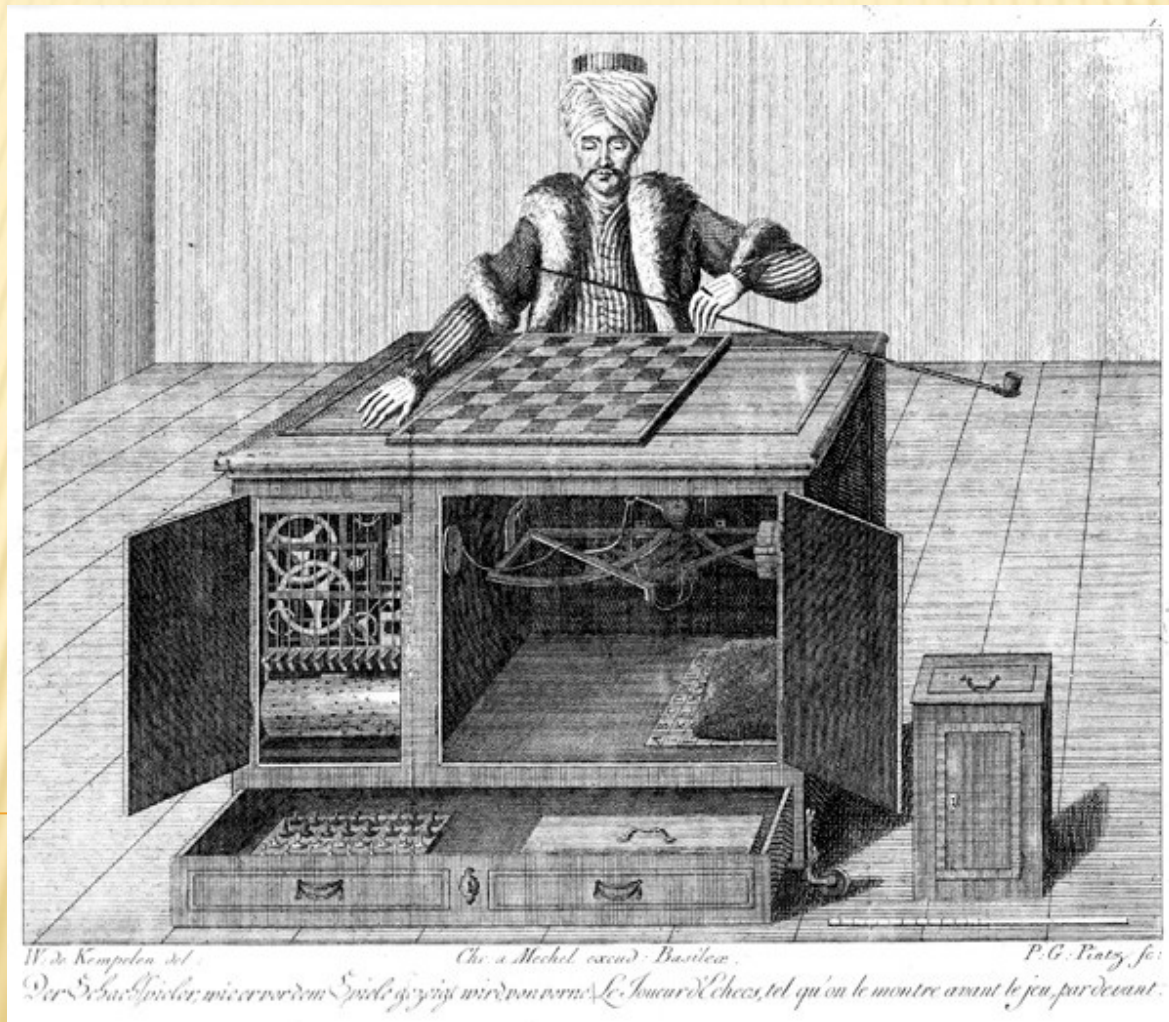


UMĚLÁ INTELIIGENCE



W. de Kempelen del.

Chr. a. Mechel, excudit. Basilea.

P. G. Piaty, fecit.

Der Schachspieler, wie er vor dem Spiel gezeiget wird, von vorne. Le Joueur d'Échecs, tel qu'on le montre avant le jeu, par de vant.

CO TO JE UMĚLÁ INTELIGENCE?

- Je to obor informatiky zabývající se tvorbou strojů vykazujících známky inteligentního chování
- věda, která se zabývá tím jak přinutit stroje, aby exhibovaly chování takové, které by v případě člověka vykazovalo potřebu inteligence (Marvin Minsky)
- Zabývá se tím, jak počítačově řešit úlohy, které dnes zatím zvládají lidé lépe (E. Richová)

Turingův test (1950)



VS.

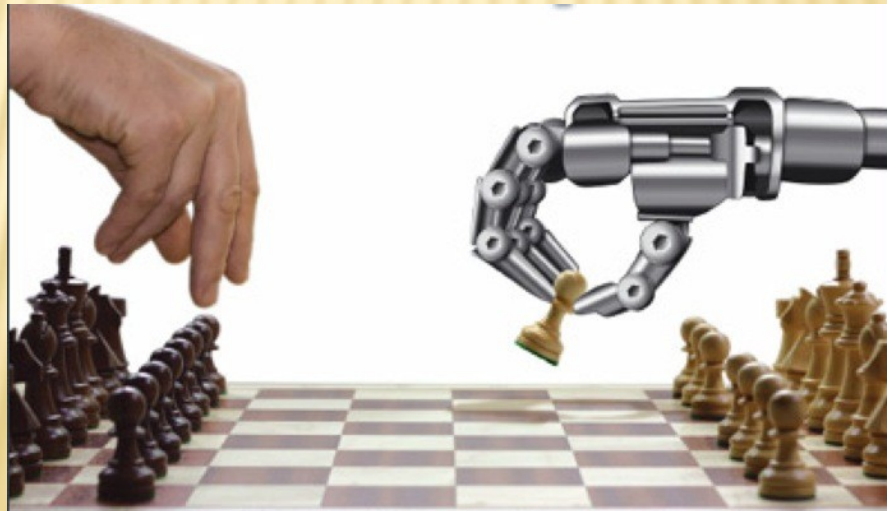


**Searlův Argument Čínského Pokoje
(1980)**

POČÍTAČ HRAJE ŠACH

Vědci se poprvé dočkali toho, že počítač dělá něco, co u člověka vyžaduje inteligenci

- „Papírový stroj Alana Turinga“ (1952)
- Shannonovy strategie – přednáška, která poznamenala dějiny nejen počítačového šachu, ale i celé UI
- Šachy místo atomových bomb – John von Neumann a jeho MANIAC I (1950)
- osudové utkání roku 1956 – historický mezník pro celou vědní disciplínu umělé inteligence



TŘI ZÁKLADNÍ PROUDY UMĚLÉ INTELIGENCE

- Symbolický funkcionalismus
- Konekcionismus
- Robotický funkcionalismus

KATEGORIZACE

- *Slabá* umělá inteligence
- *Silná* umělá inteligence



MOŽNÁ VYUŽITÍ

- ❖ Genetické programování
- ❖ Neuronové sítě
- ❖ Prohledávání stavového prostoru
- ❖ Expertní systémy

