Editorial Universitaria Ramón Areces

Área de Conocimiento: ***Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial***

INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

EJERCICIOS RESUELTOS

AUTORES:

- Holger Billhardt. Profesor titular de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial URJC
- Alberto Fernández Gil. Profesor titular de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial URJC
- Sascha Ossowski. Catedrático de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial URJC

ISBN: 978-84-9961-211-9 NUESTRA REFERENCIA: FEIN00028001

EDICIÓN: 1.ª, Octubre 2015 ENCUADERNACIÓN: Rústica 17x24

PÁGINAS: 224 PVP: 20,00 € IBIC: UYQ;4Z-ES-AF

COLECCIÓN: MANUALES SUBCOLECCIÓN: INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

ESTUDIOS: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

ÁREA DE CONOCIMIENTO: CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ÍNDICE: Búsqueda. -Búsqueda multiagente (juegos). -Restricciones. -Lógicas de descripciones y ontologías. -Lógica borrosa. -Aprendizaje automático. -Tests. -Soluciones.

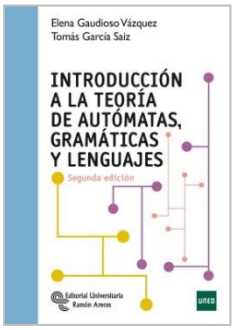
SINOPSIS: Recoge una colección de problemas básicos sobre varios de los temas fundamentales del área de la Inteligencia Artificial. Cada problema incluye una solución al mismo, haciendo de este libro un material de estudio excelente para consolidar los conocimientos teóricos recibidos en muchos cursos básicos sobre la materia.

CLIENTE POTENCIAL

TEXTO RECOMENDADO EN:

- UNIVERSIDAD: URJC FACULTAD: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
  CURSO: 3º2C ASIGNATURA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL
- UNIVERSIDAD: URJC FACULTAD: GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE
  CURSO: 3º1C ASIGNATURA: INGENIERÍA DEL CONOCIMIENTO
- UNIVERSIDAD: URJC FACULTAD: GRADO EN INGENIERÍA DE COMPUTADORES
  CURSO: 3º2C ASIGNATURA: SISTEMAS INTELIGENTES
- UNIVERSIDAD: URJC FACULTAD: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
  CURSO: 3º2C ASIGNATURA: DESARROLLO DE JUEGOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DE AUTÓMATAS, GRAMÁTICAS Y LENGUAJES



AUTORES:

- Elena Gaudioso Vázquez. Profesora titular de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial UNED
- Tomás García. Saiz. Data Scientist en Advicerobo

ISBN: 978-84-9961-396-3 NUESTRA REFERENCIA: FEIN00030002
EDICIÓN: 2.ª, Enero 2022 ENCUADERNACIÓN: Rústica 17x24
PÁGINAS: 268 PVP: 28,00 € IBIC: UY;4Z-ES-AF
COLECCIÓN: MANUALES SUBCOLECCIÓN: INGENIERÍA Y CIENCIAS
ESTUDIOS: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
ÁREA DE CONOCIMIENTO: CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ÍNDICE: 1. Introducción y conceptos previos. -2. Autómatas finitos. -3. Gramáticas regulares. -4. Expresiones regulares. -5. Propiedades de los lenguajes regulares y lenguajes no regulares. -6. Lenguajes y gramáticas independientes del contexto. -7. Autómatas a pila. -8. Propiedades de los lenguajes independientes del contexto. -9. Introducción a las máquinas de Turing. -10. Ejercicios de autoevaluación. -11. Soluciones a los ejercicios.

SINOPSIS: Este libro presenta los fundamentos de las máquinas teóricas conocidas como autómatas finitos, autómatas a pila y máquinas de Turing. En esta nueva edición del libro se han introducido los fundamentos para la aplicación práctica de este tipo de máquinas en la construcción de los analizadores necesarios para la compilación de lenguajes de programación. Además, se han introducido los fundamentos para la minimización de autómatas con el objetivo de servir de base para rutinas de análisis más eficaces.

CLIENTE POTENCIAL

TEXTO RECOMENDADO EN:

- UNIVERSIDAD: UNED FACULTAD: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
  CURSO: 1º2C ASIGNATURA: AUTÓMATAS, GRAMÁTICAS Y LENGUAJES
- UNIVERSIDAD: UNED FACULTAD: GRADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
  CURSO: 1º2C ASIGNATURA: AUTÓMATAS, GRAMÁTICAS Y LENGUAJES

TECNOLOGÍAS Y PROGRAMACIÓN INTEGRATIVAS

AUTORES: Manuel Arias Calleja, Profesor ayudante de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial UNED

ISBN: 978-84-9961-136-5 NUESTRA REFERENCIA: FEIN00025001
EDICIÓN: 1.ª, Septiembre 2013 ENCUADERNACIÓN: Rústica 17x24
PÁGINAS: 132 PVP: 12,00 € IBIC: UM;4Z-ES-AF
COLECCIÓN: MANUALES SUBCOLECCIÓN: INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESTUDIOS: GRADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
ÁREA DE CONOCIMIENTO: CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ÍNDICE: Tipos de datos y su intercambio. -Servicios web. -Arquitecturas orientadas a servicios y protocolos de interacción. -Portlets e integración. -Índice de figuras. -Índice de tablas.

SINOPSIS: La informática se ha ido desarrollando muy rápidamente, casi de un modo caótico y se han creado soluciones ad hoc a los problemas que se iban presentando. Como consecuencia, los sistemas resultantes ni se comunican bien entre ellos ni funcionan como si fueran un todo. Las tecnologías de programación integrativa tratan de resolver estos problemas tratando de unir de un modo coherente aplicaciones distintas, posiblemente en máquinas separadas para dar una visión homogénea de un sistema.

CLIENTE POTENCIAL

TEXTO RECOMENDADO EN:

- UNIVERSIDAD: UNED FACULTAD: GRADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN CURSO: 4º1C ASIGNATURA: TECNOLOGÍAS Y PROGRAMACIÓN INTEGRATIVAS