



## هوش مصنوعی

پاییز ۱۴۰۱

استاد: محمدحسین رهبان

دانشگاه صنعتی شریف

دانشکده مهندسی کامپیوتر

گردآورندگان: ارشان دلیلی، آرمان بابایی، آریا جلالی، رضا عبداللهزاده

مقدمه و جست و جو، جست و جوی محلی، بهینه سازی پیوسته مهلت ارسال: ۱۸ آبان

پاسخ تمرین اول

- مهلت ارسال پاسخ تا ساعت ۲۳:۵۹ روز مشخص شده است.
- در طول ترم امکان ارسال با تاخیر پاسخ همه ی تمرین تا سقف ۱۰ روز و در مجموع ۲۰ روز، وجود دارد. پس از گذشت این مدت، پاسخ های ارسال شده پذیرفته نخواهند بود. همچنین، به ازای هر روز تأخیر غیر مجاز ۱۰ درصد از نمره تمرین به صورت ساعتی کسر خواهد شد.
- همکاری و همفکری شما در انجام تمرین مانعی ندارد اما پاسخ ارسالی هر کس حتما باید توسط خود او نوشته شده باشد.
- در صورت همفکری و یا استفاده از هر منابع خارج درسی، نام همفکران و آدرس منابع مورد استفاده برای حل سوال مورد نظر را ذکر کنید.
- لطفا تصویری واضح از پاسخ سوالات نظری بارگذاری کنید. در غیر این صورت پاسخ شما تصحیح نخواهد شد.

### سوالات نظری (۱۴۳ نمره)

۱. (۱۸ نمره) درستی یا نادرستی گزاره های زیر را با ذکر دلیل یا مثال نقض نشان دهید.

(آ) محیطی<sup>۱</sup> وجود دارد که هر عاملی<sup>۲</sup> در آن رفتار عقلانی<sup>۳</sup> دارد.

(ب) امکان عقلانی بودن یک عامل در دو محیط متفاوت وجود دارد.

(ج) عاملی که تنها اطلاعات جزئی<sup>۴</sup> درباره ی استیت دریافت می کند، نمی تواند کاملاً عقلانی باشد.

حل.

(آ) درست. به عنوان مثال در محیطی با یک استیت، به طوری که تمامی کنش ها<sup>۵</sup> پاداش<sup>۶</sup> یکسانی دارند، کنشی که انتخاب می شود مهم نیست.

(ب) درست. می توانیم بخش های از محیط که توسط سیاست بهینه قابل دسترسی نیستن را تغییر دهیم به شرطی که آن بخش ها هنوز توسط عامل ما قابل دسترسی نباشند.

(ج) غلط. منطقی بودن یک عامل وابسته به توانایی تصمیم گیری درست با توجه به اطلاعات داده شده به آن عامل است.

۲. (۳۰ نمره) به دلیل تبحر شما در هوش مصنوعی، کنترل دو ماشین سفر در زمان به شما داده شده است. این دو ماشین که در یک سیاره ی مسطح با  $N \times M$  کاشی گیر کرده اند، برای فرار از آن نیاز دارند به نقاط مشخص شده ای که در شکل پایین مشخص شده است برسند. در هر حرکت، هر دو ماشین حرکت می کنند. هر ماشین می تواند جابجا نشود و یا به یکی از همسایه های آزاد خود برود. ماشین ها نمی توانند هر دو وارد یک خانه شوند.

<sup>۱</sup>Environment






<sup>۲</sup>Agent



<sup>۳</sup>Rational

<sup>۴</sup>Partial Information

<sup>۵</sup>Actions

<sup>۶</sup>Reward

A		B				
						
						

A		B				
						
						

$f'(h^*(x))$  قابل قبول است.

(ب) در صورت داشتن تابع‌های اکتشافی قابل قبول  $h_1(n), h_2(n), \dots, h_m(n)$  که هیچکدام بقیه را غالب نکنند، تابع اکتشافی جدیدی ارائه دهید که هم قابل قبول باشد و هم توابع اکتشافی  $h_1(n), h_2(n), \dots, h_m(n)$  را غالب کند.

حل.

(الف) دقت کنید چون تابع  $f$  یک تابع محدب است، می‌دانیم  $f''(x) \geq 0$  که صعودی بودن مشتق تابع  $f$  را نشان می‌دهد. حال می‌توانیم بنویسیم.

$$h(x) \leq h^*(x) \forall x \in \mathbb{R} \Rightarrow f'(h(x)) \leq f'(h^*(x))$$

$$\max(h_1(n), h_2(n), \dots, h_m(n)) \quad (\text{ب})$$

۴. (۲۵ نمره) می‌خواهیم مسئله‌ی SSP را با استفاده از الگوریتم ژنتیک حل کنیم. برای این کار مکانیزم crossover و جهش مربوط به الگوریتم ژنتیک را برای مسئله‌ی گفته شده ارائه دهید.

حل.

می‌توانیم وجود هر عنصر را با ۱ و عدم آن را با ۰ نشان دهیم. برای crossover می‌توانیم با استفاده از Uniform crossover بچه‌ی جدید تولید کنیم. به این صورت که هر بیت را می‌توانیم با احتمال خاصی از والد اول یا والد دوم بگیریم. در نهایت برای جهش نیز می‌توانیم با یک احتمال خاصی یک بیت را از ۰ به ۱ و یا از ۱ به ۰ تبدیل کنیم.

۵. (۳۰ نمره) جمعیتی متشکل از پنج کروموزم را با مقادیر فیتنس (قبل از امتیازبندی)

$$f_1 = 5, f_2 = 7, f_3 = 8, f_4 = 10, f_5 = 15$$

در نظر بگیرید. در هر یک از حالات مقابل احتمال انتخاب کروموزم ۴ در یک مرحله‌ی انتخاب را محاسبه کنید.

(آ) انتخاب چرخ رولت<sup>۱۱</sup>

(ب) انتخاب چرخ رولت پس از مرتب کردن امتیازها به صورت خطی (بالاترین امتیاز برابر با ۱۰ و کمترین امتیاز مقدار ۱ را در امتیازبندی جدید به خود می‌گیرند)

(ج) انتخاب تورنمنت<sup>۱۲</sup> با سایز تورنمنت برابر با ۲، و احتمال ۰/۷۵ برای انتخاب بهترین کروموزم در هر تورنمنت.

حل.

(آ)

$$p_i = \frac{f_i}{\sum_{j=1}^N f_j} \Rightarrow p_4 = \frac{10}{5 + 7 + 8 + 10 + 15} = \frac{2}{9}$$

<sup>۱۱</sup> Roulette Wheel Selection

<sup>۱۲</sup> Tournament Selection

(ب)

$$p_4 = \frac{5/5}{1 + 2/8 + 3/7 + 5/5 + 10} \approx 0.24$$

(ج) کرومزم ۴ با احتمال  $\frac{1}{11}$  در مقابل هر رقیب شرکت می‌کند و در مقابل کرومزم ۵ با احتمال  $0.25$  و در بقیه موارد با احتمال  $0.75$  انتخاب می‌شود. در نهایت داریم.

$$\frac{1}{11}(0.25 + 0.75 + 0.75 + 0.75) = 0.25$$

۶. (۲۰ نمره) فرض کنید تابع  $f$  یک تابع محدب<sup>۱۳</sup> مشتق‌پذیر با دامنه‌ی  $\mathbb{R}_+$  باشد.

(آ) اثبات کنید تابع

$$F(x) = \frac{1}{x} \int_1^x f(t) dt, \quad x \in \mathbb{R}_{++}$$

محدب است. ( $\mathbb{R}_{++}$  به معنای اعداد حقیقی مثبت و  $\mathbb{R}_+$  به معنای اعداد حقیقی نامنفی است.)

(ب) نامساوی زیر را اثبات کنید

$$\int_a^b f(t) dt \leq \frac{1}{2}(b-a)(f(a) + f(b)) \quad (a, b) \in \mathbb{R}_+^2$$

حل.

(آ) با دو بار مشتق گرفتن از  $F(x)$  داریم.

$$F'(x) = -\left(\frac{1}{x^2}\right) \int_1^x f(t) dt + \frac{f(x)}{x}$$

$$\begin{aligned} F''(x) &= \frac{2}{x^3} \int_1^x f(t) dt - \frac{f(x)}{x^2} + \frac{f'(x)}{x} \\ &= \frac{2}{x^3} \int_1^x (f(t) - f(x) - f'(x)(t-x)) dt \end{aligned}$$

حال از محدب بودن تابع  $f(x)$  نتیجه می‌شود.

$$f(t) \geq f(x) + f'(x)(t-x) \Rightarrow F''(x) \geq 0$$

(ب)

$$\begin{aligned} \int_a^{\frac{b+a}{2}} f(t) dt - \frac{b-a}{2} f(a) &= \int_a^{\frac{b+a}{2}} \int_a^t f'(s) ds dt \leq \\ \int_{\frac{b+a}{2}}^b \int_t^b f'(s) ds dt &= \frac{b-a}{2} f(b) - \int_{\frac{b+a}{2}}^b f(t) dt \end{aligned}$$

در نهایت داریم.

$$\int_a^b f(t) dt \leq \frac{b-a}{2}(f(b) + f(a))$$

<sup>۱۳</sup>Convex