// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Альтернативный выбор  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Альтернативный выбор  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Альтернативный выбор/(АВ) Простые  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Альтернативный выбор/(АВ) Простые  
  
  
// question: 635480 name: 1.  
::1.::Математические методы и модели поддержки принятия решений это -{  
 ~Набор инструментов для обработки больших данных  
 ~Компьютерные программы для создания бизнес-планов  
 =Методы для определения наилучшего решения в сложных ситуациях  
 ~Методы для создания искусственного интеллекта  
}  
  
  
// question: 635481 name: 2.  
::2.::Математическая модель, использующаяся для определения наилучшего решения при наличии нескольких критериев\:{  
 ~Целочисленное программирование  
 ~Теория игр  
 =Метод анализа иерархий  
 ~Линейное программирование  
}  
  
  
// question: 635482 name: 3.  
::3.::Метод, использующийся для определения оптимального диапазона значений параметров модели\:{  
 ~Градиентный спуск  
 ~Решение дифференциальных уравнений  
 =Анализ чувствительности  
 ~Метод наименьших квадратов  
}  
  
  
// question: 635483 name: 4.  
::4.::Метод, использующийся для принятия решений в условиях неопределенности или риска\:{  
 ~Байесовский анализ  
 =Метод Монте-Карло  
 ~Метод прогнозирования  
 ~Метод графов  
}  
  
  
// question: 635484 name: 5.  
::5.::Тип математической модели, использующийся для описания сложных систем, состоящих из множества взаимосвязанных элементов\:{  
 ~Аналитические модели  
 ~Статистические модели  
 ~Дискретные модели  
 =Системные динамические модели  
}  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Альтернативный выбор/(АВ) Средне-сложные  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Альтернативный выбор/(АВ) Средне-сложные  
  
  
// question: 635489 name: 10.  
::10.::Генетический алгоритм включает в себя этапы\:{  
 ~Оценка приспособленности  
 ~Селекция  
 ~Мутация  
 =Все перечисленное  
}  
  
  
// question: 635490 name: 11.  
::11.::Из перечисленных операторов генетического алгоритма отвечает за случайное изменение генов\:{  
 ~Оценка приспособленности  
 ~Селекция  
 =Мутация  
 ~Скрещивание  
}  
  
  
// question: 635491 name: 12.  
::12.::Популяция в генетическом алгоритме это\:{  
 ~Множество решений задачи  
 ~Множество генов  
 ~Множество критериев оптимальности  
 =Множество операторов генетического алгоритма  
}  
  
  
// question: 635492 name: 13.  
::13.::Хромосома в генетическом алгоритме это\:{  
 =Набор генов  
 ~Набор критериев оптимальности  
 ~Набор операторов генетического алгоритма  
 ~Набор исходных данных  
}  
  
  
// question: 635493 name: 14.  
::14.::Из перечисленных методов селекции генетического алгоритма выбирает родителей случайно\:{  
 ~Пропорциональная селекция  
 ~Турнирная селекция  
 ~Ранговая селекция  
 =Случайный отбор  
}  
  
  
// question: 635494 name: 15.  
::15.::Из перечисленных методов скрещивания генетического алгоритма сочетает гены двух родителей случайным образом\:{  
 ~Одноточечное скрещивание  
 ~Двухточечное скрещивание  
 =Равномерное скрещивание  
 ~Инверсия  
}  
  
  
// question: 635495 name: 16.  
::16.::Задачи, которые можно решать с помощью иммунных алгоритмов\:{  
 ~Задачи классификации и регрессии  
 =Задачи оптимизации функций  
 ~Задачи кластеризации и анализа данных  
 ~Распознавание образов и обработка естественного языка  
}  
  
  
// question: 635496 name: 17.  
::17.::Тип моделирования, использующийся при создании иммунных алгоритмов\:{  
 =Стохастическое  
 ~Детерминированное  
 ~Байесовское  
 ~Нечеткое  
}  
  
  
// question: 635497 name: 18.  
::18.::Проблемы, возникающие при использовании иммунных алгоритмов\:{  
 ~Низкая скорость сходимости  
 ~Потеря многообразия решений  
 ~Трудность выбора подходящих параметров алгоритма  
 =Все перечисленные проблемы  
}  
  
  
// question: 635498 name: 19.  
::19.::Метод, использующийся для создания популяции в иммунных алгоритмах\:{  
 ~Случайный поиск  
 ~Процесс мутации  
 =Процесс клонирования  
 ~Процесс рекомбинации  
}  
  
  
// question: 635499 name: 20.  
::20.::Алгоритмы, называющиеся алгоритмами случайного поиска\:{  
 =Алгоритмы, использующие только стохастический подход к решению задач  
 ~Алгоритмы, использующие только детерминированный подход к решению задач  
 ~Алгоритмы, которые используют смесь стохастического и детерминированного подходов к решению задач  
 ~Алгоритмы, основанные на методах машинного обучения  
}  
  
  
// question: 635500 name: 21.  
::21.::Алгоритмы случайного поиска подходят для решения класса задач\:{  
 ~Одномерные задачи оптимизации  
 ~Многомерные задачи оптимизации  
 ~Задачи поиска пути в графе  
 =Все перечисленные типы задач  
}  
  
  
// question: 635501 name: 22.  
::22.::Параметр, влияющий на уровень эффективности алгоритма случайного поиска\:{  
 ~Число итераций  
 =Размерность пространства поиска  
 ~Начальное приближение  
 ~Все выше перечисленные параметры  
}  
  
  
// question: 635485 name: 6.  
::6.::Основные шаги при использовании математических методов и моделей поддержки принятия решений\:{  
 =Определение проблемы, создание математической модели, анализ результатов, выбор оптимального решения  
 ~Сбор данных, создание гипотезы, проведение эксперимента, интерпретация результатов  
 ~Оценка возможных рисков, проведение SWOT-анализа, формулирование стратегии, ее реализация  
 ~Создание системы обратной связи, анализ промежуточных результатов, корректировка модели и процесса принятия решений  
}  
  
  
// question: 635486 name: 7.  
::7.::Из нижеперечисленных является примером задачи, которую можно решить с помощью математических методов и моделей поддержки принятия решений\:{  
 ~Разработка дизайна логотипа компании  
 =Определение оптимального маршрута движения грузового автомобиля  
 ~Выбор цвета для новой коллекции одежды  
 ~Определение стоимости продукта на основе себестоимости и маржинальности  
}  
  
  
// question: 635487 name: 8.  
::8.::Генетический алгоритм это\:{  
 ~Алгоритм, используемый для редактирования ДНК  
 =Алгоритм, основанный на принципах эволюции  
 ~Алгоритм, используемый для выявления генетических болезней  
 ~Алгоритм, используемый для копирования генов  
}  
  
  
// question: 635488 name: 9.  
::9.::Задача, которую можно решить с помощью генетического алгоритма\:{  
 ~Оптимизация функций  
 ~Распознавание образов  
 ~Прогнозирование временных рядов  
 =Все перечисленное  
}  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Альтернативный выбор/(АВ) Сложные  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Альтернативный выбор/(АВ) Сложные  
  
  
// question: 635502 name: 23.  
::23.::Случайность в алгоритмах случайного поиска играет роль\:{  
 ~Ускоряет сходимость к оптимальному решению  
 =Позволяет избежать застревания в локальных минимумах  
 ~Уменьшает вероятность получения неправильного решения  
 ~Не оказывает влияния на результат работы алгоритма  
}  
  
  
// question: 635503 name: 24.  
::24.::Автомат адаптации это\:{  
 =Алгоритм, способный изменять свои параметры в зависимости от условий задачи  
 ~Алгоритм, использующий только случайный поиск для решения задач  
 ~Алгоритм, основанный на методах машинного обучения  
 ~Все перечисленные варианты ответов  
}  
  
  
// question: 635504 name: 25.  
::25.::Функция приспособленности при использовании эволюционных методов в автоматах адаптации это\:{  
 =Функция, описывающая качество текущего решения  
 ~Функция, описывающая скорость изменения параметров алгоритма  
 ~Функция, описывающая вероятность выбора данного решения  
 ~Функция, описывающая скорость сходимости алгоритма  
}  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Установление последовательности//соответствия  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Установление последовательности//соответствия  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Установление последовательности//соответствия/(П//С) Простые  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Установление последовательности//соответствия/(П//С) Простые  
  
  
// question: 140606 name: Соответствие 1.  
::Соответствие 1.::На практике применяют следующие методы субъективных измерений\:{  
 =Различные процедуры измерения для упорядочения объектов -> Ранжирование  
 =Ранжирование, проводится в порядковой шкале, но путем сравнения всех возможных пар объектов -> Парное сравнение  
 =Представляет собой процедуру приписывания объектам числовых значений в шкале интервалов -> Непосредственная оценка  
 = -> Последовательное сравнение  
}  
  
  
// question: 140607 name: Соответствие 2.  
::Соответствие 2.::Теория игр.{  
 =Целью теории игр является… -> Выработка рекомендаций для разумного поведения игроков в конфликтных ситуациях  
 =Основной особенностью теории игр является -> Расширение понятия оптимальности, включая в него компромисс, устраивающий игроков  
 = -> Некоторое равновесие (компромисс, седловая точка), в наибольшей степени устраивающее игроков  
}  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Установление последовательности//соответствия/(П//С) Средне-сложные  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Установление последовательности//соответствия/(П//С) Средне-сложные  
  
  
// question: 140608 name: Соответствие 3.  
::Соответствие 3.::Генетические алгоритмы.{  
 =Случайное изменение одной или нескольких позиций в хромосоме -> Мутация  
 =Операция при которой две хромосомы обмениваются своими частями -> Кроссинговер  
 =Изменение порядка следования битов в хромосоме или её фрагменте -> Инверсия  
 = -> Локус  
}  
  
  
// question: 140609 name: Соответствие 4.  
::Соответствие 4.::Генетические алгоритмы. Операторы отбора особей в новую популяцию.{  
 =Пороговое значение определяет, какая доля особей, начиная с самой пригодной, будет принимать участие в отборе -> Отбор усечением  
 =Создается промежуточная популяция, которая включает в себя как родителей, так и их потомков. Члены этой популяции оцениваются, а за тем из них выбираются N самых лучших -> Элитарный отбор  
 =Выбор особи в новую популяцию зависит не только от величины ее пригодности, но и от того, есть ли уже в формируемой популяции аналогичная особь -> Отбор вытеснением  
 = -> Метод Больцмана  
}  
  
  
// question: 140610 name: Соответствие 5.  
::Соответствие 5.::Алгоритм «Рабочий и Хозяин» (Global model — worker/farmer). Среди всех компьютеров выделяют «Хозяев» и «Рабочих».{  
 =Компьютеры — «Рабочие» -> Отвечают за процессы воспроизводства, мутации и вычисления функции пригодности  
 =Компьютеры — «Хозяева» -> Проводят отбор особей согласно оценке их пригодности в новую популяцию  
 = -> Оценивают корректность полученных результатов  
}  
  
  
// question: 140611 name: Соответствие 6.  
::Соответствие 6.::Роевые биоэвристики. Некоторые основные принципы коллективного поведения.{  
 =Однородность (гомогенность) -> Каждая особь роя имеет одну и туже модель поведения.  
 =Локальность -> Движение каждой особи определяется только ее ближайшим окружением  
 =Центрирование -> Особи пытаются оставаться близко к своим соседям  
 = -> Особи пытаются выровнять свою скорость относительно своего окружения  
}  
  
  
// question: 140612 name: Соответствие 7.  
::Соответствие 7.::Роевые биоэвристики. Некоторые модели коллективного поведения.{  
 =Рой -> Единая совокупность особей, которая имеет низкий уровень поляризации (параллельного выравнивания) агентов  
 =Тор -> Оособи постоянно двигаются по кругу вокруг центра  
 =Динамическая параллельная группа -> Особи поляризуются и движутся как когерентные группы, но отдельные агенты могут двигаться через группы, плотность и форма группы может изменяться  
 = -> Параллельная группа с минимальными изменениями в плотности и форме группы  
}  
  
  
// question: 140613 name: Соответствие 8.  
::Соответствие 8.::Общая последовательность одной итерации решения задачи популяционным алгоритмом.{  
 =Шаг №1 -> Создать начальную популяцию, задать параметры метода.  
 =Шаг №2 -> Клонирование - осуществляет дублирование родительских клеток.  
 =Шаг №3 -> Мутация – преобразование клетки, случайно изменяющее несколько ее переменных.  
 =Шаг №4 -> Селекция, формирование новой популяции.  
 =Шаг №5 -> Обновление популяции.  
 = -> Контроль непрерывности целевой функции.  
}  
  
  
// question: 140614 name: Соответствие 9.  
::Соответствие 9.::Формирование начальной популяции.\nИдеи рассеивания применяются также и при формировании начальной популяции. Популяция состоит из Np \= X + Y особей, которые выбираются из базового множества особей A.{  
 =X особей выбираются -> По качеству (наилучшие особи по величине функции приспособленности).  
 =Y особей выбираются -> По расстоянию (суммарное расстояние от них до уже имеющихся в начальной популяции особей должно быть минимально).  
 = -> Случайным образом.  
}  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Установление последовательности//соответствия/(П//С) Сложные  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Закрытый тип/Установление последовательности//соответствия/(П//С) Сложные  
  
  
// question: 140091 name: Соответствие 10  
::Соответствие 10::[html]<p><span style\="font-size\: 14.8164px;">Глобальный роевой алгоритм.&nbsp;</span>В формуле</p><p>\ br></p>{  
 =<span style\="font-size\: 14.8164px;">\ /span> -> Компонента скорости в момент времени t  
 =<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;"><span style\="font-size\: 14.8164px;">\ /span><br></p> -> Координата позиции частицы  
 =<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\ и \ /p><p></p> -> – положительные коэффициенты ускорения, регулирующие вклад когнитивной и социальной компонент  
 =<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\ /p><p></p> -> – случайные числа из диапазона [0,1], которые вносят элемент случайности в процесс поиска  
 =<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\ /p> -> Персональная лучшая позиция по j-й координате i-ой частицы  
 =<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;"></p><p><span style\="font-size\: 14.8164px;">\ /span><br></p><br><p></p> -> Лучшая глобальная позиция роя.  
 = -> Усреднённая позиция роя  
}  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Открытый тип  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Открытый тип  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Открытый тип/(Откр) Простые  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Открытый тип/(Откр) Простые  
  
  
// question: 144967 name: 36.  
::36.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\_\_\_ - упрощенная формализованная модель конфликтной ситуации.</p>{  
 =%100%Игра#  
}  
  
  
// question: 144981 name: 37.  
::37.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\_\_\_ игра - это конечная игра двух игроков с ненулевой суммой.</p>{  
 =%100%Биматричная#  
}  
  
  
// question: 145216 name: 38.  
::38.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\_\_\_ игры - это игры в условиях полной неопределённости.</p>{  
 =%100%Стратегические#  
}  
  
  
// question: 145218 name: 39.  
::39.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\_\_\_ игры - это игры с частичной неопределённостью.</p>{  
 =%100%Статистические#  
}  
  
  
// question: 145220 name: 41.  
::41.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\_\_\_ точка - это пара оптимальных стратегий (Ai, Bj).</p>{  
 =%100%Седловая#  
}  
  
  
// question: 145234 name: 42.  
::42.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">Чистую стратегию игрока A, гарантирующую ему максимальный выигрыш называют \_\_\_.</p>{  
 =%100%максиминной#  
}  
  
  
// question: 145255 name: 43.  
::43.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">Чистую стратегию игрока B, гарантирующую ему минимальный проигрыш называют \_\_\_.</p>{  
 =%100%минимаксной#  
}  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Открытый тип/(Откр) Средне-сложные  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Открытый тип/(Откр) Средне-сложные  
  
  
// question: 636250 name: 10.  
::10.::\_\_\_ анализ - это метод, который позволяет решать задачи оптимизации с несколькими целевыми функциями.{  
 =%100%Мультикритериальный#  
}  
  
  
// question: 636251 name: 11.  
::11.::Принцип \_\_\_ - это метод решения задач регрессии, который используется для оценки зависимости между двумя переменными.{  
 =%100%наименьших квадратов#  
}  
  
  
// question: 636252 name: 12.  
::12.::\_\_\_ моделирование - это метод моделирования систем, у которых наблюдается дискретность состояний или событий.{  
 =%100%Дискретное#  
}  
  
  
// question: 636253 name: 13.  
::13.::\_\_\_ моделирование - это метод, который позволяет моделировать динамику системы во времени с помощью компьютерной программы.{  
 =%100%Симуляционное#  
}  
  
  
// question: 636254 name: 14.  
::14.::Теория \_\_\_ - это математическая модель, которая позволяет анализировать и оптимизировать процессы обслуживания с несколькими каналами.{  
 =%100%массового обслуживания#  
}  
  
  
// question: 636255 name: 15.  
::15.::\_\_\_ регрессия - это метод регрессионного анализа, который используется для моделирования бинарной зависимости между двумя переменными.{  
 =%100%Логистическая#  
}  
  
  
// question: 636256 name: 16.  
::16.::\_\_\_ статистика - это метод статистического анализа, который основан на теореме Байеса и позволяет оценивать вероятности гипотез с учетом априорной информации.{  
 =%100%Байесовская#  
}  
  
  
// question: 636257 name: 17.  
::17.::Теория \_\_\_ - это метод математического моделирования, который используется для описания и оптимизации поведения системы во времени.{  
 =%100%оптимального управления#  
}  
  
  
// question: 636258 name: 18.  
::18.::Теория \_\_\_ - это метод математического анализа, который позволяет анализировать изменения системы при небольших изменениях параметров.{  
 =%100%возмущений#  
}  
  
  
// question: 636259 name: 19.  
::19.::Теория \_\_\_ - это метод, который позволяет работать с неопределенными или диапазонными значениями, учитывая их возможную погрешность или неопределенность.{  
 =%100%интервальной арифметики#  
}  
  
  
// question: 636260 name: 20.  
::20.::Вероятностные модели используются для оценки \_\_\_ и \_\_\_ в решении задач. (Ответ указывать через пробел, без запятых){  
 =%100%неопределенности рисков#  
}  
  
  
// question: 636261 name: 21  
::21::\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_ - это компьютерный алгоритм, который позволяет системе изменять свое поведение в соответствии с изменениями внешней среды или требований пользователя. Он может применяться для оптимизации работы системы, повышения ее эффективности и устойчивости к различным условиям эксплуатации. (Ответ указывать через пробел, без запятых){  
 =%100%Автомат адаптации#  
}  
  
  
// question: 636262 name: 22  
::22::\_\_\_\_\_\_ - это процесс выбора наилучшего решения из множества возможных вариантов при заданных ограничениях и критериях оптимальности. В контексте автомата адаптации, оптимизация может использоваться для настройки параметров системы и достижения требуемой производительности.{  
 =%100%Оптимизация#  
}  
  
  
// question: 636263 name: 23  
::23::\_\_\_\_\_\_ алгоритмы - это класс методов оптимизации, в основе которых лежат принципы эволюции биологических систем, такие как естественный отбор, скрещивание и мутация генетического материала. Они широко используются для решения сложных задач оптимизации, включая задачи с большим числом параметров и нелинейными ограничениями.{  
 =%100%Эволюционные#  
}  
  
  
// question: 636264 name: 24  
::24::\_\_\_\_\_\_ алгоритм - это подкласс эволюционных алгоритмов, который использует операции выбора, скрещивания и мутации для создания новых популяций решений в процессе оптимизации. Он может быть использован для поиска оптимальных значений параметров при решении различных задач, таких как оптимизация функций, кластеризация данных, анализ временных рядов и т.д.{  
 =%100%Генетический#  
}  
  
  
// question: 636265 name: 25  
::25::\_\_\_\_\_\_ оптимизация - это класс методов оптимизации, который использует случайные процессы для нахождения оптимального решения. Он может использоваться для решения сложных задач оптимизации, включая задачи с нелинейными ограничениями, задачи выбора порядка выполнения работ и т.д.{  
 =%100%Стохастическая#  
}  
  
  
// question: 636266 name: 26  
::26::Алгоритмы \_\_\_\_\_\_ - это класс методов оптимизации, который моделирует процесс остывания металла после нагрева для нахождения оптимального решения. Они могут использоваться для поиска глобального оптимума в сложных задачах оптимизации с множеством локальных экстремумов. (Ответ указывать через пробел, без запятых){  
 =%100%имитации отжига#  
}  
  
  
// question: 636267 name: 27  
::27::\_\_\_\_\_\_ - процесс выбора решений, которые наилучшим образом соответствуют поставленным требованиям.{  
 =%100%Селективность#  
}  
  
  
// question: 636268 name: 28  
::28::\_\_\_\_\_\_ - процесс разнообразия решений, направленный на обеспечение необходимой вариативности.{  
 =%100%Дивергенция#  
}  
  
  
// question: 636269 name: 29  
::29::\_\_\_\_\_\_ - процесс изменения решений для достижения лучших результатов.{  
 =%100%Мутация#  
}  
  
  
// question: 636270 name: 30  
::30::\_\_\_\_\_\_ отбор - процесс усиления решений, которые имеют наилучшие характеристики.{  
 =%100%Клональный#  
}  
  
  
// question: 636271 name: 31  
::31::\_\_\_\_\_\_ - процесс оценки соответствия решения поставленным требованиям путем сравнения его с другими решениями.{  
 =%100%Аффинность#  
}  
  
  
// question: 636248 name: 8.  
::8.::Анализ \_\_\_ - это метод, который позволяет оценить вероятность возникновения нежелательного события и его последствия.{  
 =%100%рисков#  
}  
  
  
// question: 636249 name: 9.  
::9.::Теория \_\_\_ - это математическая модель, которая позволяет анализировать и оптимизировать процессы обслуживания.{  
 =%100%очередей#  
}  
  
  
// question: 0 name: Switch category to $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Открытый тип/(Откр) Сложные  
$CATEGORY: $course$/top/По умолчанию для Дисциплина/УК 1 Содержание компетенции/1.1 Индикатор компетенции/Открытый тип/(Откр) Сложные  
  
  
// question: 144441 name: 32.  
::32.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">Оптимальной считается стратегия, при которой максимизируется средняя величина выигрыша.&nbsp;\ /p><p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">Этот подход получил название принцип недостаточного основания \_\_.</p>{  
 =%100%Лапласа#  
}  
  
  
// question: 144686 name: 33.  
::33.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">Согласно этому критерию, в качестве оптимальной выбирается та стратегия, при которой минимальный выигрыш максимален, т.е. стратегия, гарантирующая при любых условиях выигрыш, не меньший, чем максимин.</p><p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\ br></p><p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">Это критерий \_\_\_.</p>{  
 =%100%Вальда#  
}  
  
  
// question: 144688 name: 34.  
::34.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">Этот критерий рекомендует в условиях неопределённости выбирать ту стратегию, при которой величина риска принимает наименьшее значение в самой неблагоприятной ситуации (т.е. тогда, когда риск максимален).</p><p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\ br></p><p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">Это критерий минимаксного риска \_\_\_ .</p>{  
 =%100%Сэвиджа#  
}  
  
  
// question: 144780 name: 35.  
::35.::[html]<p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">По критерию \_\_\_, оптимальной является та стратегия, для которой наибольшее значение принимает величина&nbsp;</p><p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">\ br></p><p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">где&nbsp;\ </p><p dir\="ltr" style\="text-align\: left;">При \ критерий \_\_\_ преобразуется в пессимистический критерий Вальда, а при \ - в критерий крайнего оптимизма, рекомендующий ту стратегию, для которой в наилучших условиях выигрыш максимален.</p>{  
 =%100%Гурвица#  
}