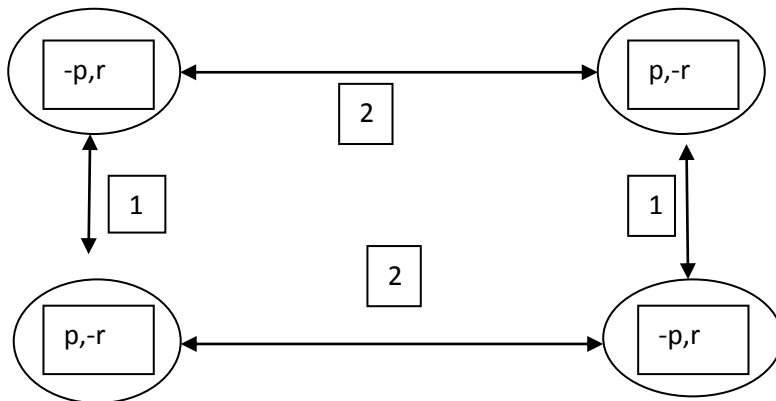


## Zkouška ZUI 25.5

1. Kripkeho diagram, pokusím se načrtnout:



A k tomu nějaké formule (nepamatuju si přesně), rozhodnout jestli platí.

Např.:  $K1p \Rightarrow K2r$  (něco takového)

2. Úloha na prohledávání stavového prostoru. Měli jsme šachovnici  $n \times n$ , na které bylo  $l$  figur, z níž každá měla zadáno místo, kam se měla dostat. Figury se mohly hýbat všechny najednou v jednom kroku (zadání bylo podrobnější).

Úloha se měla formalizovat, nastínit implementaci, vybrat přípustné heuristiky, spočítat branching faktor. Pak se obměňovaly pravidla hry a heuristiky se znovu porovnály.

3. Popsána hra, nejprve jednohráčová, pak předělaná na dvouhráčovou.

Jednohráčová hra byl kryptogram jako CSP problém, úkolem bylo nastínit strategii, formalizovat úlohu atd.

U dvouhráčové šlo o to nechat protivníkovi kryptogram rozřešený tak, aby nemohl dosadit za žádné písmeno. Opět po nás chtěli nastínit strategii a také nejlepší předpokládanou taktiku agenta.

4. Od Klémy, jednoduchá tabulka  $2 \times 2$  na rozhodování, určit cenu informace a ideální strategii.

Vypadalo to cca takhle:

	Prší (0.3)	Neprší (0.7)
deštník	7	5
bez deštníku	2	10

Vymyslet nová čísla tak, aby byla cena informace nulová

5. Od Klémy. Dány věty, formalizovat je v predikátové logice, jednu převést na hornovu klauzuli, dokázat resolventou.