Jean - Pascal AUBERT
Richard SCHOMBERG

الذكاء الاصطناعي

وتطبيقاته ...

بلغة البيسك

ترجمة المهندس طارق دهني

دار المعرفة

1-006-13-1

التاريخ

Jean - Pascal AUBERT
Richard SCHOMBERG

الذكاء الاصطناعي

وتطبيقاته ...

المكتبة المركزية

بلغة البيسك

ترجمة المهندس طارق دهني

دار المعرفة

فهرست

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

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

المكتبة المركزية

أمثلة على برامج بلغة LOGO ١٣٧
العودية اللامتناهية ١٣٩
٩- لغة PROLOG ١٤٠
كيف تشتغل PROLOG ١٤٢
أمثلة على برامج بلغة PROLOG ١٤٤

معجم بالمصطلحات إنكليزي - فرنسي - عربي ١٤٧