

E.T.S.I. INFORMÁTICA. INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.
PRUEBA VOLUNTARIA 4. TURNO 1. 19 de mayo de 2004.

NOMBRE:

APELLIDOS:

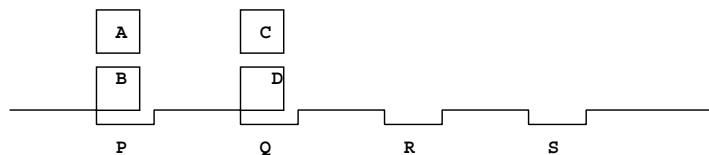
TITULACION:

Problema 1 Discutir la siguiente afirmación: *El lenguaje STRIPS nos permite describir de forma cómoda y eficaz las acciones habituales en los problemas reales de generación de planes.*

Problema 2 Sea el mundo de bloques con el estado inicial reflejado en la figura. Queremos que C esté directamente sobre R y B directamente sobre S, sin importarnos la posición de los restantes bloques. La única operación permitida es mover un bloque, siempre que sea posible (es decir, siempre que el bloque y el lugar a donde va estén libres). Se pide:

—Expresar en un formalismo STRIPS el estado inicial, las acciones y el objetivo.

—Aplicando un algoritmo de planificación de orden parcial, generar un plan para resolver el problema, indicando claramente el grafo generado en cada paso así como la operación realizada para pasar de un grafo a otro.



E.T.S.I. INFORMÁTICA. INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.
PRUEBA VOLUNTARIA 4. TURNO 2. 19 de mayo de 2004.

NOMBRE:

APELLIDOS:

TITULACION:

Problema 3 Expresar brevemente las ventajas e inconvenientes del Cálculo de Situaciones como herramienta para resolver el problema de la generación de planes.

Problema 4 Sea el mundo de bloques con el estado inicial reflejado en la figura. Queremos que D esté directamente sobre Q y B directamente sobre P, sin importarnos la posición de los restantes bloques. La única operación permitida es mover un bloque, siempre que sea posible (es decir, siempre que el bloque y el lugar a donde va estén libres). Se pide:

—Expresar en un formalismo STRIPS el estado inicial, las acciones y el objetivo.

—Aplicando un algoritmo de planificación de orden parcial, generar un plan para resolver el problema, indicando claramente el grafo generado en cada paso así como la operación realizada para pasar de un grafo a otro.

