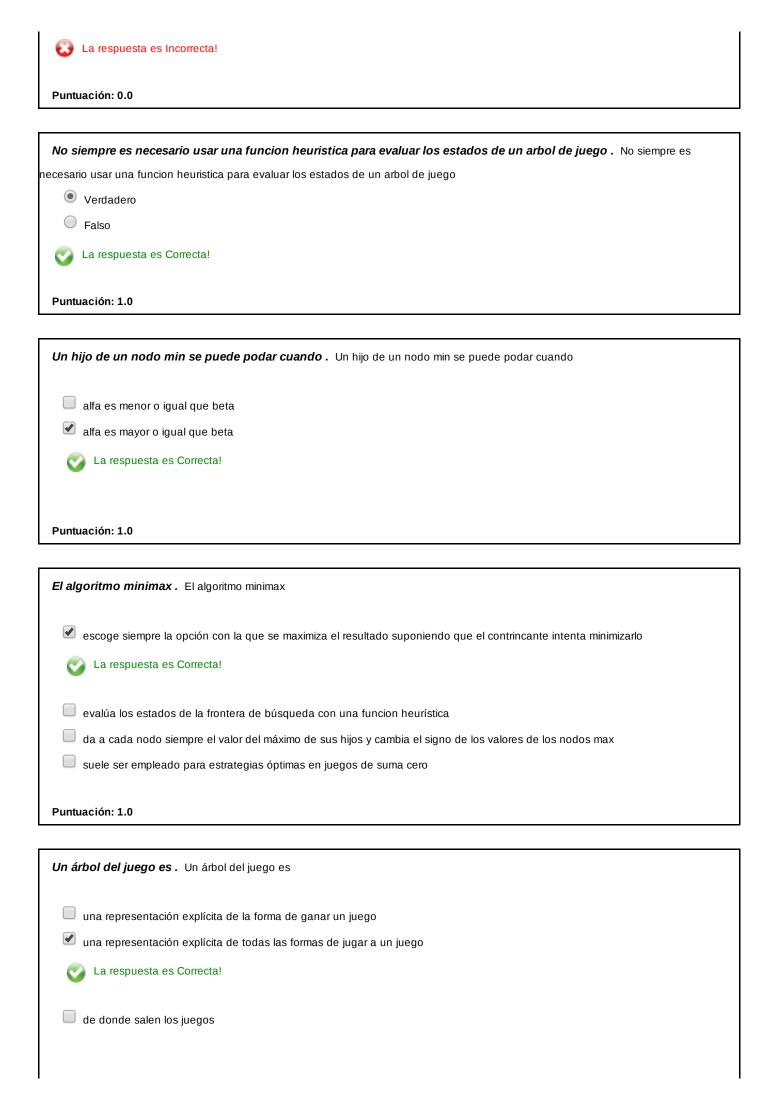
NOMBRE: Tema4-1

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
a esperanza matematica
alfa o beta segun corresponda
la funcion heuristica la funcion heuristica sirve para evaluar como de bueno es un estado para mi
La respuesta es Incorrecta!
La respuesta correcta es:
- la esperanza matematica (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 mas en los nodos min y por eso es preferible ordenar estos antes que los max

Falso



el valor de la mejor opción hasta el momento
el mayor valor en el camino a la raiz desde el nodo, entre los nodos MAX
el menor valor en el camino a la raiz 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 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
Es un sistema que le permite reconocer al agente las características del mundo que le rodea
 ■ 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
 ■ 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 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
 ■ 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 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 deficiones anteriores
 □ 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
 ■ 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 deficiones anteriores Puntuación: 1.0
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 deficiones anteriores
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 deficiones anteriores Puntuación: 1.0 Poda alfa-beta. ∠En qué consiste la poda alfa-beta?
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 deficiones anteriores Puntuación: 1.0 Poda alfa-beta. ¿En qué consiste la poda alfa-beta? Es una ecuación para resolver ecuaciones diferenciales
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 deficiones anteriores Puntuación: 1.0 Poda alfa-beta. ∠En qué consiste la poda alfa-beta?

Es una técnica de búsqueda que reduce el número de nodos evaluados en un árbol de juego por el algoritmo Minimax
Respuesta correcta
La respuesta es 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
La respuesta es Correcta!
un tipo de agente deliberativo
Puntuación: 1.0
T diluderon. 1.0
¿Puede existir un juego competitivo y cooperativo a la vez?. ¿Puede existir un juego competitivo y cooperativo a la vez?
2. dede existii un juego competitivo y cooperativo a la vez:. ¿Puede existii 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).
La respuesta es Correcta!
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 ② ② ② ② ② ② ② ③ ④ ③ ④ ③ ④ ③ ④ ③ ④ ⑤ ④ ⑤ ④ ④ ④ ⑤ ④ ⑤ ⑤ ④ ⑤ ④ ⑤ ⑤ ④ ⑤ ⑤ ⑤ ⑤ ⑤ ⑤ ⑤ ⑥ ⑤ ⑤ ⑥ ⑤ ⑥ ⑤ ⑥
La respuesta es Correcta!
Todos los que sean necesarios
— 10005 105 que 30011 11000301105
Puntuación: 1.0

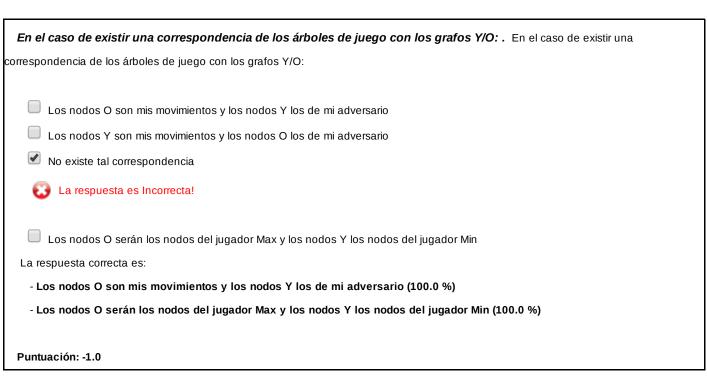
minimax?
Si, son dos técnicas que van unidas.
No, la poda alfa beta es una mejora para disminuir el esfuerzo computacional del algoritmo minimax.
La respuesta es Correcta!
Puntuación: 1.0
¿Cuál o cuales de los siguientes juegos son bipersonales con información perfecta?:. ¿Cuál o cuales de los siguientes
juegos son bipersonales con información perfecta?:
✓ Ajedrez
La respuesta es Correcta!
La lespuesta es collecta:
✓ 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 heuristica? . ¿Cuáles de los siguientes problemas
requieren para su resolución de una heuristica?

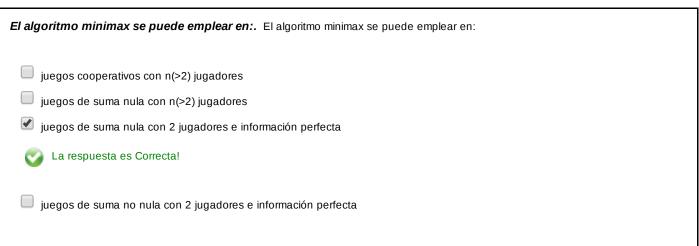
Una partida de ajedrez

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	
tions	ĺ

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!





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!

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
r unitacion. 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!
Discovered allegatories
■ Búsqueda aleatoria■ Minimización de la pérdida del contrario
williniazacion de la perdida del contrario
Puntuación: 1.0

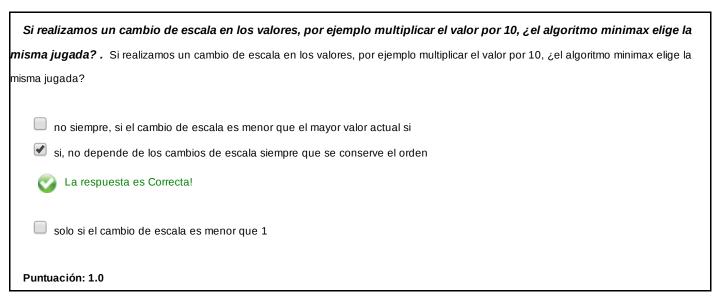
El algoritmo minimax depende del orden en que se exploren las jugadas. El algoritmo minimax depende del orden en que se exploren las jugadas

	Verdadero Falso	No depende, pues en cada nivel hay que explorar todas las jugadas para aplicarlo
3	La respuesta es	s Incorrecta!
Puntua	ación: 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



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

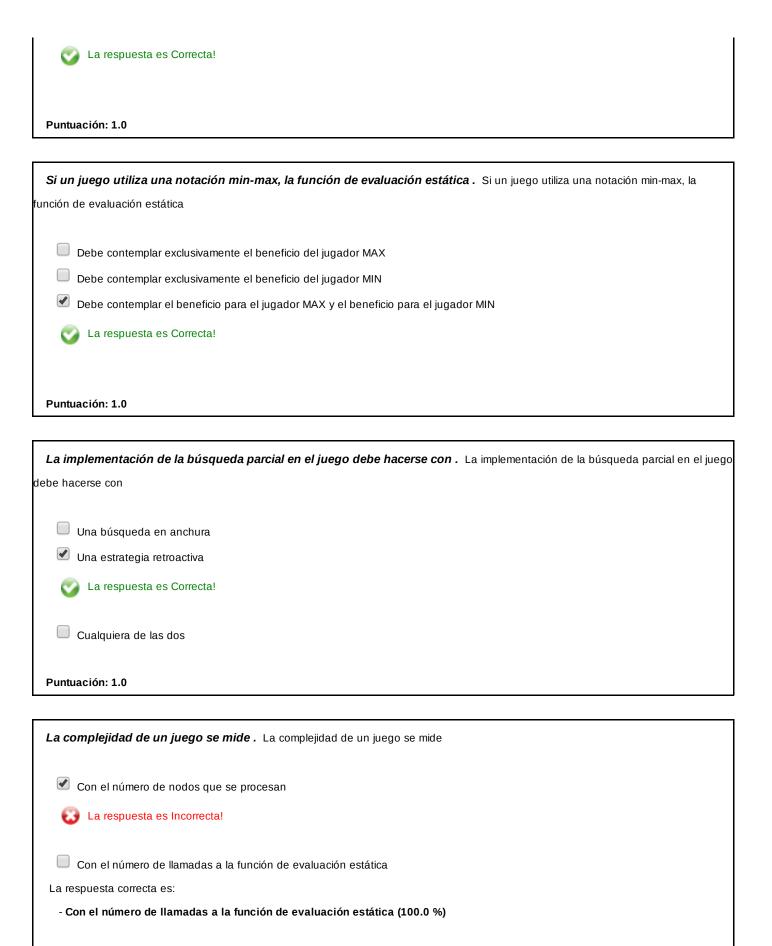
No siempre, pues puede cambiar el orden de la esperanza matemática de las opciones de una jugada aunque se conserve el orden de los valores

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 %)
- La ganancia de dil jugador se equinista con la perdida de los odos jugadores (100.0 70)
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



Funcionaría correctamente un algoritmo Minimax para el juego del tres en raya que utilizara la siguiente función
heurística f(T)= (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 utilizara la siguiente función heurística f(T)= (número de filas, columna o diagonales aún

Puntuación: -1.0

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?
• Volume of the control of the contr
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 es Incorrecta!
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 cálcula. La cota alfa se cálcula
máximo de los nodos MAX entre el nodo y la raiz
✓ máximo de los nodos MIN entre el nodo y la raiz
La respuesta es Incorrecta!
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 cálcula . La cota beta se cálcula

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
Faiso
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
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
La respuesta es Incorrecta!
con el caso más favorable
☐ con el caso promedio
La respuesta correcta es:
- con el caso promedio (100.0 %)
Puntuación: -1.0
Fundacion: -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