

Kunstmatige intelligentie — Eerste verslag

Hieronder staan wat opmerkingen over het verslag van de eerste programmeeropgave bij het college Kunstmatige intelligentie, Informatica, Universiteit Leiden, februari 2007. De handgeschreven opmerkingen bij het nagekeken werk zijn van Tim Cocx (zwarte pen), Edgar de Graaf (potlood) of Walter Kusters (rode pen).

In willekeurige volgorde:

- Eén of meer plaatjes zouden wel leuk geweest zijn. Ieder plaatje heeft een onderschrift (“caption”, Figuur ...). Naar ieder plaatje wordt ergens in de tekst verwezen.
- `\frenchspacing` voor `\begin{document}` geeft mooiere spatiering, met name na punten aan het eind van een zin.
- Zeg eventueel bij de Appendix dat het aanpassingen zijn ten opzichte van een bestaand C++-programma, en vertel waar die oorspronkelijke code vandaan kwam.
- Noem bij Hoofdstuk Implementatie in ieder geval C++; in \LaTeX ziet dat er overigens leuk uit via `C$\stackrel{++}{-}`. Geef niet teveel details.
- Geef goede definities, zeker van zelf bedachte begrippen als “blok”, “gat”, “slimspeeler”, ...
- Vermeld dat het een aangepaste (vereenvoudigde) versie van iets is, en vertel waar het origineel te vinden is.
- Misschien iets over mogelijk verder onderzoek bij de conclusies?
- Vermijd “ik” (liever “wij”, of iets vagers), kaboutertaal. En al te populaire uitwijdingen. En houd het kort — maar niet te. En niet te veel over tussenversies die niet goed waren.
- Let op taalfouten.
- Geef referenties, en verwijst daarnaar met `\cite{boekRN}`, zie [1]. Maak uiteraard zelf de losse referenties met bijvoorbeeld `bibitem{boekRN}`. Naar iedere referentie moet minstens één keer verwezen worden.
- Als je niet de Nederlandse taal aan hebt staan, controleer dan het afbreken; met name bij woorden als li-jden gaat het soms mis. Forceer eventueel met `lij\den` correct afbreken, of verander je tekst ietwat.
- Parameters, variabelen etc. tussen dollars: dus `x` in plaats van `x`, dat levert x in plaats van `x`. En `\times` voor een \times .
- Gebruik voor stukjes programmacode, bijvoorbeeld functienamen, een typemachine-letter: `\verb-AanroepFunctie(u,v);-`, dat levert dan op: `AanroepFunctie(u,v);.` En zo’n uitstekende rechterkant (`overfull hbox`) is ook niet mooi!
- Quotes: als je iets tussen aanhalingstekens wilt zetten, doe je dat “zo”. In \LaTeX tik je dan in ‘‘zo’’. Of je kunt ook *nadruk* geven met `\emph{nadruk}`.

- Denk bij getallen na of je 2 of twee schrijft.
- Leg de experimenten duidelijk uit.
- Geef geen tabellen met *al* je testresultaten, presenteer liever wat statistieken, zoals gemiddelde, minimum, maximum — of desnoods een grafiekje. Gebruik hiervoor `gnuplot`: dat kan PostScript-uitvoer genereren. Vertel wat je precies tabelleert.
- Denk aan de streepjes: `- -- ---` geeft `- - —`; die laatste (de “mdash”) levert een gedachtenstreepje. Bij getallen: `--3` geeft `−3`.
- Gebruik eens `itemize` en/of `enumerate`.
- Minimaliseer/optimaliseer het gebruik van komma’s. Let op te lange regels.
- Alinea’s hebben minstens twee zinnen.
- Zo weinig mogelijk opmerkingen tussen haakjes.
- Een losse `~` is geen losse `~` (dat is een “harde spatie” ...), maar `\~{}`.
- De programmacode mag geen te lange regels hebben. Gebruik `\begin{small}` of iets nog kleiner. Let er op dat tabs soms verdwijnen — vervang ze dus eerst door spaties.

Referenties

- [1] S.J. Russell en P. Norvig, Artificial Intelligence, A Modern Approach, Second edition, Prentice Hall, 2003.

Walter Kusters, `kusters@liacs.nl`, 5.3.2007.