

Sztuczna inteligencja

Laboratoria – warunki zaliczenia
dr inż. Joanna Kołodziejczyk



Zakres laboratoriów

1. Przeszukiwanie – algorytmy ślepe (dfs, bfs)
2. Przeszukiwanie – algorytmy z informacją (bfs – różne heurystyki)
3. Gry (algorytmy dla gier dwuosobowych) min-max, alpha-beta
4. Przeszukiwanie lokalne (stochastyczne) – hill-climbing, algorytm ewolucyjnym
5. Sieci neuronowe perceptron prosty
6. Sieci neuronowe MLP
7. Naiwny klasyfikator Bayesa
8. Programowanie deklaratywne – Prolog

Co będzie liczone do oceny



WEJŚCIÓWKI



ZADANIA

Warunki rozliczenia wejściówek

3 pytania

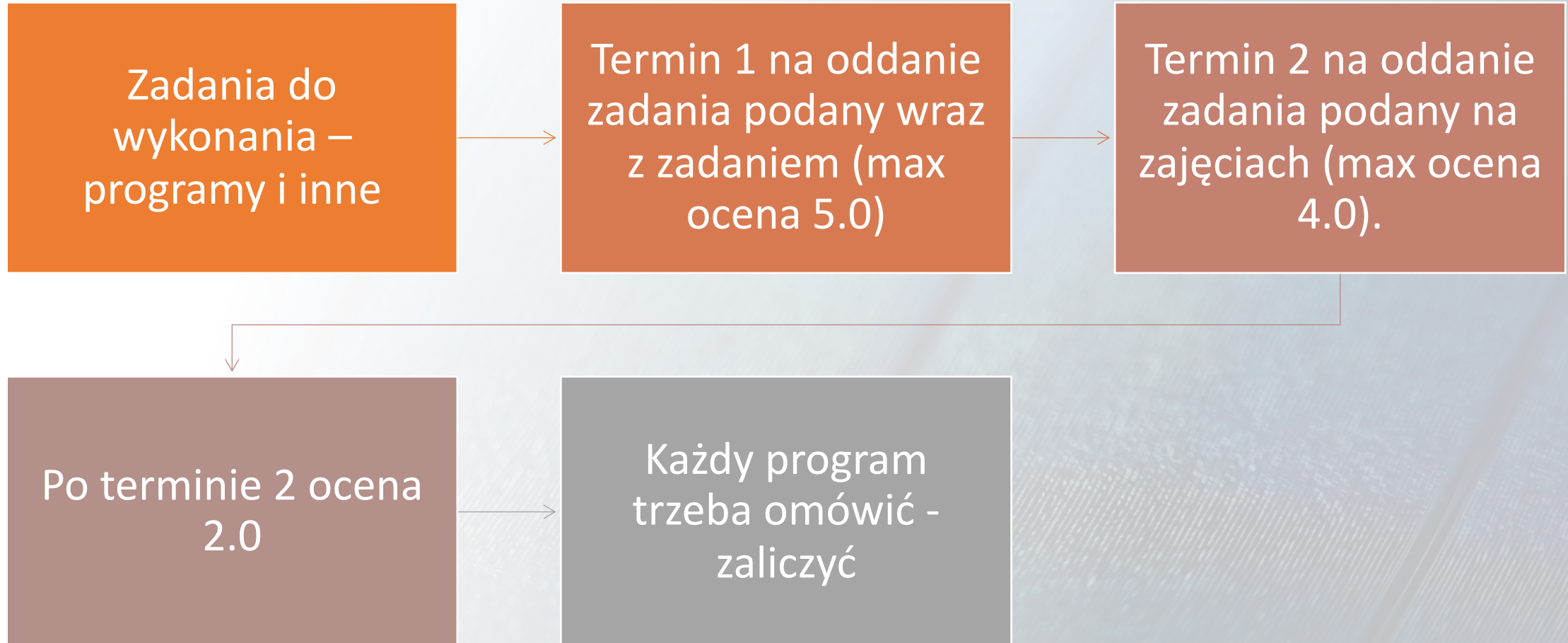
Czas 10 min

W dniu po oddaniu zadania

Zawsze zapowiedziana z wyprzedzeniem

Informacja na wikizmsi

Warunki rozliczenia zadań



Skala ocen

2, 2+, 3-, 3, 3+, 4-, 4, 4+, 5-, 5

Ocenę $n+$ do średniej liczmy jako $n + 0.5$

Ocenę $n-$ do średniej liczmy jako $n - 0.25$.

Zadania

- Dowolny wybrany przez studenta język programowania, każdy indywidualnie.
- Można zmienić język programowania w czasie semestru.
- Kod sprawdzany antyplagiatem po Terminie 2.
- Oceny przekazywane dopiero po Terminie 2.
- Źródła wysyłane przez MS Teams lub link do repozytorium (do uzgodnienia)
- Paczki tylko w zip lub gzip

Ocena końcowa = $0.6 * \text{MeanTask} + 0.4 * \text{MeanTest}$

Gdzie

- MeanTask - średnia ocena za zadania
- Mean Test – średnia ocean za wejściówki

Ocena końcowa