

# INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Códigos: INFORMÁTICA DE SISTEMAS

Código carrera: 40 Código asignatura: 209

septiembre 1999-2000, Original, DURACIÓN: 2 HORAS,

Material permitido: NINGUNO

**Importante:** Ponga el nombre en todas las hojas. No sólo se valorará que el resultado sea correcto, sino también la claridad en la exposición de los pasos que se han seguido en la resolución, que el examen esté compensado y que no incluya errores conceptuales importantes.

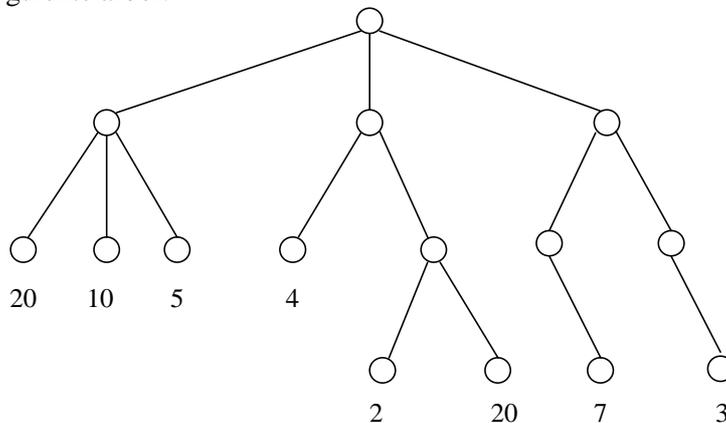
## 1. (Valoración: 3 puntos)

Realice un estudio comparativo de los siguientes métodos de representación de conocimiento: *Modelo de memoria semántica de Quillian* y *Guiones*. Haga especial énfasis en los siguientes aspectos:

- Tipo de conocimiento que permiten modelar.
- Tipo de inferencias que permiten realizar

## 2. (Valoración: 4 puntos)

Considérese el siguiente árbol:



donde los valores numéricos que aparecen en los nodos hoja corresponden a estimaciones de lo prometedoras que son para el jugador MAX las situaciones de la partida representadas por dichos nodos.

Aplicar el método de poda alfa-beta al árbol anterior para los siguientes casos:

- El nodo raíz es un nodo MAX y el recorrido se realiza de izquierda a derecha.
- El nodo raíz es un nodo MIN y el recorrido se realiza de derecha a izquierda.

¿Cuál es la decisión o jugada más acertada en los casos a) y b)?

## 3. (Valoración: 3 puntos)

¿Qué ventajas ofrece la *Lógica Modal* frente a la *Lógica de Predicados*? Dar una prueba del siguiente razonamiento lógico:

“No es posible que no sea domingo y me tome el día libre.”

Por tanto, “Necesariamente, si no es domingo, no me tomo el día libre.”