

Jean - Pascal AUBERT
Richard SCHOMBERG

الدكاء الاصطناعي

وتطبيقاته ...

بلغة البيسك

ترجمة المهندس طارق دهني



فهرست

| | |
|--------|---|
| الصفحة | |
| ٥ | مقدمة المترجم |
| ٨ | تنويه المؤلف |
| ٩ | ١- ماهو الذكاء الإصطناعي |
| ١٠ | بعض تطبيقات الذكاء الإصطناعي |
| ١٢ | برنامج فولكلور الذكاء الإصطناعي ELIZA |
| ١٨ | مثال على التنفيذ |
| ١٩ | ٢- الأشجار والكدسات والقوائم |
| ١٩ | مفهوم الشجرة |
| ٢١ | الإنسان الآلي (الروبوت) |
| ٢٢ | الأشجار وتمثيلها في الذاكرة |
| ٢٥ | أنماط الطواف بالأشجار |
| ٣٢ | الفرز أو التصنيف بواسطة شجرة |
| ٤٤ | القوائم وبنية القوائم : |
| ٤٥ | - معالجة كثيرات الحدود |
| ٤٦ | - المصفوفة المجوفة |
| ٤٨ | ٣- قاعدة الوقائع ونظام الإنتاج |
| ٤٨ | عموميات |
| ٥٠ | استراتيجيات التحكم : |
| ٥١ | استراتيجية الالعودة |
| ٥٣ | استراتيجية (التجريب) مع رجعة إلى الوراء |
| ٥٥ | استراتيجية (التجريب) مع بيان الحالة |
| ٥٥ | برنامج تطبيقي |
| ٥٩ | استراتيجية البحث في أنظمة الإنتاج |
| ٥٩ | استراتيجية التجريب مع رجعة إلى الوراء |

| | |
|-----|------------------------------------|
| ٦٢ | استراتيجية التجريب مع بيان الحالة |
| ٦٤ | الإستكشافات في بيان الحالة |
| ٦٧ | ٤- طريقة ألفا بيتا |
| ٦٧ | قاعدة ميني ماكس |
| ٧٦ | إجرائية ألفا بيتا |
| ٧٨ | برنامج تطبيقي على لعبة عطيل |
| ٨٥ | مثال على تنفيذ البرنامج |
| ٩١ | ٥- المنطق |
| ٩١ | منطق القضايا |
| ٩٤ | منطق المحاميل |
| ٩٦ | منهج التحليل |
| ٩٨ | توحيد |
| ١٠٠ | ٦- الأنظمة الخبيرة |
| ١٠٢ | كيف يشتغل النظام الخبير ؟ |
| ١٠٦ | بناء الأنظمة الخبيرة |
| ١٠٧ | نظام صفري خبير |
| ١١٠ | برنامج تطبيقي على نظام خبير |
| ١٢٠ | مثال على التنفيذ |
| ١٢٣ | ٧- لغة معالجة القوائم LISP |
| ١٢٤ | لغة LISP ومناقضوها |
| ١٢٥ | تذكير بالمفاهيم الأساسية للغة LISP |
| ١٢٦ | تقييم لغة LISP |
| ١٢٨ | لماذا لغة LISP ؟ |
| ١٢٩ | برنامج تطبيقي |
| ١٣٣ | ٨- لغة LOGO |
| ١٣٣ | السلحفاة |



١٣٧

١٣٩

١٤٠

١٤٢

١٤٤

أمثلة على برامج بلغة LOGO

العودية اللامتناهية

٩- لغة PROLOG

كيف تشتغل PROLOG

أمثلة على برامج بلغة PROLOG

١٤٧

معجم بالمصطلحات إنكليزي - فرنسي - عربي