

Jean - Pascal AUBERT
Richard SCHOMBERG

الدكاء الاصطناعي

وتطبيقاته ...

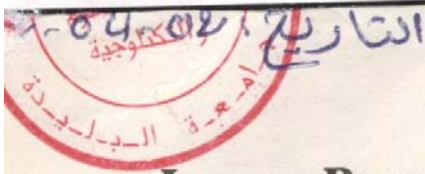
بلغة البيسك

ترجمة المهندس طارق دهني





1-006-13-1



Jean - Pascal AUBERT
Richard SCHOMBERG

الذكاء الاصطناعي

وتطبيقاته ...



بلغة البيسك

ترجمة المهندس طارق دهني

دار المعرفة

فهرست

الصفحة

٥	مقدمة المترجم
٨	تنويه المؤلف
٩	١- ماهو الذكاء الاصطناعي
١٠	بعض تطبيقات الذكاء الاصطناعي
١٢	برنامج فولكلور الذكاء الاصطناعي 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





أمثلة على برامج بلغة LOGO

العودية اللامتناهية

٩- لغة PROLOG

كيف تشتغل PROLOG

أمثلة على برامج بلغة PROLOG

١٤٧ معجم بالمصطلحات إنكليزي - فرنسي - عربي

