



دانشکده مهندسی کامپیوتر
هوش مصنوعی و سیستم‌های خبره

آزمون میانترم

نام و نام خانوادگی

شماره دانشجویی

مدرس محمدطاهر پیلهور - سید صالح اعتمادی

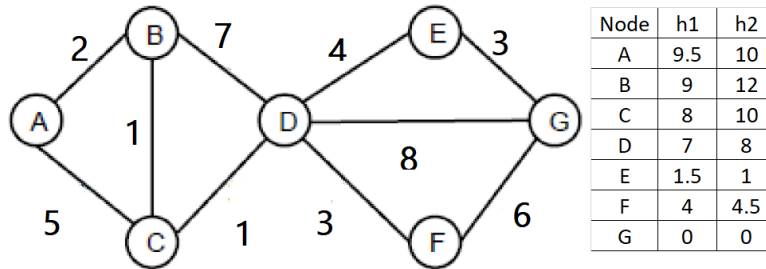
طراحی و تدوین اساتید حل تمرین

تاریخ آزمون ۱۱ آذر ۱۳۹۹

مدت زمان آزمون ۱ ساعت و ۳۰ دقیقه

۱ جستجو (۱۷ نمره)

گراف زیر را در نظر بگیرید. گره A گره شروع و G گره پایانی است. یال‌ها بدون جهت و وزن دار هستند.



(۱.۱) مشخص کنید هر کدام از توابع heuristic آیا consistent هستند یا خیر.

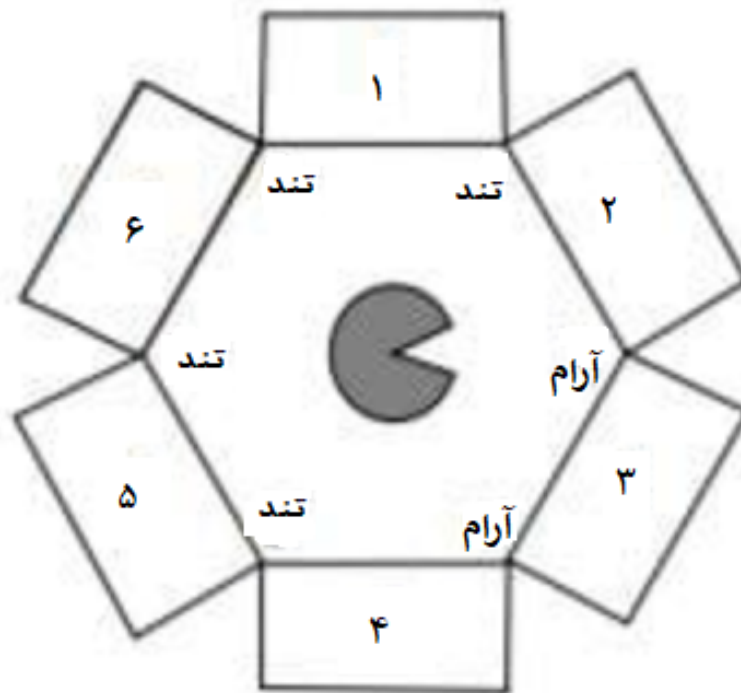
(۲.۱) ترتیب گره‌های expand شده و مسیر پیدا شده در هر کدام از روش‌های جستجوی زیر توسط graph search را مشخص کنید.

1. DFS
2. BFS
3. Unified Cost Search
4. A* with h1
5. A* with h2

۲ CSP (۲۳ نمره)

شما در یک اتاق مثل شکل زیر گرفتار شده‌اید که ۶ راهرو دارد. راهروها یا به خروجی منجر می‌شوند یا به حیوان درنده و یا به پرتگاه. وقتی یک راهرو را انتخاب کنید دیگر راه برگشت ندارید. هدف شما انتخاب راهرو خروجی است. نشانه‌هایی که دارید این است که از راهروی پرتگاه باد تند می‌آید. از راهروی حیوان درنده بادی نمی‌آید و از راهروی خروجی نسیم آرامی می‌وزد.

چون راهروها به هم چسبیده هستند، شما باد هر کدام را جداگانه نمی‌توانید بسنجید. در عوض وقتی که بین دو راهرو می‌ایستید باد غالب (بیشتر) را احساس خواهید کرد. مثلاً اگر بین راهرو حیوان درنده و پرتگاه بایستید باد تند احساس می‌کنید ولی اگر بین راهرو حیوان درنده و خروجی بایستید نسیم آرامی احساس می‌کنید. فرض کنید بین هر دو راهرو ایستاده‌اید و بادهای زیر را احساس کرده‌اید.



۱.۲) برای هر راهرو یک متغیر X_i در نظر گرفته که می‌تواند مقادیر Animal, Exit یا Pit را داشته باشد (A, E, P) . با توجه به شکل بالا محدودیت‌های unary و/یا binary این متغیرها را بنویسید.

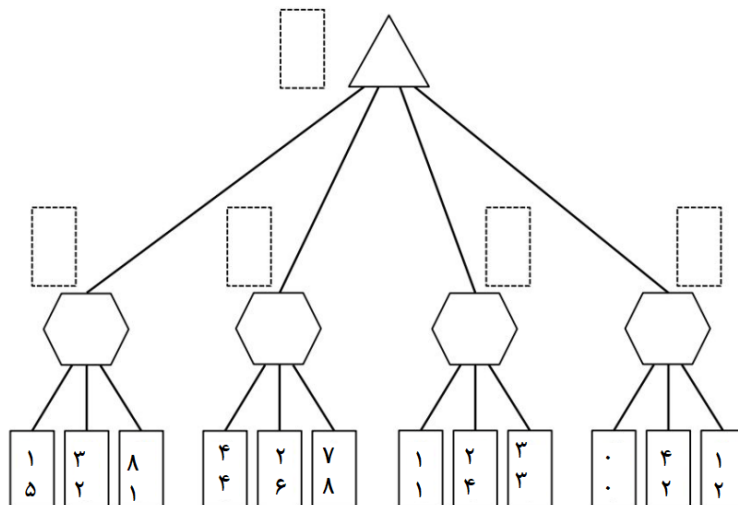
۲.۲) گراف محدودیت متناظر را رسم کنید.

۳.۲) مقادیر معتبر برای هر متغیر پس از اعمال محدودیت های یگانه را بنویسید.

۴.۲) مقادیر معتبر برای هر متغیر پس از اعمال arc-consistency را بنویسید.

۳ Game (۲۰ نمره)

درخت بازی زیر را در نظر بگیرید. در این بازی شما در مقابل کامپیوتر بازی می‌کنید. هر بازیکن (شما و کامپیوتر) جداگانه امتیاز می‌گیرید و فقط بیشینه کردن امتیاز خود برای هر بازیکن اهمیت دارد. در این درخت امتیاز شما در بالا و امتیاز کامپیوتر در پایین قرار دارد. با توجه به این نکته، جاهای خالی را پر کنید.



با فرض اینکه شاخه‌ها از چپ به راست بررسی می‌شوند، شاخه‌هایی که نیاز به بررسی ندارند را با علامت ضربدر مشخص کنید.

۴ سوالات بخش MDP (۴۰ نمره)

۱.۴ سوال ۱

یک MDP را فرض کنید که دارای تابع انتقال و تابع پاداش زیر می‌باشند. توجه فرمایید که ردیف‌هایی که در آن‌ها $T(s, a, s') = 0$ می‌باشد، از جدول حذف شده‌اند.

s	a	s'	$T(s, a, s')$	$R(s, a, s')$
B	۱	A	۰.۸	۰
B	۱	B	y	-۱
B	۲	B	۰.۳	-۱
B	۲	C	۰.۷	۱
B	۳	A	۰.۵	۰
B	۳	C	۰.۵	۱

جدول ۲

s	a	s'	$T(s, a, s')$	$R(s, a, s')$
A	۱	A	۰.۲	۰
A	۱	B	۰.۶	-۱
A	۱	C	۰.۲	۱
A	۲	A	۰.۱	۰
A	۲	B	۰.۱	-۱
A	۲	C	x	۱

جدول ۱

s	a	s'	$T(s, a, s')$	$R(s, a, s')$
C	۱	B	۱	-۱
C	۲	A	۱	۰
C	۳	C	۱	۱

جدول ۳

با فرض ضریب تخفیف ۱ به سوالات زیر پاسخ دهید:

۱. مقادیر مجهول موجود در جداول فوق را بیابید.

۲. یک لایه از درخت این MDP را رسم کنید.

۳. با فرض آنکه ارزش ابتدایی تمام حالات برابر صفر باشد، ارزش هر حالت را پس از دو مرحله Value Iteration بیابید.

۴. با توجه به مقادیر ارزش‌های هر حالت در هر مرحله، راهبرد هر حالت را در هر مرحله بیابید.