

In welchen der folgenden Aufgaben ist ein Mensch besonders gut und in welchen hingegen ein Computer?

Wichtige Einschränkung: Man darf den PC nur imperativ programmieren. Das bedeutet, dass du eine Sprache wie z. B. Java verwenden musst und auf die Nutzung von Schleifen, Verzweigungen, Variablen, etc. beschränkt bist.

1.

Berechne  $x(n)$  für  $n = 1366,2$

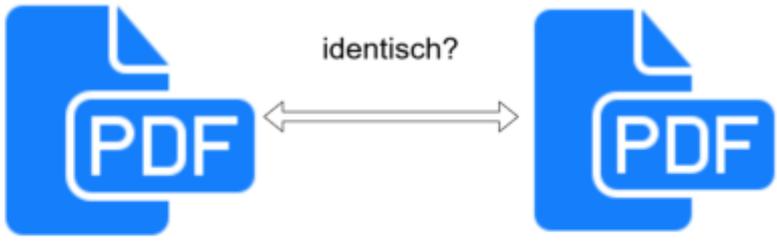
$$x(n) = \frac{23,4^n - \sqrt{2 \cdot n}}{\ln(n) + n^{\frac{n}{3}}}$$

Lösung

Hier wäre ein mit Java programmiertes Programm sicherlich dem Menschen überlegen!

2.

Sind zwei Dateien identisch?

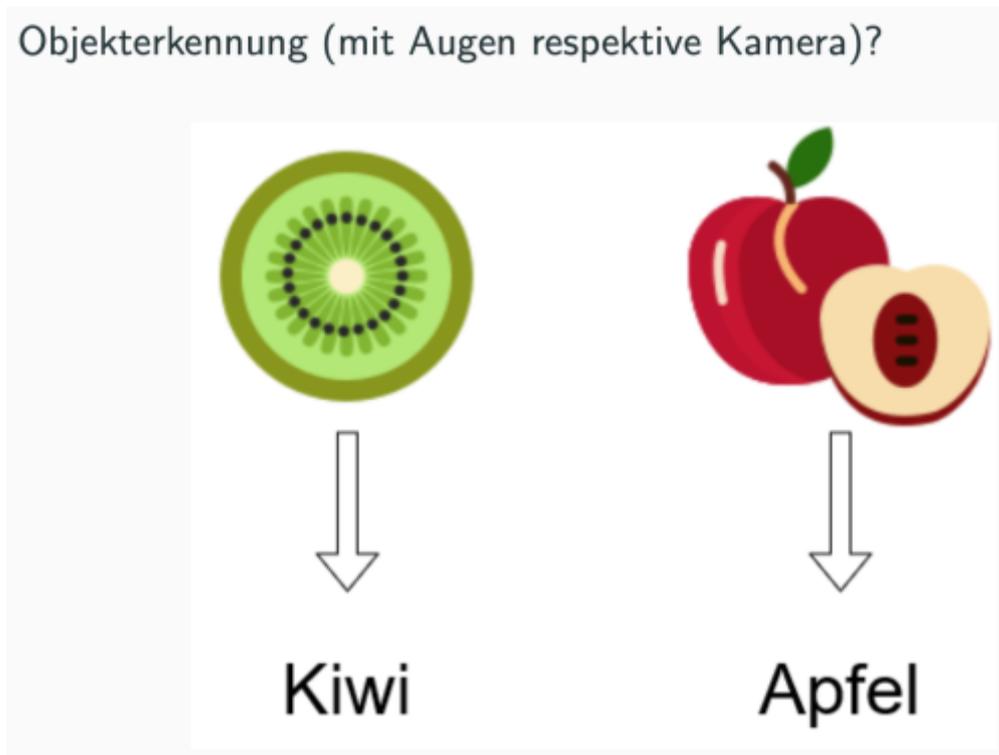


0000000 2023 2f7e 622e 7361 7268 3a63 6520 6578  
0000010 7563 6574 2064 7962 6220 7361 2868 2931  
0000020 6620 726f 6e20 6e6f 6c2d 676f 6e69 7320  
0000030 6568 6c6c 2e73 230a 7320 6565 2f20 7375  
0000040 2f72 6873 7261 2f65 6f64 2f63 6162 6873  
0000050 652f 6178 706d 656c 2f73 7473 7261 7574  
0000060 2d70 6966 656c 2073 6928 206e 6874 2065  
0000070 6170 6b63 6761 2065 6162 6873 642d 636f  
0000080 0a29 2023 6f66 2072 7865 6d61 6c70 7365  
0000090 0a0a 2023 6649 6e20 746f 7220 6e75 696e

Lösung

Auch das kann man leicht mit Java programmieren. Der Mensch würde bei einer solchen Vergleichsarbeit schnell ermüden.

3.



Lösung

Viel Spaß das in Java zu programmieren! Hier ist der Mensch ganz klar besser.

4.

Berechne die ersten 100 Primzahlen.

Lösung

Das ist wieder ein Fall für den Computer.

5.

Eine (geschätzte) Vorhersage treffen aufgrund von viel Erfahrung.

Lösung

"Erfahrung" und "etwas schätzen" klingt nach dem Menschen, oder? Wie sollst du einem Computer sowas wie "Lebenserfahrung" programmieren?

6.

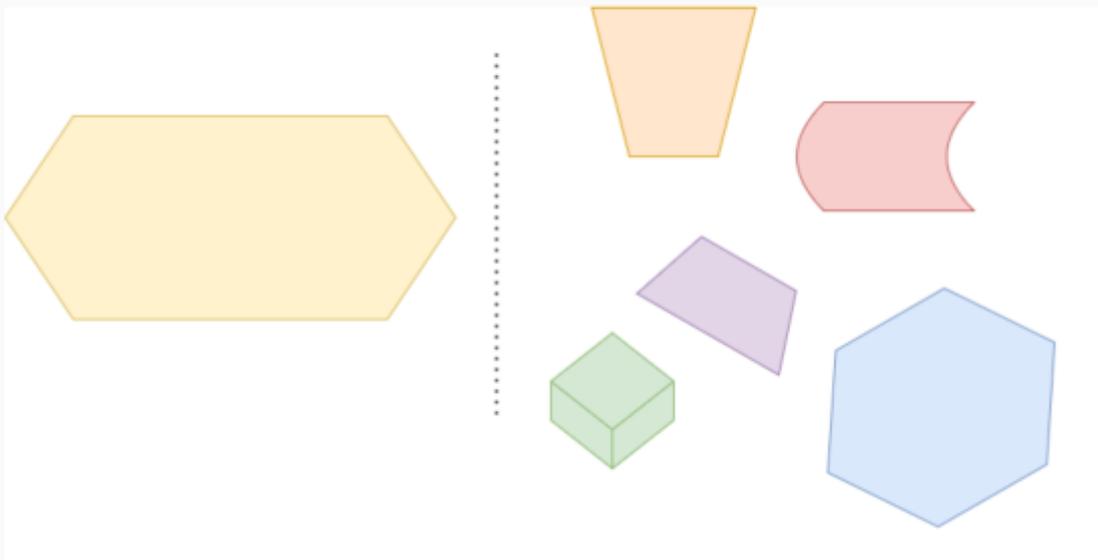
## Künstlerisch tätig sein.

### Lösung

Kunst ist ebenfalls schwierig programmierbar - außer du deklariert Zufall als Kunst, denn ein rein zufälliges Bild zu generieren ist in Java einfach möglich.

7.

Welches Objekt rechts ist (von der Form) ähnlich wie das Linke?



### Lösung

Das ist ähnlich wie die Objekterkennung. Wie willst du das in Java programmieren?

From:  
<https://info-bw.de/> -

Permanent link:  
[https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:machine\\_learning:einfuehrung\\_begriffsklaerung:raetselspiel:start?rev=1678721440](https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:machine_learning:einfuehrung_begriffsklaerung:raetselspiel:start?rev=1678721440)

Last update: 13.03.2023 15:30

