

i Information

TENTAMEN

Kognitionsvetenskap, Artificiell Intelligens och Mänskligt Tänkande, 7,5hp

DAG: 29/5 -2024 TID: 08.00 – 11.00

Ansvarig: Faramarz Agahi

Förfrågningar: 031-786 28 22

Resultat: Anslås senast den 19/6 -2024

Betygsgränser: Godkänd 24p.
Väl godkänd 34p.
Maximal poängsumma är 40p.

Skrivningsfrågor består av 20 frågor om sammanlagt 40 poäng. Varje fråga ger maximalt 2 poäng.




Inga Hjälpmedel

1 Symbol system

Förklara kritiken av "the physical symbol system hypothesis".

(2P)

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** *I* U x_2 x^2 | \int_x |   |    |     |     | Ω  |  | Σ | 





Ord: 0





Totalpoäng: 2

2 Perceptron

Vad var banbrytande med Perceptronen jämfört med de neuronmodeller som föregick den? (2P)

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** *I* U x_2 x^2 | I_x |   |    |     |

    |   |  | Σ | 





Ord: 0

Totalpoäng: 2

3 Chinese Room

Vad vill Searle visa med sitt Chinese Room-argument? (2P)

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** *I* U x_2 x^2 | I_x |   |    |     |     |   |  | Σ | 












Ord: 0

Totalpoäng: 2

4 AI

Beskriv orsakerna till "AI-vintern" på 70-talet. (2P)

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** *I* U x_2 x^2 | I_x |   |    |     |     |   |  |  | 



Ord: 0

Totalpoäng: 2

5 AI

Det hävdas på sina håll att den nya chatboten GPT-4o klarar Turingtestet. Innebär det att vi nu bör se det som att vi har skapat artificiella system med intelligens på mänsklig nivå? (2P)

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** *I* U x_2 x^2 | I_x |   |    |     |     |  |  | 

Ord: 0




Totalpoäng: 2

6 Problemlösning

"What does solving a problem mean?" Vad innebär att lösa ett problem? Ge en abstrakt generell bild av processen för problemlösning.

Du kan svara på svenska.

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** | *I* | U | x_2 | x^2 | I_x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 

Ord: 0

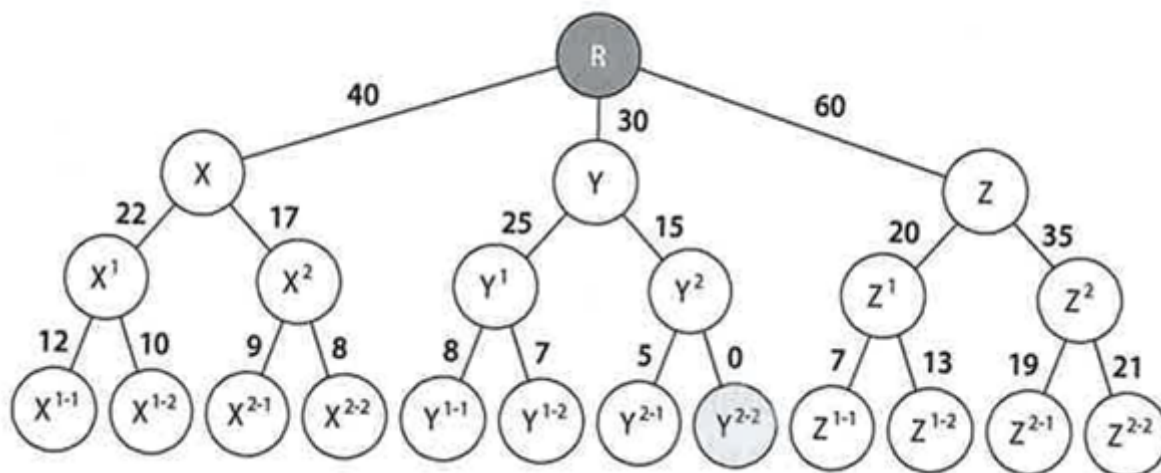
Totalpoäng: 2

7 Sök

Uniform-cost search:

What is the search order of the following tree if **R** is the initial state (root node) and **Y^{2-2}** is the goal state (the end node with the solution)? (2p)

Det vill säga skriv ut vilka noder som utforskas om vi använder Uniform-cost search.



Skriv in ditt svar här

Teckenf... | **B** *I* U x_2 x^2 | I_x | | | | | | Σ |

Ord: 0


















Totalpoäng: 2

8 AI

How can we judge whether a machine is intelligent? Med andra ord, vilka är kriterierna för att bedöma en maskins intelligens. (2p)

Du kan svara på svenska.

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** *I* U x_2 x^2 | I_x |   |    |     |     |   |  | Σ | 

Ord: 0









Totalpoäng: 2










9 Sökstrategi

Search strategies. Sökstrategier utvärderas enligt vissa dimensioner. Vad är dessa, ge en kort beskrivning. (2p)

Du kan svara på svenska.

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** | *I* | U | x_2 | x^2 | I_x |  |  |  |  |  |  |  |  |

 |  |  |  |  |  |  |  |  |

Ord: 0

Totalpoäng: 2









11 Intelligent agent










FAQ (eller Frequently Asked Questions) är en samling ofta ställda frågor och deras svar.

Tänk på en FAQ-agent som har uppgift att ge information om vanliga frågor eller problem.

Beskriva FAQ-agenten som **“a goal - based agent”** (2P)

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** | *I* | U | x_2 | x^2 | \int_x |  |  |  |  |  |  |  |  |

 |  |  |  |  |  |  |  |  |

Ord: 0

Totalpoäng: 2

12 Algoritmer

Deterministic - Non-deterministic Algorithms.

- Hur skiljer sig dessa två algoritmer från varandra?
- Relatera dessa algoritmer till utveckling och design av intelligenta agenter. (2P)

Du kan svara på svenska.

Skriv in ditt svar här

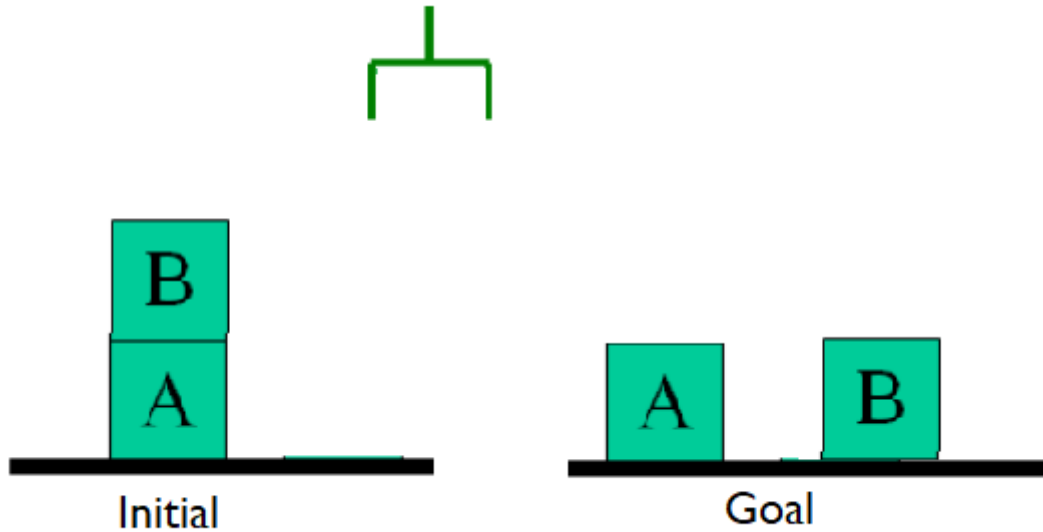
Teckenf... | **B** | *I* | U | x_2 | x^2 | I_x | | | | | | | | | | | | |

Ord: 0

Totalpoäng: 2

13 Planning

Skriv ner STRIPS-aktioner som krävs för att lösa det följande problemet - från initialt tillstånd till måltillstånd. Med andra ord skriv i STRIPS-språk följande: Initial, Goal, Actions, Path. (2P)



Skriv in ditt svar här

Teckenf... | **B** *I* U x_2 x^2 | I_x | | | |









| Ω | | Σ |










Ord: 0

14 NPL

- a. Vad är "the Bag-of-Words Model?"
- b. Beskriv metoden med följande meningar:
Document 1: "The cat sat on the mat."
Document 2: "The dog sat on the log."
(2p)

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** | *I* | U | x_2 | x^2 | I_x |  |  |  |  |  |  |  |  |

 |  |  |  |  |  |  |  |  |

Ord: 0

Totalpoäng: 2

15 ANN

Explain the impact of different number of nodes or hidden layers in training a neural network, what is the appropriate number of nodes for the output layer in a classification problem with 10 classes. (2pts)

*Besvara frågan på **engelska!***

Skriv in ditt svar här

Teckenf... | **B** | *I* | U | x_2 | x^2 | I_x | | | | | | | |

| | | | Ω | | | Σ |

Ord: 0










Totalpoäng: 2









16 ANN

Suppose you are training a model for a classification problem, using only three inputs. Determine suitable inputs for differentiating between **Cats** and **Dogs**, plus describe what would be a good input for classifying political vs economic texts (define some keywords and code it into appropriate inputs for a neural network). (2pts)

Besvara frågan på engelska!

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** *I* U x_2 x^2 | I_x |   |    |     |

    |   |  | Σ | 

Ord: 0

Totalpoäng: 2

17 ANN

Explain when overfitting occurs in neural networks and what is a good solution to avoid overfitting. (2pts)

*Besvara frågan på **engelska!***

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** | *I* | U | x_2 | x^2 | I_x | | | | | | | |

| | | | | | | Σ |

Ord: 0

Totalpoäng: 2









18 Reinforcement L










Imagine a potential environment/task that a robotic agent can be used for: design a reinforcement learning model for the agent for the environment/task by answering the following questions:

- Define the reward structure you would design for the robot, along with the penalties to discourage undesirable behavior.
- Identify the relevant states for the model.
- Discuss the possible actions that the robot can take. (2pts)

*Besvara frågan på **engelska!***

Skriv in ditt svar här

Teckenf... | **B** | *I* | U | x_2 | x^2 | I_x |  |  |  |  |  |  |  |  |

 |  |  |  |  |  |  |  |  |

Ord: 0

Totalpoäng: 2

19 Reinforcement L

Deep reinforcement learning use neural networks for updating the state-action values, if we use DQN for a chess playing agent, describe possible inputs and outputs of the neural network?
(2pts)

*Besvara frågan på **engelska!***

Skriv in ditt svar här

Teckenf... | **B** | *I* | U | x_2 | x^2 | I_x | | | | | | | |

| | | | Ω | | | Σ |

Ord: 0

Totalpoäng: 2

20 AI

What is AI?

Det beskrivs att AI kan beskrivas på fyra olika sätt: "Thinking humanly, Acting humanly, Thinking rationally, Acting rationally".

- Beskriv kortfattat synsätten "Thinking rationally" och "Acting rationally".
- Vad är skillnaden och hur påverkar valet av dessa i designen av ett artificiellt intelligent system.

(2P)

Besvara frågan på svenska!

Skriv in ditt svar här

Teckenf... ▾ | **B** *I* U x_2 x^2 | I_x | | | |

| | | Σ |

Ord: 0

Totalpoäng: 2