

# Sztuczna inteligencja – regulamin zajęć w roku akademickim 2022/2023

## Obecność

Obecność na zajęciach jest obowiązkowa (**dopuszczalne są 2 nieusprawiedliwione nieobecności**), **przekroczenie tej liczby skutkuje niezaliczeniem zajęć**. W uzasadnionych przypadkach (np. choroba) nieobecność można usprawiedliwić. Możliwe jest także odrobienie zajęć z inną grupą pod warunkiem, że realizowany jest w niej ten sam zakres materiału co na opuszczonych zajęciach. **W przypadku spóźnienia proszę podejść po zakończeniu zajęć do prowadzącego.**

## Ocenianie

Instrukcje do zajęć dostępne są pod adresem <http://wikizmsi.zut.edu.pl/wiki/SI/LJRB>

Zakres tematyczny laboratoriów (lista zadań do wykonania):

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

Na ocenę końcową składa się oceny za **8 programów oraz 6-7 wejściówek (jedna wejściówka z tematów nr 1 i 2)**.

**Programy** oceniane są w skali (0; 2; 2,5; 3; 3,5; 4; 4,5; 5). W pierwszym terminie (terminy podane będą na stronie WikiZMSI) maksymalna możliwa ocena to 5, w drugim – 4. Nieoddanie programu oznacza ocenę 2, a **oddanie programu napisanego niesamodzielnie oznacza ocenę 0** – każdy program trzeba omówić i załączyć w zadaniu w Teams.

**Wejściówki** oceniane są w skali (2; 2,5; 3; 3,5; 4; 4,5; 5). Wejściówki są zawsze zapowiedziane – dotyczą tematu z wcześniejszych zajęć. Składają się z 3 pytań (odpowiedzi przesyłamy na Teams) i trwają 10 minut.

Ocena końcowa wyznaczana jest z użyciem wzoru:

Ocena końcowa =  $0.6 * \text{ŚredniaZadania} + 0.4 * \text{ŚredniaWejściówki}$