

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: 22,00 €

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: Introducción. -Capítulo 1. Búsqueda. -Capítulo 2. Búsqueda multiagente (juegos). -Capítulo 3. Restricciones. -Capítulo 4. Lógicas de descripciones y ontologías. -Capítulo 5. Lógica borrosa. -Capítulo 6. Aprendizaje automático. -Capítulo 7. Tests. -Capítulo 8. Soluciones

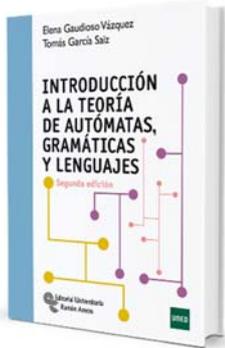
SINOPSIS: Recoge una colección de problemas básicos sobre varios de los temas fundamentales del área de la Inteligencia Artificial. Cada problema incluye una solución al mismo, haciendo de este libro un material de estudio excelente para consolidar los conocimientos teóricos recibidos en muchos cursos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

CLIENTE POTENCIAL

TEXTO RECOMENDADO EN:

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

INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DE AUTÓMATAS, GRAMÁTICAS Y LENGUAJES



AUTORES:

- Elena Gaudio 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: 29,00 €

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: 13,00 €

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: 1. Tipos de datos y su intercambio. -2. Servicios web. -3. Arquitecturas orientadas a servicios y protocolos de interacción. -4. 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