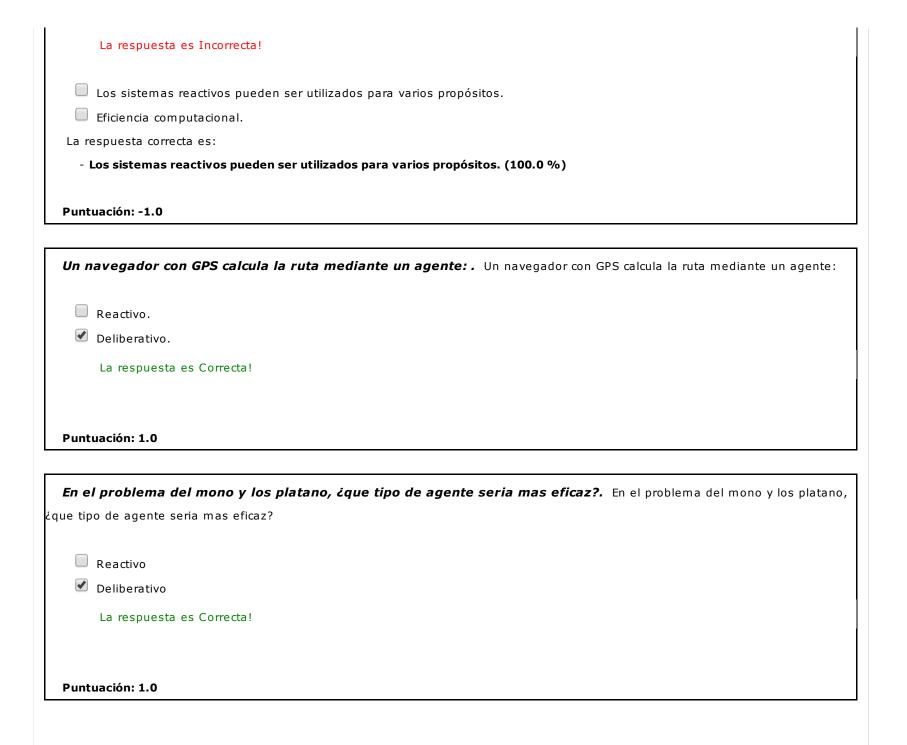
•	No mantienen historia pasada ni estado	
	La respuesta es Correcta!	
	Mantiene historia pero no estado	
	No mantiene historia pasada ni estado pero si una historia futura	
	Mantiene historia y estado	
Punt	uación: 1.0	
Para	la implementación de un modelo icónico se pueden usar: . Para la implementación de un modelo icónico se pueden	
usar:		
	Matrices	
	Vectores	
•	Cualquier estructura de datos	
	La respuesta es Correcta!	
	Listas	
	Arboles	
Punt	uación: 1.0	
En u	n agente reactivo basado en un modelo icónico, la memoria . En un agente reactivo basado en un modelo icónico, la	
memori		
	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 age	nte 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 a	gentes 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	

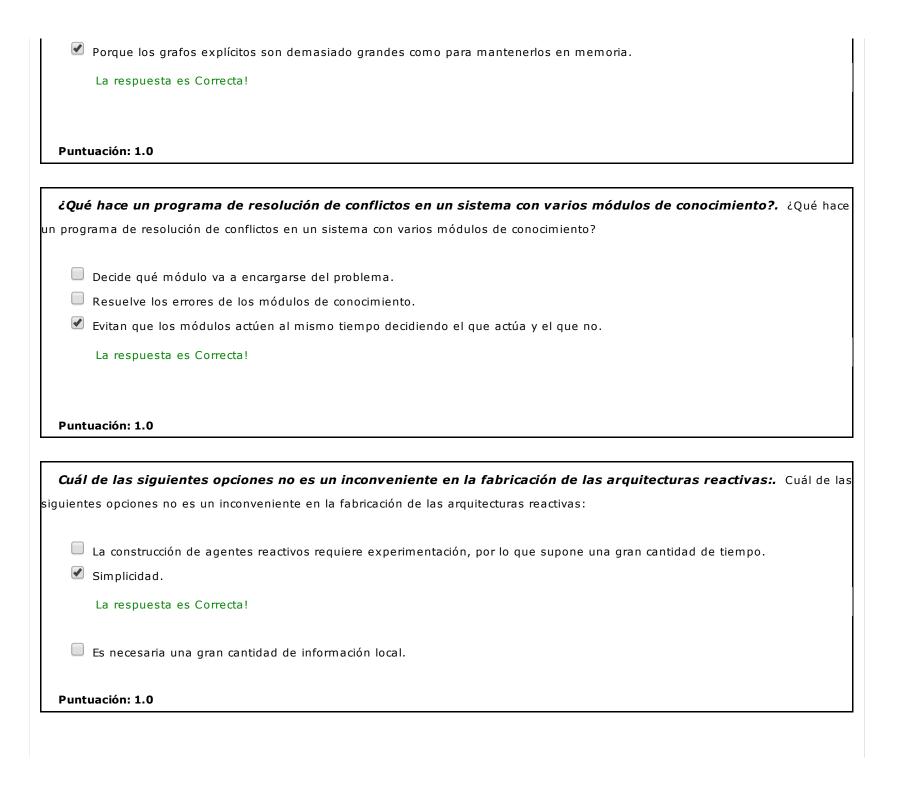


Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas:. Cuál de las siguientes opciones no es una ventaja en las arquitecturas reactivas:

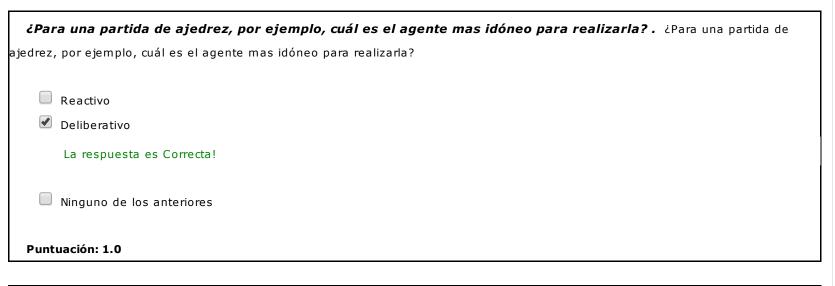
Robustez ante fallos.



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.



Agentes Reactivos	s. Un agente reactivo con memoria con representaciones icónicas, siempre encuentra su destino
Verdadero	En ocasiones y si su destino se encuentra tras un gran obstculo el agente podria quedarse indefinidamente
ouscando su destino sir	n encontrarlo
Falso	
La respuesta es	Incorrecta!
Puntuación: 0.0	
¿Que es un MC? .	έQue es un MC?
☐ Modelo de crea	cion
✓ Modulo de com	petencia
La respuesta e	es Correcta!
☐ Modelo de con	ocimiento
Modelo de cono Puntuación: 1.0	ocimiento
	o cimiento
Puntuación: 1.0	
Puntuación: 1.0	
Puntuación: 1.0	
Puntuación: 1.0 ¿Cuáles de estas of gente deliberativo?	
Puntuación: 1.0 ¿Cuáles de estas of gente deliberativo?	caracteristicas pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas caracteristicas pertenecen a u de alcanzar sus propios objetivos
Puntuación: 1.0 iCuáles de estas o gente deliberativo? Genera y trata Reconoce opor Toma la iniciat	caracteristicas pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas caracteristicas pertenecen a un de alcanzar sus propios objetivos tunidades
Puntuación: 1.0 ¿Cuáles de estas o agente deliberativo? Genera y trata Reconoce opor Toma la iniciat	caracteristicas pertenecen a un agente deliberativo? . ¿Cuáles de estas caracteristicas pertenecen a u de alcanzar sus propios objetivos tunidades



¿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 por que se cambie el medio

La respuesta es Incorrecta!

La respuesta correcta es:
- Si, su solución no tiene por qué ser la óptima (100.0 %)

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	