

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: 17,00 €

IBIC: UYQ

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.

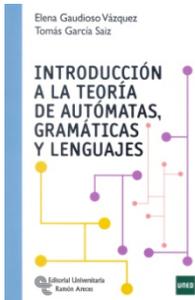
SINOPSIS: Recoge una colección de problemas básicos sobre varios de los temas fundamentales del área de la Inteligencia Artificial. Cada problema incluye una solución al mismo, haciendo de este libro un material de estudio excelente para consolidar los conocimientos teóricos recibidos en muchos cursos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

CLIENTE POTENCIAL

TEXTO RECOMENDADO EN:

- | | |
|---|---|
| • UNIVERSIDAD: URJC
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: 978-84-9961-285-0

NUESTRA REFERENCIA: FEIN00030001

EDICIÓN: 1.^a, Septiembre 2017

ENCUADERNACIÓN: Rústica 17x24

PÁGINAS: 232

PVP: 24,00 €

IBIC: UY

COLECCIÓN: MANUALES

SUBCOLECCIÓN: INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

ESTUDIOS: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

ÁREA DE CONOCIMIENTO: CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ÍNDICE: Conceptos previos.- Autómatas finitos.- Gramáticas regulares.- Expresiones regulares.- Propiedades de los lenguajes regulares y lenguajes no regulares.- Lenguajes y gramáticas independientes del contexto.- Autómatas a pila.- Propiedades de los lenguajes independientes del contexto.- Introducción a las máquinas de Turing.- Ejercicios de autoevaluación.- Soluciones a los ejercicios.

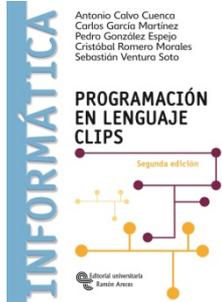
SINOPSIS: Una introducción a la materia de las máquinas de estado o autómatas y los diferentes tipos de lenguajes formales que reconocen para el primer grado de ingeniería informática de la UNED. Por tanto este libro está especialmente diseñado para la enseñanza a distancia. En cada capítulo se incluyen recomendaciones para el estudio y una serie de ejercicios para afianzar el conocimiento que incluye las soluciones al final del libro. Para poder dar una visión completa del temario adaptándolo a un alumno de primero de grado, se han evitado, las demostraciones formales.

CLIENTE POTENCIAL

TEXTO RECOMENDADO EN:

- | | |
|---------------------|--|
| • UNIVERSIDAD: UNED | FACULTAD: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA |
| CURSO: 1º1C | ASIGNATURA: AUTÓMATAS, GRAMÁTICAS Y LENGUAJES |
| • UNIVERSIDAD: UNED | FACULTAD: GRADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA |
| INFORMACIÓN | CURSO: 1º2C ASIGNATURA: AUTÓMATAS, GRAMÁTICAS Y |
| LENGUAJES | |

PROGRAMACIÓN EN LENGUAJE CLIPS



AUTORES:

- Antonio Calvo Cuenca. Catedrático de E.U. de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial UCO
- Carlos García Martínez. Profesor ayudante de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial UCO
- Pedro González Espejo. Profesor colaborador de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial UCO
- Cristóbal Romero Morales. Profesor contratado Doctor de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial UCO
- Sebastián Ventura Soto. Profesor titular de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial UCO

ISBN: 978-84-8004-879-8

NUESTRA REFERENCIA: FEIN00013002

EDICIÓN: 2.ª, Septiembre 2008

ENCUADERNACIÓN: Rústica 17x24

PÁGINAS: 348

PVP: 20,00 €

IBIC: UMX

COLECCIÓN: MANUALES

SUBCOLECCIÓN: INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

ESTUDIOS: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

ÁREA DE CONOCIMIENTO: CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ÍNDICE: Prefacio.- Sistemas basados en reglas.- Introducción a CLIPS.- Hechos y variables globales.- Hechos plantilla.- Hechos iniciales.- Reglas: aspectos fundamentales.-Reglas: elementos avanzados.- Funciones.- Módulos.- Control de razonamiento.- Programación orientada a objetos con CLIPS.- Funciones definidas por el sistema.- Problemas resueltos.- Bibliografía.- Índice de figuras.- Índice de tablas.- Índice temático.

SINOPSIS: El libro describe los conocimientos básicos necesarios para poder programar en CLIPS, lenguaje concebido para el desarrollo de sistemas expertos, ofreciendo una visión no sólo del lenguaje sino también de la filosofía de la programación de la que hace uso. Todo ello se presenta de manera didáctica incluyendo en la mayoría de los capítulos numerosos ejemplos y ejercicios resueltos y comentados.

CLIENTE POTENCIAL

TEXTO RECOMENDADO EN:

- UNIVERSIDAD: UCO FACULTAD: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
CURSO: 2º2C ASIGNATURA: SISTEMAS INTELIGENTES

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: 10,00 €

IBIC: UM

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