

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Смирнов Сергей Николаевич
Должность: врио ректора
Дата подписания: 30.09.2023 14:35:52
Уникальный программный ключ: 69e375c64f7e975d4e8830e7b4fcc2ad1bf35f08

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет»



Утверждаю:

Руководитель ООП

С.М.Дудаков

«25» августа 2021 г.

Рабочая программа дисциплины (с аннотацией)

ТЕОРИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Направление подготовки

09.03.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки

«Прикладная информатика в мехатронике»

Для студентов 3курса

очная форма

Составитель: к.ф.-м.н. Карлов Б.Н.

Тверь, 2021

I. Аннотация

1. Цель и задачи дисциплины:

Дать представление обучающимся об истории и структуре искусственного интеллекта (ИИ) и обучить методам решения проблем в таких традиционно относимых к области ИИ разделах информатики как представление знаний, поиск в больших пространствах состояний, планирование, машинное обучение, обработка естественного языка.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина входит в раздел «Информатика и информационно-коммуникационные технологии» обязательной части блока 1.

Предварительные знания и навыки. Знание курсов «Дискретная математика», «Методы программирования», «Теория вероятностей и математическая статистика».

Дальнейшее использование. Полученные знания могут использоваться при подготовке выпускных квалификационных работ, а также при продолжении образования в магистратуре.

3. Объем дисциплины: 3 зач. ед., 108 акад. ч., в том числе:

контактная аудиторная работа лекций 48 ч.,

контактная внеаудиторная работа контроль самостоятельной работы 0 ч., в том числе курсовая работа 0 ч.;

самостоятельная работа 60 ч., в том числе контроль 0 ч.

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы:

Планируемые результаты освоения образовательной программы (формируемые компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен участвовать в качестве исполнителя в научно-исследовательских разработках программного обеспечения робототехнических и мехатронных систем ПК	ПК-1.2 Разрабатывает модели управляющих и исполнительных модулей мехатронных и робототехнических систем и проводит их экспериментальное исследование с применением современных информационных технологий ПК-1.5 Участвует в составлении аналити-

Планируемые результаты освоения образовательной программы (формируемые компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
	ческих обзоров и научно-технических отчетов по результатам выполненной работы, в подготовке публикаций по результатам исследований и разработок
ПК-3 Способен разрабатывать и применять алгоритмы и современные цифровые программные методы расчетов и проектирования отдельных устройств и подсистем мехатронных и робототехнических систем с использованием стандартных исполнительных и управляющих устройств, средств автоматики, измерительной и вычислительной техники в соответствии с техническим заданием, разрабатывать цифровые алгоритмы и программы управления робототехнических систем	ПК-3.1 Применяет алгоритмы и современные цифровые программные методы расчетов и проектирования деталей и модулей мехатронных и робототехнических систем

5. Форма промежуточной аттестации и семестр прохождения:

зачет в 6 семестре

6. Язык преподавания:

русский

II. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

Для студентов очной формы обучения

Учебная программа – наименование разделов и тем	Всего (час.)	Контактная работа (час.)				Контроль сам. раб., в т.ч. курсовые работы	Сам. раб., в т.ч. контроль (час.)
		Лекции		Практ. занятия / Лаб. работы			
		Всего	В т.ч. практ. подг.	Всего	В т.ч. практ. подг.		
1	2	3	4	5	6	7	8
Введение: искусственный интеллект и его история	8	2	0	1/0	0/0	0	5
Задачи поиска в больших пространствах решений	25	8	0	4/0	0/0	0	13
Представление знаний и проведение рассуждений	25	8	0	4/0	0/0	0	13
Рассуждения в условиях неопределенности	25	7	0	4/0	0/0	0	14
Обработка естественного языка	25	7	0	3/0	0/0	0	15
Итого	108	32	0	16/0	0/0	0	60

Учебная программа дисциплины

- Введение: искусственный интеллект и его история
 - Классы задач, решаемые системами ИИ
 - История развития ИИ. Тест Тьюринга
 - Виды разумных агентов и их структуры
 - Виды окружений
- Задачи поиска в больших пространствах решений.
 - Алгоритмы поиска с полным перебором: поиск в глубину, поиск в ширину, двусторонний поиск, итерационный поиск.
 - Эвристические алгоритмы поиска: эвристики на базе оценочной функции, алгоритм «первый из лучших», алгоритм A* и его модификации, метод ветвей и границ.
 - Генетические алгоритмы.
 - Градиентный метод. Моделирование отжига.
 - Игры: И-ИЛИ деревья и поиск минимакса, алгоритм альфа-бета отсечения. Программы для игры в шахматы, шашки, го, карточные игры, экономические игры.
 - PSPACE-полнота проблемы QBF. Примеры PSPACE-полных игр.

- Задачи выполнения ограничений.
- Приближенные и псевдополиномиальные алгоритмы.
- 3. Представление знаний и проведение рассуждений
 - Логика предикатов: синтаксис, семантика, логический вывод и метод резолюции.
 - Продукции: виды продукций, синтаксис и семантика, факторы уверенности.
 - Экспертные системы на базе продукций: алгоритмы вывода и генерации объяснений.
 - Семантические сети и фреймы: виды семантической сетей и фреймов, вывод на семантических сетях.
 - Интернет-языки для представления онтологий и правил: RDF, OWL и RIF.
 - Основы Пролога.
- 4. Рассуждения в условиях неопределенности
 - Неопределенные знания.
 - Вероятностная логика.
 - Основные понятия теории вероятностей. Независимые события, условная вероятность, формула полной вероятности, формула Байеса.
 - Применения правила Байеса для нахождения вероятностей.
 - Байесовские сети.
- 5. Обработка естественного языка
 - Формализмы для представления синтаксиса естественного языка: регулярные выражения, КС-грамматики, категориальные грамматики, N-граммы.
 - Системы составляющих и деревья зависимостей.
 - Представление значений и семантический анализ.
 - Модель «Смысл-текст» и ее применение в машинном переводе.

III. Образовательные технологии

Учебная программа – наименование разделов и тем	Вид занятия	Образовательные технологии
Введение: искусственный интеллект и его история	лекции, практические занятия	изложение теоретического материала, решение задач
Задачи поиска в больших пространствах решений	лекции, практические занятия	изложение теоретического материала, решение задач
Представление знаний и проведение рассуждений	лекции, практические занятия	изложение теоретического материала, решение задач
Рассуждения в условиях неопределенности	лекции, практические занятия	изложение теоретического материала, решение задач
Обработка естественного языка	лекции, практические занятия	изложение теоретического материала, решение задач

IV. Оценочные материалы для проведения текущей и промежуточной аттестации

Типовые контрольные задания и/или критерии для проверки индикатора ПК-1.2

Требования к обучающемуся	Типовые контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков	Показатели и критерии оценивания, шкала оценивания
Знать алгоритмы поиска и алгоритмы для задачи выполнения ограничений	<p>Примеры вопросов к зачету:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Поиск в глубину. Поиск в ширину. Двухнаправленный поиск. Итерационный поиск. • Эвристические алгоритмы поиска. Алгоритм «первый из лучших». Алгоритм A*. Метод ветвей и границ. Градиентный подъем. Моделирование отжига. • Генетические алгоритмы. • Поиск выигрышной стратегии в игре. И-ИЛИ деревья и поиск минимакса. Алгоритм альфа-бета-отсечения. • PSPACE-полнота проблемы QBF. Примеры PSPACE-полных игр. • Задачи выполнения ограничений. Алгоритм с хронологическими возвратами. Эвристики для задачи выполнения ограничений. Алгоритм GSAT. • Приближенные и псевдополиномиальные алгоритмы. 	оценка 3 — знает основные методы поиска решений, методы поиск выигрышной стратегии, оценка 4 — кроме того знает эвристические методы поиска решений, метод альфа-бета-отсечения, оценка 5 — кроме того знает доказательство PSPACE-полноты некоторых игр
Уметь использовать алгоритмы поиска и алгоритмы для задачи выполнения ограничений	<p>Примеры задач для контрольных работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • На берегу реки находятся три миссионера и три каннибала. Они должны переправиться на другой берег, используя одну лодку. В лодку помещаются только два человека. Если на некотором берегу каннибалов окажется больше, чем миссионеров, то миссионеров съедят. Нужно переправиться на другой берег, так чтобы все остались живы. Используя алгоритм поиска в ширину, найдите оптимальное решение задачи «Миссионеры и каннибалы». • Пусть $D1 = \{ 1, 2, 3, 4, 5 \}$, $D2 = \{ 1, 2, 3, 4, 5 \}$, $D3 = \{ -1, -2, -3, -4 \}$. Задача удовлетворения ограничений содержит три ограничения: $x1^2=x2$, $x2+x3 > 0$ и $x1+x3$ чётно. Постройте граф ограничений и упростите задачу с помощью алгоритма AC-3. • Модифицируйте алгоритм GSAT так, чтобы с его помощью решать задачу окраски вершин графа в заданное число цветов. 	оценка 3 — умеет использовать простейшие алгоритмы поиска и алгоритмы выполнения ограничений, оценка 4 — кроме того умеет использовать эвристические алгоритмы поиска и алгоритмы выполнения ограничений, оценка 5 — кроме того умеет использовать идеи стандартных алгоритмов для решения новых задач

Требования к обучающемуся	Типовые контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков	Показатели и критерии оценивания, шкала оценивания
Знать формальные способы представления синтаксиса и семантики естественного языка	<p>Примеры вопросов к зачету:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Регулярные выражения, КС-грамматики, категориальные грамматики, N-граммы. • Системы составляющих. Деревья зависимостей. Построение систем составляющих и деревьев зависимостей с помощью грамматик. • Модель «Смысл-текст» и ее применение в машинном переводе. 	оценка 3 — знает понятия регулярного выражения, КС-грамматики, категориальной грамматики, N-граммы, оценка 4 — кроме того знает понятия системы составляющих и дерева зависимостей, их связь с формальными грамматиками, оценка 5 — кроме того знает модель «Смысл-текст»

Типовые контрольные задания и/или критерии для проверки индикатора ПК-1.5

Требования к обучающемуся	Типовые контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков	Показатели и критерии оценивания, шкала оценивания
Знать методы представления знаний и методы логического вывода	<p>Примеры вопросов к зачету:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Логика предикатов: синтаксис, семантика, логический вывод, метод резолюций, наиболее общий унификатор. • Продукции: виды продукций, синтаксис и семантика, факторы уверенности. • Экспертные системы на базе продукций: алгоритмы вывода и генерации объяснений. Семантические сети и фреймы: виды семантической сетей и фреймов, вывод на семантических сетях. • Интернет-языки для представления онтологий и правил: RDF, OWL и RIF. • Синтаксис и семантика Пролога. Переменные, факты, правила, списки. Согласование целевых утверждений. Возврат и отсечение. 	оценка 3 — знает синтаксис и семантику логики предикатов, метод резолюций, оценка 4 — кроме того знает языки для представления онтологий, оценка 5 — кроме того знает основы Пролога

Требования к обучающемуся	Типовые контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков	Показатели и критерии оценивания, шкала оценивания
Уметь представлять знания в формальном виде, применять логический вывод, писать программы на Прологе	<p>Примеры задач для контрольных работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Даны пять утверждений. <ol style="list-style-type: none"> 1. Отношение «дружить» симметрично. 2. Расчётливые сотрудники дружат только с теми, у кого оклад выше. 3. Никакие два сотрудника не получают одинаковую зарплату. 4. Имеется более одного расчётливого сотрудника. 5. Не все сотрудники — друзья. • Определите подходящую сигнатуру и запишите эти утверждения в логике первого порядка. Используя метод резолюций, покажите, что утверждение 5 является следствием утверждений 1–4. • Напишите онтологию для предметной области «Компьютеры» на упрощенном варианте языка OWL. В ней должна быть представлена классификация компьютеров, их производители, основные свойства компьютеров, области их применения, владельцы компьютеров и т.п. • Напишите на Прологе программу для вычисления предиката $\text{prefix}(L1, L2, P)$, который по двум входным спискам элементов $L1$ и $L2$ возвращает в переменной P наибольший общий префикс этих списков. Например, вызов $?\text{-prefix}([a, b, a, c, b, a, d, c], [a, b, a, a, b], P)$ возвращает список $P = [a, b, a]$. 	оценка 3 — умеет представлять высказывания в формальном виде, оценка 4 — кроме того умеет использовать метод резолюций, оценка 5 — кроме того умеет писать программы на Прологе

Типовые контрольные задания и/или критерии для проверки индикатора ПК-3.1

Требования к обучающемуся	Типовые контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков	Показатели и критерии оценивания, шкала оценивания
Уметь использовать формальные способы представ-	<p>Примеры задач для контрольных работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для следующего предложения постройте размеченную и иерархизованную системы составляющих, глубинную и поверхностную синтаксиче- 	оценка 3 — умеет построить системы составляющих и деревья зависи-

Требования к обучающемуся	Типовые контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков	Показатели и критерии оценивания, шкала оценивания
ления синтаксиса и семантики естественного языка	<p>ские структуры: «Призыв об охране природы лесов должен быть обращён прежде всего именно к молодёжи».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Постройте КС-грамматику и категориальную грамматику, порождающую предложения такого же типа, что и предложение из предыдущей задачи. 	<p>мостей для предложений на естественном языке, оценка 4 — кроме того умеет строить КС-грамматику для описания фрагментов естественного языка, оценка 5 — кроме того умеет строить категориальные грамматики для описания фрагментов естественного языка</p>
Знать основы вероятностной логики, понятие Байесовских сетей	<p>Примеры вопросов к зачету:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Основные понятия теории вероятностей. Независимые события, условная вероятность, формула полной вероятности, формула Байеса. • Вероятностная логика. • Применения правила Байеса для нахождения вероятностей. • Байесовские сети. 	<p>оценка 3 — знает основные понятия теории вероятностей, оценка 4 — кроме того знает основы вероятностной логики, оценка 5 — кроме того знает понятие байесовских сетей</p>
Уметь использовать теорию вероятностей и вероятностную логику для работы с неопределенными знаниями	<p>Примеры задач для контрольных работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Априорная вероятность того, что ячейка в мире чудовища содержит яму, равна 0,2. Агент обнаружил, что ячейки [1, 1], [1, 2], [2, 2], [2, 1], [3, 2] безопасны, а в ячейках [2, 1], [3, 2] есть ветер. Какова вероятность того, что ячейка [4, 2] содержит яму? • Допустим, что вы живете рядом с атомной электростанцией, в которой предусмотрена тревожная сигнализация, срабатывающая, если показания датчика температуры превышают неко- 	<p>оценка 3 — умеет использовать основные формулы для определения действий агента в условиях неопределенности в простейших случаях, оценка 4 — умеет использовать основные формулы для определения</p>

Требования к обучающемуся	Типовые контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков	Показатели и критерии оценивания, шкала оценивания
	<p>торое пороговое значение. Датчик измеряет температуру в реакторе. Рассмотрите булевы переменные A (звучит тревожный сигнал), FA (тревожная сигнализация неисправна) и FG (неисправен датчик), а также многозначные вершины G (показания датчика) и T (фактическая температура в реакторе).</p> <p>а) Нарисуйте байесовскую сеть для этой проблемной области с учетом того, что вероятность отказа датчика повышается, если температура в реакторе становится слишком высокой.</p> <p>б) Примите предположение, что есть только два значения фактической и измеряемой температур — нормальная и высокая; вероятность того, что датчик сообщает правильную температуру, равна x, когда он работает, а если неисправен, равна y. Приведите таблицу условных вероятностей, связанную с вершиной G.</p>	действий агента в условиях неопределенности в более сложных случаях, оценка 5 — кроме того умеет строить байесовские сети и определять с их помощью вероятность

V. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

1. Рекомендованная литература

а) Основная литература

[1] Масленникова О.Е. Основы искусственного интеллекта [Электронный ресурс]: учеб. пособие / О. Е. Масленникова, И. В. Гаврилова. — 2-е изд., стер. — М.: ФЛИНТА, 2013. — 282 с. — ISBN 978-5-9765-1602-1. — Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=465912> (ЭБС znanium.com)

б) Дополнительная литература

[2] Бессмертный, И.А. Искусственный интеллект [Электронный ресурс] : учеб. пособие — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : НИУ ИТМО, 2010. — 132 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/43663>. — Загл. с экрана.

[3] Братко И. Программирование на языке пролог для искусственного интеллекта / Братко Иван ; И. Братко; Пер. с англ. А.И. Лупенко, А.М. Степанова; Под ред. А.М. Степанова. — Москва : Мир, 1990. — 559 с. : ил. ; 21 см. — Перевод изд.: Prolog programming for artificial intelligence / Ivan Bratko (Wokingham etc.). — Предм. указ.: с. 552-556. — ISBN 5-03-001425-X (в пер.) : 3.50.

[4] Комашинский В.И. Нейронные сети и их применение в системах управления и связи / В. И. Комашинский ; В. И. Комашинский, Д. А. Смирнов. — Москва : Горячая линия — Телеком, 2003. — 93, [1] с. : ил., табл. ; 20 см. — Библиогр.: с. 88-93. — ISBN 5-93517-094-9 : 108.47.

[5] Лорьер Ж.-Л. Система искусственного интеллекта / Лорьер Ж.-Л. ; пер. с фр. под ред. В. Л. Стефанюка. — Москва : Мир, 1991. — 568 с. : ил., табл. ; 20 см. — Intelligence artificielle / Par Jean-Louis Lauriere (Paris, 1987). — Библиогр.: с. 546-564. — Предм. указ.: с. 565-566. — ISBN 5-03-001408-X : 7.90.

[6] Смолин, Д.В. Введение в искусственный интеллект: конспект лекций [Электронный ресурс] : учеб. пособие — Электрон. дан. — Москва : Физматлит, 2007. — 264 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/2325>. — Загл. с экрана.

[7] Ясницкий Л.Н. Введение в искусственный интеллект : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 010100 «Математика» / Ясницкий Леонид Нахимович ; Л. Н. Ясницкий. — Москва : Academia, 2005. — 174, [1] с. : ил. — (Высшее профессиональное образование). — Библиогр.: с. 170-173. — ISBN 5-7695-1958-4 : 125.00.

2. Программное обеспечение

Наименование помещений	Программное обеспечение
Ауд. 201а (компьютерная лаборатория ПМиК) (170002, Тверская обл., г. Тверь, пер. Садовый, д. 35)	Перечень программного обеспечения (со свободными лицензиями): Linux OpenSuse Tumbleweed, KDE, TeXLive, Mozilla Firefox, TeXStudio, Qt, QtCreator, Gcc, Python, Eric, LibreOffice, Cervisia, Kdbg, Umbrello, wxMaxima, Blender, digikam, GIMP, Gwenview, hugin, Inkscape, Okular, showFoto, Kmail, Konqueror, Konversation, Kopete, TigerVNC viewer, Amarok, K3b, Kdenlive, VLC media player, Kontact, Korganizer, Yast, Ark, Dolphin, Info Center, Kget, Konsole, Krusader, Midnight commander, OpenJDK, pgadmin3, Xterm, Emacs, Kate, Kcalc, Kgzip, Kleopatra, Kompare, Sweeper, Perl, Apache, PostgreSQL, MariaDB, SQLite, PHP

3. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

[1] ЭБС «ZNANIUM.COM» <http://www.znanium.com>

[2] ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <https://biblioclub.ru>

[3] ЭБС IPRbooks <http://www.iprbookshop.ru>

[4] ЭБС «Лань» <http://e.lanbook.com>

[5] ЭБС BOOK.ru <https://www.book.ru>

[6] ЭБС ТвГУ <http://megapro.tversu.ru/megapro/Web>

[7] Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (подписка на журналы) https://elibrary.ru/projects/subscription/rus_titles_open.asp

[8] Репозиторий ТвГУ <http://eprints.tversu.ru>

4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

[1] Artificial Intelligence Tutorial,
https://www.tutorialspoint.com/artificial_intelligence/index.htm

[2] Artificial Intelligence, <http://www.learnerstv.com/Free-Computer-Science-Video-lectures-ltv067-Page1.htm>

[3] Artificial Intelligence, <http://www.learnerstv.com/Free-Computer-Science-Video-lectures-ltv153-Page1.htm>

VI. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

Важной составляющей данного раздела РПД являются требования к рейтинг-контролю с указанием баллов, распределенных между модулями и видами работы обучающихся.

Максимальная сумма баллов по учебной дисциплине, заканчивающейся экзаменом, по итогам семестра составляет 60 баллов (30 баллов - 1-й модуль и 30 баллов - 2-й модуль).

Обучающемуся, набравшему 40-54 балла, при подведении итогов семестра (на последнем занятии по дисциплине) в рейтинговой ведомости учета успеваемости и зачетной книжке может быть выставлена оценка «удовлетворительно».

Обучающемуся, набравшему 55-57 баллов, при подведении итогов семестра (на последнем занятии по дисциплине) в графе рейтинговой ведомости учета успеваемости «Премияльные баллы» может быть добавлено 15 баллов и выставлена экзаменационная оценка «хорошо».

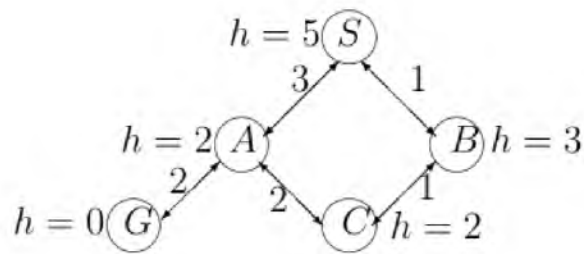
Обучающемуся, набравшему 58-60 баллов, при подведении итогов семестра (на последнем занятии по дисциплине) в графе рейтинговой ведомости учета успеваемости «Премияльные баллы» может быть добавлено 27 баллов и выставлена экзаменационная оценка «отлично». В каких-либо иных случаях добавление премиальных баллов не допускается.

Обучающийся, набравший до 39 баллов включительно, сдает экзамен.

Распределение баллов по модулям устанавливается преподавателем и может корректироваться.

Примеры задач для подготовки к контрольным работам

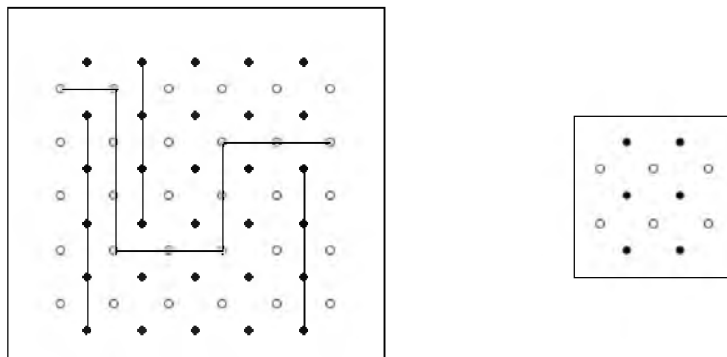
1. Ниже представлен граф поиска (S — исходная вершина, G — цель). Цифры на ребрах указывают их вес, рядом с каждой вершиной указано значение эвристики h :



Изобразите полное дерево поиска для этого графа. Укажите для каждой вершины стоимость пути в нее и эвристику. Для каждого из указанных ниже алгоритмов поиска определите последовательность просмотренных вершин (при выборе эквивалентных альтернатив используйте алфавитный порядок).

- Поиск в глубину (сыновья каждой вершины упорядочены по алфавиту).
- Поиск в ширину с учетом стоимости пути.
- Поиск-по-лучшему (Best-First-Search). Постройте последовательность закрытых вершин.
- Алгоритм A*.

2. В игру бридж-ит, изобретенную О.Гроссом, два игрока Б и Ч играют на поле, изображенном ниже:



За один ход игрок проводит горизонтальный или вертикальный отрезок, соединяющий две соседние точки одного (своего) цвета. Линии противников не должны пересекаться. Выигрывает тот, кто первым построит ломаную, соединяющую две противоположные стороны своего цвета. Пусть партию всегда начинает игрок Ч, соединяющий черные точки. На рисунке слева показана партия, выигранная Б.

- Предложите представление позиций игры и ходов и процедуру перечисления допустимых в данной позиции ходов. Какова максимальная и средняя степень ветвления дерева игры? Каково максимальное число ходов в партии?
- Рассмотрите мини вариант бридж-ит, показанный на рис. справа. Постройте дерево игры и определите выигрывающую стратегию для игрока Ч.
- Пусть оценочная функция h для позиции равна минимальному числу звеньев, недостающих для выигрыша Ч. Пусть порядок перебора допустимых ходов в позиции лексикографический, т.е. ходы перебираются слева направо и снизу вверх. Приведет ли использование этой функции при глубине расчета равной 2 полуходам к выигрышу в мини бридж-ит? Если нет, то предложите лучшую оценочную функцию.
- (*) Определите выигрывающую стратегию игрока Ч в общем случае.

3. Используя алгоритм GSAT, найдите выполняющее присваивание для следующей 3-КНФ:

$$(X1 \vee X2 \vee X3) \wedge (\neg X1 \vee X4 \vee \neg X5) \wedge (\neg X2 \vee \neg X3 \vee \neg X4) \wedge \\ (X3 \vee \neg X4 \vee X5) \wedge (X2 \vee X3 \vee X5) \wedge (\neg X1 \vee \neg X4 \vee \neg X5).$$

В качестве «случайного» присваивания σ в начале i -й итерации основного цикла используйте следующее: $\sigma(X_i) = 1$ и $\sigma(X_j) = 0$ при $j \neq i$. Для каких значений параметров `max_restarts` и `max_climbs` получено решение? Сколько изменений σ произошло при его поиске?

4. Для каждой из следующих ситуаций предложите наиболее подходящий метод поиска. Объясните свой выбор в одном предложении.

а) Имеется очень большое пространство поиска с большой степенью ветвления и, возможно, с бесконечными путями. Нет никакой эвристики. Требуется найти путь в целевое состояние с наименьшим числом вершин.

б) Пространство поиска не очень большое, но в графе состояний много циклов. Известна стоимость каждого перехода, но эвристика отсутствует. Требуется найти кратчайший путь к цели.

в) Пространство поиска представляет собой дерево фиксированной глубины и все цели являются листьями этого дерева. Имеется некоторая эвристика. Требуется дойти до цели как можно быстрее.

г) Пространство поиска не очень большое, но в графе состояний много циклов. Известна стоимость каждого перехода и имеется допустимая эвристика. Требуется найти кратчайший путь к цели.

5. Модифицируйте алгоритм поиска в глубину так, чтобы целевая вершина в процессе поиска не помещалась в стек.

6. Постройте систему аксиом, позволяющую агенту получить наиболее полную информацию о положении чудовища, ям и золота по наблюдениям, полученным при движении по миру. Пусть чудовище находится в ячейке (4, 3), ямы — в ячейках (2, 2), (1, 4) и (4, 1), а золото — в ячейке (2, 4). Какие факты о мире становятся известны агенту после маршрута (1, 1) – (1, 2) – (1, 3) – (2, 3) – (3, 3)? Какие сведения о состоянии других ячеек можно формально вывести из этих фактов с помощью ваших аксиом?

7. Написать онтологию для предметной области «Музыкальные CD» на упрощенном варианте языка OWL. В ней должна быть представлена классификация дисков и представленной на них музыки, их авторы, производители, владельцы, основные свойства CD и т.п.

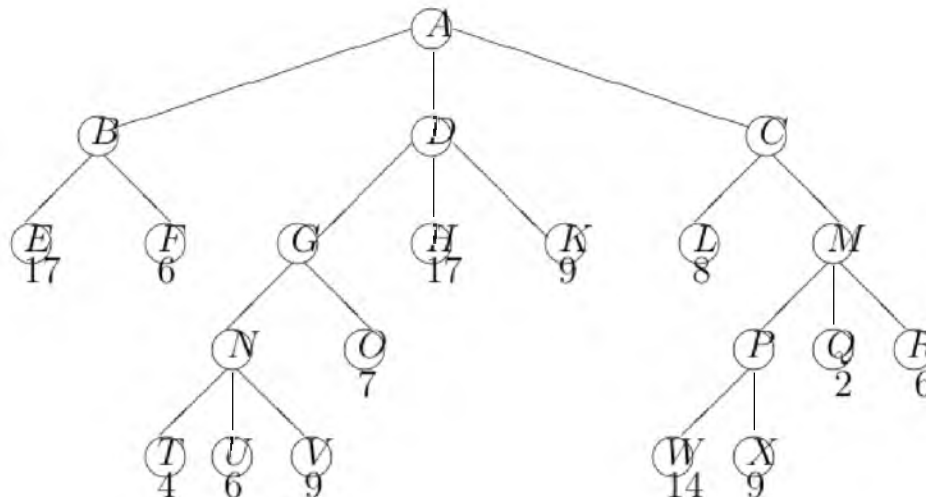
8. Пусть связный неориентированный граф $G = (V, E)$ задан с помощью предиката $edge(X, Y, C)$, где X и Y — вершины графа, а C — вес ребра. Напишите на Прологе программу для вычисления минимального остова графа G . Вызов `?- minost(L, W)`.

должен вернуть список L с ребрами минимального остова и его вес W .

Требования к рейтинг контролю (6 семестр)

Контрольная работа 1. Темы: алгоритмы поиска, игры. Пример задания:

1. С помощью алгоритма ПОИСК-В-ГЛУБИНУ найдите решение задачи о четырёх ферзях. Очередной ферзь ставится на следующую свободную вертикаль. Сыновья каждой вершины упорядочены от позиций с наивысшим расположением нового ферзя к позициям с наинизшим расположением.
2. Постройте пример такого пространства поиска, в котором итеративный поиск в глубину будет работать существенно хуже обычного поиска в глубину.
3. Пусть задано следующее дерево игры. Листьям приписаны значения эвристической оценочной функции.



Пусть сыновья каждой вершины упорядочены по алфавиту. Определите, в каком порядке будет обходить дерево алгоритм МиниМакс, использующий α - β -отсечение. Какие вершины он не будет рассматривать? Какова оценка позиции A и наилучший ход первого игрока в ней?

За решение задачи выставляется максимум 15 баллов.

Контрольная работа 2. Темы: логика предикатов, рассуждения в условиях неопределённости, обработка естественного языка. Пример задания:

1. Найдите наиболее общий унификатор термов:
 - a) $t1 = f(X, g(X, Y, 5), f(Y, Z, 45))$ и $s1 = f(f(U, 6, Y), g(V, W, P), X)$.
 - б) $t2 = h(X, g(f(Y, Z)))$ и $s2 = h(g(Y), g(f(g(X), a)))$.
2. Напишите на Прологе программу для вычисления предиката `unique(L, L1)`, который по входному списку элементов L возвращает в переменной L1 тот же список, из которого удалены все повторные вхождения элементов. Например, вызов `?- unique([a, b, a, c, b, a, d, c], L1).` возвращает список $L1 = [a, b, c, d]$.
3. Априорная вероятность того, что ячейка в мире чудовища содержит яму, равна 0,2. Агент обнаружил, что ячейки [1, 1], [1, 2], [2, 2], [2, 1], [3, 2] безопасны, а в ячейках [2, 1], [3, 2] есть ветер. Какова вероятность того, что ячейка [4, 2] содержит яму?

4. Для следующего предложения постройте размеченную и иерархизованную системы составляющих, глубинную и поверхностную синтаксические структуры: «Ручеёк поворачивал направо и струился вдоль большого оврага, сливаясь с другими родниками».

За решение задачи выставляется максимум 10 баллов. За решение каждой из задач 2–4 выставляется максимум 15 баллов.

Общая сумма В сумме за все задачи выставляет не более 100 баллов.

VII. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для аудиторной работы

Компьютерный класс факультета прикладной математики и кибернетики № 46 (170002, Тверская обл., г.Тверь, Садовый переулок, д.35)	Компьютер, экран, проектор, кондиционер.
Учебная аудитория № 304 (170002, Тверская обл., г.Тверь, Садовый переулок, д.35)	Набор учебной мебели, экран, комплект аудиотехники (радиосистема, стационарный микрофон с настольным держателем, усилитель, микшер, акустическая система), проектор, ноутбук.

Для самостоятельной работы

Помещение для самостоятельной работы обучающихся: Компьютерный класс факультета прикладной математики и кибернетики № 46 (170002, Тверская обл., г.Тверь, Садовый переулок, д.35)	Компьютер, экран, проектор, кондиционер.
---	---

VIII. Сведения об обновлении рабочей программы дисциплины

№ п.п.	Обновленный раздел рабочей программы дисциплины	Описание внесенных изменений	Дата и протокол заседания кафедры, утвердившего изменения

1	<p>V. Учебно-методическое и информационное обеспечение, необходимое для проведения практики</p> <p>2) Программное обеспечение</p>	<p>Внесены изменения программное обеспечение</p>	<p>От 29.09.2022 года, протокол № 2 ученого совета факультета</p>
2	<p>VII. Материально-техническое обеспечение</p>	<p>Внесены изменения материально-техническое обеспечение аудиторий</p>	<p>От 29.09.2022 года, протокол № 2 ученого совета факультета</p>