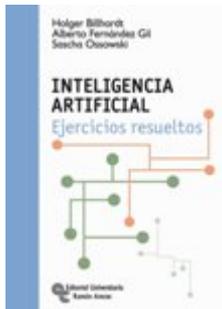


## **INTELIGENCIA ARTIFICIAL.**

### **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:** 18,00 €

**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:**

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

## 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.<sup>a</sup>, Septiembre 2013

**ENCUADERNACIÓN:** Rústica 17x24

**PÁGINAS:** 132

**PVP:** 11,00 €

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

EN PREPARACIÓN:

- INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DE AUTÓMATAS, GRAMÁTICAS Y LENGUAJES. 2ª edición