

Επαναληπτικές Ασκήσεις

Κάτια Κερμανίδου
kerman@ionio.gr

Διαδίκτυο

- Τι από τα παρακάτω αποτελεί χαρακτηριστικό της web 2.0 φάσης της εξέλιξης του ιστού, και δεν υπήρχε στην φάση web 1.0
 - ιστοσελίδες με δυνατότητες διαδραστικότητας
 - σχέση ιστοσελίδας με άλλες μέσω υπερσυνδέσμων
 - εμπλουτισμός περιεχομένου ιστοσελίδας σε πραγματικό χρόνο
 - όλα τα παραπάνω

Διαδίκτυο

Ποιά από τα παρακάτω χαρακτηριστικά ανήκουν στην μορφή της ασύγχρονης και ποια στην μορφή της σύγχρονης τηλεεκπαίδευσης. Σημειώστε με τικ (v) το αντίστοιχο κελί.

| | Ασύγχρονη τηλεκπαίδευση | Σύγχρονη τηλεκπαίδευση |
|---|----------------------------|---------------------------|
| Διαμοιρασμός υλικού εκπαιδευτικού | | |
| Επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο | | |
| Μονόδρομη επικοινωνία | | |
| Απαιτήση για εξοπλισμό τηλεδιάσκεψης (ηχεία, κάμερα, μικρόφωνα κλπ) | | |

Διαδίκτυο

Για τις παρακάτω τεχνολογίες/υπηρεσίες σημειώστε με τικ (v) ποιάς φάσης του παγκόσμιου ιστού αποτελούν χαρακτηριστικό (από ποια φάση ξεκίνησαν να παρέχονται).

| | Web1.0 | Web2.0 | Web3.0 |
|---|--------|--------|--------|
| Weblogs (Blogs) | | | |
| Αναζήτηση πληροφορίας βάσει νοήματος και όχι βάσει ταιριάσματος λέξεων-κλειδιών | | | |
| Διαμοιρασμός | | | |
| Hypertext Markup Language (HTML) | | | |

Διαδίκτυο

Ποιά από τα παρακάτω χαρακτηριστικά ανήκουν στην μορφή της ασύγχρονης και ποια στην μορφή της σύγχρονης τηλεκπαίδευσης. Σημειώστε με τικ (v) το αντίστοιχο κελί.

| | Ασύγχρονη τηλεκπαίδευση | Σύγχρονη τηλεκπαίδευση |
|-----------------------|----------------------------|---------------------------|
| Αμφίδρομη επικοινωνία | | |
| Ανεξαρτησία στο χώρο | | |
| Ανεξαρτησία στο χρόνο | | |

Διαδίκτυο

Ποιό από τα παρακάτω πρωτόκολλα εγγυάται την αξιόπιστη λήψη των δεδομένων από τον παραλήπτη στο διαδίκτυο;

- το Internet Protocol (IP)
- το Hypertext Transfer Protocol (HTTP)
- το Transfer Control Protocol (TCP)
- κανένα από τα παραπάνω

Εισαγωγή στη Γλωσσική Τεχνολογία

- Στην στατιστική προσέγγιση στην Γλωσσική Τεχνολογία, οι κανόνες που διέπουν τα φαινόμενα μιας γλώσσας
 - παρέχονται από γλωσσολόγους
 - κατασκευάζονται από επιστήμονες της Πληροφορικής
 - εξάγονται από παραδείγματα χρήσης της γλώσσας
 - είναι ίδιοι για οποιαδήποτε φυσική γλώσσα

Εισαγωγή στη Γλωσσική Τεχνολογία

- Η φυσική γλώσσα, σε αντίθεση με τις τεχνητές,
 - διέπεται από συντακτικούς κανόνες
 - παρουσιάζει έντονο πλεονασμό στους τρόπους έκφρασης ενός νοήματος
 - παρουσιάζει αμφισημία
 - όλα τα παραπάνω

Εισαγωγή στη Γλωσσική Τεχνολογία

- Η πρόταση "Κούμπωσε το παντελόνι με την ζώνη" έχει
 - Μορφολογική ασάφεια
 - Συντακτική Ασάφεια
 - Φωνολογική ασάφεια
 - Καμία ασάφεια

Εισαγωγή στη Γλωσσική Τεχνολογία

- Η πρόταση "Οι καρναβάλι αποκτούν μεγάλες ενδιαφέρον" είναι λάθος
 - σε σημασιολογικό επίπεδο
 - σε συντακτικό επίπεδο
 - σε μορφολογικό επίπεδο
 - σε πραγματολογικό επίπεδο

Εισαγωγή στη Γλωσσική Τεχνολογία

Τα επίπεδα γλωσσολογικής γνώσης για μια ηλεκτρονικά γραμμένη μεμονωμένη πρόταση είναι

- φωνολογικό-μορφολογικό-συντακτικό-σημασιολογικό
- μορφολογικό-συντακτικό-σημασιολογικό-πραγματολογικό
- φωνολογικό-μορφολογικό-συντακτικό-σημασιολογικό-πραγματολογικό
- μορφολογικό-συντακτικό-σημασιολογικό

Εισαγωγή στη Γλωσσική Τεχνολογία

Αντιστοιχίστε σωστά τις γραμμές των δυο πινάκων

| Παράδειγμα πληροφορίας εξόδου | |
|-------------------------------|---|
| a. | Ο Αλέξης: Ονοματική φράση δεν χορεύει: Ρηματική φράση |
| b. | Εγώ: Αντωνυμία, 1 ^ο πρόσωπο, ενικός |
| c. | Γλώσσα: όργανο της στοματικής κοιλότητας Γλώσσα: ψάρι |
| d. | «Ο Γιάννης ήταν εκεί. Αυτός ξέρει.» Αυτός: ο Γιάννης |

| Γλωσσολογικό Επίπεδο | |
|----------------------|---------------------------|
| 1. | Σημασιολογικό επίπεδο |
| 2. | Πραγματολογικό επίπεδο |
| 3. | Μορφολογικό επίπεδο |
| 4. | Συντακτικό επίπεδο |

Στατιστικές Μέθοδοι στην Επεξεργασία Σωμάτων Κειμένου

- Σύμφωνα με τον νόμο του Zipf, αν στα Ελληνικά η πιο συχνή λέξη είναι η λέξη «και» και εμφανίζεται σε ένα σώμα κειμένων 15000 φορές, πόσες φορές περίπου περιμένουμε να εμφανιστεί η δεύτερη πιο συχνή λέξη (πχ «το»);

Στατιστικές Μέθοδοι στην Επεξεργασία Σωμάτων Κειμένου

- **Μια** φορά και έναν καιρό σε **μια** πολύ μακρινή χώρα ζούσε **μια** βασίλισσα. **Μια** μέρα σαν όλες τις άλλες, η βασίλισσα κάθονταν στο δωμάτιό της και δούλευε δίπλα στο παράθυρο. Όμως καθώς κοιτούσε έξω που χιόνιζε, τρύπησε κατά λάθος το δάκτυλό της. Τότε τρεις σταγόνες αίμα έπεσαν από το δάκτυλό της πάνω στο χιόνι. Η βασίλισσα κοίταξε το αίμα και είπε:
"Θέλω όταν γεννηθεί η κόρη μου να είναι άσπρη σαν το χιόνι, κόκκινη σαν το αίμα και μαύρη σαν το ξύλο από το παράθυρό μου!"
- Συχνότητα εμφάνισης του «μια» (case insensitive) =?
- Συχνότητα εμφάνισης του «μια» (case sensitive) =?

Στατιστικές Μέθοδοι στην Επεξεργασία Σωμάτων Κειμένου

- Μια φορά και έναν καιρό σε μια πολύ μακρινή χώρα ζούσε μια βασίλισσα. Μια μέρα σαν όλες τις άλλες, η βασίλισσα κάθονταν στο δωμάτιό της και δούλευε δίπλα στο παράθυρο. Όμως καθώς κοιτούσε έξω που χιόνιζε, τρύπησε κατά λάθος **το** δάκτυλό της. Τότε τρεις σταγόνες αίμα έπεσαν από **το** δάκτυλό της πάνω στο χιόνι. Η βασίλισσα κοίταξε **το** αίμα και είπε:
"Θέλω όταν γεννηθεί η κόρη μου να είναι άσπρη σαν **το** χιόνι, κόκκινη σαν **το** αίμα και μαύρη σαν **το** ξύλο από **το** παράθυρό μου!"
- Σύνολο tokens=96
- $P(\text{πάρθυρο}) = ?$
- $P(\text{πάρθυρο} \mid \text{το}) = ?$

Στατιστικές Μέθοδοι στην Επεξεργασία Σωμάτων Κειμένου

- Στο κείμενο «*Βρέχει όλη την ώρα. Βρέχει καρέκλες.*», η αναμενόμενη πιθανότητα ανεξαρτησίας (μηδενική υπόθεση) για την τυχαία συνεμφάνιση των λέξεων «*Βρέχει καρέκλες*»» ισούται με
- a. $3/8$ b. $2/64$ c. $3/64$ d. $2/8$

Αναγνώριση Ιστορικού Συγγραφέα

- Στον αλγόριθμο των πλησιέστερων γειτόνων *k*-Nearest Neighbors, το *k* είναι
 - ο αριθμός των εγγράφων γνωστού συγγραφέα που είναι πιο όμοια με το έγγραφο άγνωστου συγγραφέα
 - ο αριθμός των χαρακτηριστικών που έχω επιλέξει για να μοντελοποιήσω τον συγγραφέα
 - ο αριθμός των εγγράφων που θέλω να αναγνωρίσω τον συγγραφέα τους
 - ο αριθμός των συγγραφέων που είναι υποψήφιοι συγγραφείς του άγνωστου έργου

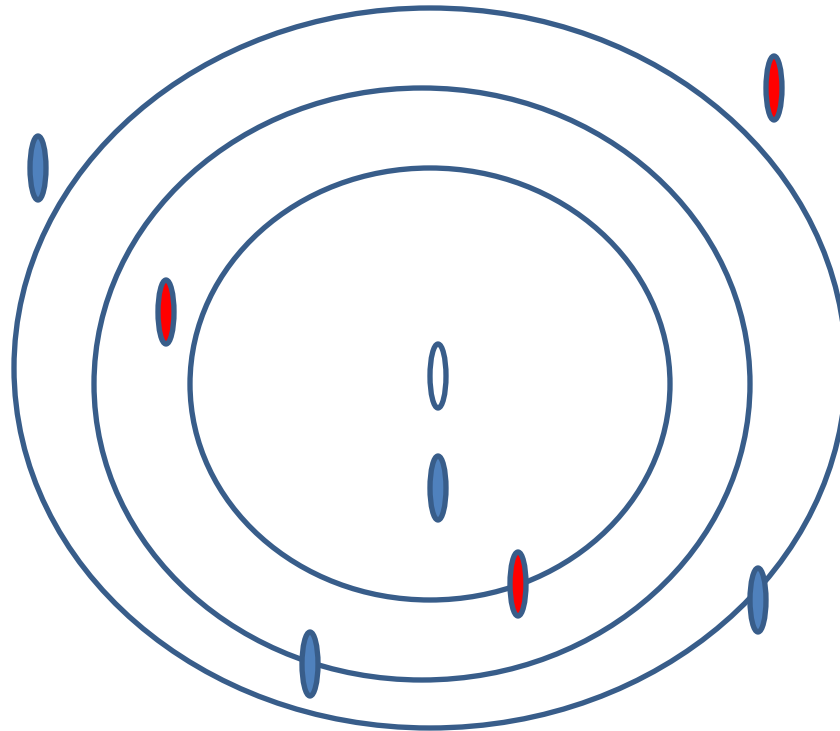
Αναγνώριση Ιστορικού Συγγραφέα

Ο αλγόριθμος του k -πλησιέστερου γείτονα (k -NN)

- κοιτάει η πλειοψηφία των έργων γνωστών συγγραφέων σε ποιόν συγγραφέα ανήκει, και σε αυτόν τον συγγραφέα αποδίδει και το άγνωστο έργο.
- κοιτάει τι συγγραφέα έχουν τα k πιο κοντινά έργα στο άγνωστο έργο, και όποιον συγγραφέα έχει η πλειοψηφία αυτών, αυτόν τον συγγραφέα αποδίδει και στο άγνωστο έργο.
- κοιτάει ποιο γνωστό έργο έχει περισσότερες κοινές λέξεις με το άγνωστο, και τον συγγραφέα αυτού του έργου αποδίδει στο άγνωστο.
- τίποτα από τα παραπάνω

Αναγνώριση Ιστορικού Συγγραφέα

- Το παρακάτω έργο άγνωστου συγγραφέα (λευκό σημείο), σε ποιόν συγγραφέα θα αποδοθεί (τον κόκκινο ή τον μπλε) βάσει
 - Του αλγορίθμου 1-NN;
 - Του αλγορίθμου 3-NN;



Αναγνώριση Ιστορικού Συγγραφέα

Έχετε τον παρακάτω πίνακα σύγκρισης: Η ακρίβεια (precision) του συστήματος αναγνώρισης συγγραφέα ως προς τον συγγραφέα A είναι

| | πραγματικά έργα του A | πραγματικά έργα του B |
|--------------------------|-----------------------|-----------------------|
| ταξινομημένα έργα στον A | 7 | 0 |
| ταξινομημένα έργα στον B | 1 | 2 |

- a. $9/10$ b. 1 c. $7/9$ d. $7/8$ e. $2/3$

Αναγνώριση Ιστορικού Συγγραφέα

- Η Αναγνώριση Συγγραφέα χρησιμοποιεί σαν χαρακτηριστικά για την μοντελοποίηση του συγγραφέα
 - την χρήση των σημείων στίξης
 - την εμφάνιση λαθών στην γλώσσα
 - το χαρακτήρα του συγγραφέα
 - όλα τα παραπάνω

Πληροφορική στην Εκπαίδευση

- Στην σύγχρονη μάθηση από απόσταση
 - Η επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων πραγματοποιείται σε πραγματικό χρόνο
 - Η μάθηση είναι ανεξάρτητη χώρου και χρόνου
 - Η επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων είναι μονόδρομη
 - Η επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων είναι αμφίδρομη

Πληροφορική στην Εκπαίδευση

- Στην ασύγχρονη μάθηση από απόσταση
 - Η επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων πραγματοποιείται σε πραγματικό χρόνο
 - Η μάθηση είναι ανεξάρτητη χώρου και χρόνου
 - Η επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων είναι μονόδρομη
 - Η επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων είναι αμφίδρομη

Πληροφορική στην Εκπαίδευση

- Τι από τα παρακάτω είναι αλήθεια;
 - Η υβριδική διδασκαλία ονομάζεται έτσι επειδή πραγματοποιείται συνδυασμός σύγχρονης και ασύγχρονης εκπαίδευσης από απόσταση.
 - Η υβριδική διδασκαλία ονομάζεται έτσι επειδή οι διαδικτυακές δραστηριότητες εκπαίδευσης αποτελούν σημαντικό ποσοστό των συνολικών δραστηριοτήτων εκπαίδευσης με αποτέλεσμα να μειώνεται ο χρόνος που δαπανάται στην παραδοσιακή τάξη.
 - Οι πάροχοι Μαζικών Ανοικτών Διαδικτυακών Μαθημάτων (MOOCs) είναι πλατφόρμες που δημιουργούν δικό τους εκπαιδευτικό περιεχόμενο και παρέχουν πρόσβαση σε αυτό.
 - Οι πάροχοι Μαζικών Ανοικτών Διαδικτυακών Μαθημάτων (MOOCs) συνεργάζονται με Πανεπιστήμια και επιτρέπουν την πρόσβαση στο διαδικτυακό μάθημα του Πανεπιστημίου

Πληροφορική στην Εκπαίδευση

- Η τηλεεκπαίδευση
 - απαιτεί απαραίτητως πρόσβαση σε δίκτυο υψηλού εύρους ζώνης
 - δεν χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο
 - δεν απαιτεί τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή

Πληροφορική στην Εκπαίδευση

Κατατάξτε τις μορφές μάθησης από την πιο παλιά (1) στην πιο πρόσφατη (4)

| | |
|--------------------------------------|--|
| a. μάθηση μέσω internet | |
| b. μάθηση με παραδοσιακό ταχυδρομείο | |
| c. μάθηση με CD-ROM | |
| d. μάθηση με κινητά μέσα | |

Πληροφορική στον Πολιτισμό

- Τι από τα παρακάτω είναι αλήθεια;
 - Ένας κίνδυνος των εφαρμογών ΤΠΕ στα μουσεία είναι η παροχή λανθασμένων πληροφοριών στον επισκέπτη σε σχέση με το φυσικό έκθεμα.
 - Ένας κίνδυνος των εφαρμογών ΤΠΕ στα μουσεία είναι το φαινόμενο του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού
 - Ένας κίνδυνος των εφαρμογών ΤΠΕ στα μουσεία είναι η εστίαση της προσοχής του επισκέπτη περισσότερο στην εφαρμογή παρά στο πραγματικό έκθεμα.

Πληροφορική στον Πολιτισμό

- Τι από τα παρακάτω είναι αλήθεια;
 - Η επαυξημένη πραγματικότητα είναι συνώνυμη της εικονικής πραγματικότητας
 - Η εικονική πραγματικότητα σχετίζεται με την προσομοίωση ενός πραγματικού ή περιβάλλοντος από υπολογιστή
 - Εμβύθιση έχω μόνο σε τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας
 - Εμβύθιση έχω μόνο σε τεχνολογίες επαυξημένης πραγματικότητας
 - Εμβύθιση έχω μόνο σε τεχνολογίες μικτής πραγματικότητας

Πληροφορική στον Πολιτισμό

- Ο κύκλος ζωής ανάπτυξης μιας εφαρμογής εικονικού κόσμου αποτελείται από τα εξής βήματα: Τι από τα παρακάτω είναι αλήθεια;
 - Επιλογή εργαλείου ανάπτυξης εφαρμογής - Υλοποίηση - Έλεγχος
 - Ανάλυση απαιτήσεων - Σχεδιασμός - Υλοποίηση - Έλεγχος - Παράδοση - Υποστήριξη
 - Ανάλυση απαιτήσεων - Σχεδιασμός - Υλοποίηση - Έλεγχος

Πληροφορική στον Πολιτισμό

Το Dublin Core

- είναι τεχνολογία για ανάπτυξη συστημάτων σύστασης πλοήγησης σε μουσεία
- είναι τεχνολογία ανάπτυξης εικονικών κόσμων
- είναι τεχνολογία ανάπτυξης τρισδιάστατων γραφικών
- είναι σχήμα μεταδεδομένων για την αναπαράσταση ψηφιακών αντικειμένων

Πληροφορική στον Πολιτισμό

Σωστό ή λάθος:

- Τα μεταδεδομένα
 - Είναι δεδομένα μικρότερης πολιτισμικής αξίας
 - πρέπει να υπακούουν σε διεθνή πρότυπα για να είναι κοινώς αποδεκτά
 - Είναι απαραίτητα για την τεκμηρίωση ψηφιακού υλικού

Πληροφορική στον Πολιτισμό

- Οι τεχνολογίες σύστασης πλοήγησης
 - Έχουν σαν κύριο στόχο να συστήσουν στον επισκέπτη τα πιο σημαντικά εκθέματα του μουσείου
 - Έχουν σαν στόχο την σχεδίαση εκείνου του μονοπατιού επίσκεψης του μουσείου που είναι βέλτιστο βάσει των προτιμήσεων και του προφίλ του επισκέπτη