

## Quiz 9

Berikut adalah sifat  $A^*$ , kecuali

Select one:

- a. Complete jika jumlah node terbatas
- b. Complexity  $O(bh^*)$ ,**
- c. optimal jika  $h(n)$  admissible
- d. Semua node yang di-generate disimpan di memory

Ekspansi node yang dilakukan hanya melihat kepada fungsi heuristicnya  $h(n)$  saja, adalah ekspansi dengan menggunakan metode  $A^*$ .

Select one:

True

**False**

Sifat Greedy best-first search adalah complete jika state terbatas dan pengulangan state ditangani

Select one:

True

False

## Quiz 10

Berikut adalah pernyataan yang benar mengenai local search, kecuali

Select one:

- a. membutuhkan urutan jalur dari state awal ke goal state**
- b. dapat menemukan state terbaik berdasarkan suatu objective function
- c. Tujuan adalah menemukan goal state yang memenuhi semua syarat (constraint satisfaction)
- d. Pada local search pendefinisian masalah dilakukan sedemikian sehingga state space adalah berupa himpunan konfigurasi lengkap

**Berikut pernyataan yang benar mengenai hill climbing search, kecuali**

Select one:

- a. mengambil state terdekat yang terlihat baik saat itu
- b. proses pencarian diibaratkan seperti seorang penderita amnesia mendaki bukit dengan kabut tebal.
- c. disebut juga Greedy Local Search
- d. mengambil state terbaik secara acak**

**Berikut pernyataan yang benar mengenai Algoritma Genetika, kecuali**

Select one:

- a. Berangkat dari local beam search
- b. Dikembangkan pertama kali oleh Darwin (1975)**
- c. Terinspirasi dari proses evolusi biologis: natural selection dan genetic inheritance
- d. Dikembangkan pertama kali oleh John Holland

**Tidak ada tetangga yang lebih baik sehingga state dianggap sebagai solusi tetapi bukan solusi optimal, adalah pengertian dari?**

Select one:

- a. Shoulder
- b. Plateau
- c. global maxima
- d. local maxima**

## **Quiz 11**

**Pada kasus dimana environment bersifat non-deterministic dan/atau partially observable solusi berupa**

Select one:

- a. tree**
- b. contingency plan
- c. sequence of action

**Agent dimana berada pada environment yang deterministic dan observable maka problem bersifat**

Select one:

- a. single-state**
- b. unknown
- c. multi-state
- d. contingency

**Masalah dimana agent berada pada environment yang bersifat deterministic dan non-observable**

Select one:

- a. sensorless problem**
- b. online problem
- c. contingency problem

## **Quiz 12**

**Solusi Optimal pada sebuah game adalah dengan menggunakan contingent strategy untuk setiap langkah lawan.**

Select one:

- True**
- False

**Algoritma Minimax: secara teoritis memberikan strategi optimal dan kompleksitasnya kecil**

Select one:

- True
- False**

**Untuk menghitung Minimax-Value pada initial-state harus dilakukan Breadth First Search pada game tree**

Select one:

- True
- False**

### Quiz 13

**Algoritma Minimax: secara teoritis memberikan strategi optimal dan kompleksitasnya kecil**

Select one:

True

**False**

**Untuk menghitung Minimax-Value pada initial-state harus dilakukan Breadth First Search pada game tree**

Select one:

True

**False**

**Solusi Optimal pada sebuah game adalah dengan menggunakan contingent strategy untuk setiap langkah lawan.**

Select one:

**True**

False

### Quiz 14

**Adversarial search adalah masalah search melawan agent lain**

Select one:

**True**

False

**Algoritma ExpectiMinimax lebih lambat dari Minimax biasa untuk itu perlu dilakukan pruning dan aproksimasi**

Select one:

**True**

False

Feedback

true

**Unsur stochastic bisa diselesaikan dengan algoritma Minimax**

Select one:

True

**False**

**Algoritma Minimax tergolong murah dalam computational cost-nya sehingga tidak dibutuhkan pruning dan aproksimasi**

Select one:

True

**False**

## **Quiz 15**

**Adversarial search adalah masalah search melawan agent lain**

Select one:

**True**

False

**Algoritma Minimax tergolong murah dalam computational cost-nya sehingga tidak dibutuhkan pruning dan aproksimasi**

Select one:

**True**

False

**Algoritma ExpectiMinimax lebih lambat dari Minimax biasa untuk itu perlu dilakukan pruning dan aproksimasi**

Select one:

**True**

False

**Unsur stochastic bisa diselesaikan dengan algoritma Minimax**

Select one:

True

**False**