

Laboratorio Inteligencia Artificial I

La sesión 1 se divide en tres partes:

Parte 1. Introducción a la IA

En la primera parte se os propone probar algunas aplicaciones de Inteligencia Artificial y para cada uno comentar el tipo de IA observada y el tipo de conocimiento necesario.

- [El juego de las 20 preguntas](#)
- [Jugador de tetris](#) (jar descarga)
- Interactuar con los robots conversadores (chatbots) descubriendo sus capacidades y limitaciones:
 - Irene de Renfe (<http://www.renfe.com/>)
 - A.L.I.C.E. (<http://alice.pandorabots.com>) (en inglés)
 - Eliza (<http://deixilabs.com/eliza.html>) y Alizia (<http://deixilabs.com/alizia.html>)Puedes añadir alguno más que te parezca relevante para la comparativa. Entrega copia de las conversaciones mantenidas. Comenta las capacidades de comprensión y limitaciones encontradas. ¿Se pueden considerar inteligentes? ¿Por qué?
- [Rock-Paper-Scissors](#)
- [Doodle's guessing](#)
- [Maquina moral](#)
- Otras [demos de aplicaciones de IA](#)

Parte 2. Introducción al entorno Jupyter notebook y al lenguaje Python

- Enlace a las [diapositivas](#)
- Ejecuta las celdas de código del archivo [Intropython.ipynb](#) leyendo las explicaciones y observando la salida de la ejecución.
- Se proponen [3 ejercicios sencillos](#) de programación en python para practicar

Parte 3. Una vez terminado el tutorial prueba el código de algunas aplicaciones.

- Jugador de [pacman](#)
- Puedes intentar probar y comprender cómo resolver el problema del Agente que pasa el test de Raven
 - o <https://github.com/teldridge11/RPM-AI-Agent>
 - o https://github.com/msouthwell/ravens_matrices_ai_agent
 - o <https://github.com/ChrisGCampbell/KBAI-Raven-Progressive-Matrices>