¿Qué método de búsqueda toma menos memoria?

A. Breadth-First y Depth-First toman menos memoria ambos

B. Búsqueda Lineal

C. Depth-First

D. Breadth-First

Una heurística es una manera de:

A. Comparar dos nodos en un árbol de búsqueda para ver si uno es mejor que otro

B. Buscar y medir que tan lejos un nodo en el árbol está tan lejos de su objetivo o meta

C. Descubrir algo o una idea embebida en un programa, generalmente un objetivo

D. Todas las anteriores

¿Cuál es la mejor manera de resolver un problema de juegos?

A. Un acercamiento óptimo

B. Un acercamiento lineal

C. Un acercamiento aleatorio

D. Un acercamiento heurístico

El algoritmo A\* es un algoritmo basado en:

A. Depth-First

B. Best-First

C. Hill-Climbing

D. Breadth-First

En ambientes no deterministicos los agentes AND-OR se utilizan para generar plane de contingenica y asi alcanzar el objetivo pasada cualquier ocurrencia

A. Cierto

B. Falso

Un algoritmo general de árbol de búsqueda considera todas las posibles rutas para encontrar una solución mientras que un algoritmo basado en búsqueda gráfica evita la consideración de caminos redundantes

A. Cierto

B. Falso

¿Cuál de los siguientes métodos no forma parte de una búsqueda uniformada?

A. Breadth-First

B. A\*

C. Búsqueda Bidireccional

D. Costo Uniforme

Un problema consiste de 5 partes, cuales de estas no es:

A. Estado Inicial

B. Acciones

C. Descripción atómica

D. Función objetivo

E. Modelo de Transición

¿Cómo tratan los algoritmos de búsqueda sus estados y acciones?, es decir, de que manera:

A. como gráficos

B. como perceptos

C. como agentes

D. como descripciones atómicas

En un algoritmo genético como son generados los nuevos estados:

A. Mutación y Cruces

B. Regeneración y Persistencia

C. Cruces y Persistencia

D. Mutación y Regeneración