

SADRŽAJ

I - SADRŽAJ.....	2
II – UVOD.....	3
III – HISTORIJSKI RAZVOJ VJEŠTAČKE INTELIGENCIJE.....	4
IV – EKSPERTNI SISTEMI.....	6
4.1 Inteligentne mašine.....	6
4.2 Ekspertni sistemi – pojam.....	6
4.3 Struktura i osobine ekspertnih sistema.....	7
4.4 Programiranje naspram inženjerstva znanja.....	8
4.5 Ljudi uključeni u ES razvoj.....	9
V - OSNOVNI KONCEPTI VEŠTAČKE INTELIGENCIJE.....	10
5.1 Područja vještačke inteligencije.....	13
VI ZAKLJUČAK.....	15
VII LITERATURA.....	16

II - UVOD

Vještačka inteligencija (eng. artificial intelligence) se definiše na različite načine. U literaturi su najčešće slijedeće tri definicije:

Vještačka inteligencija je naučna oblast u kojoj se izučavaju izračunavanja da bi se izračunavanjem omogućila percepcija, rezonovanje i činjenje.

Vještačka inteligencija podoblast računarstva. Cilj istraživanja vještačke inteligencije je razvijanje programa (softvera), koji će računarima omogućiti da se ponašaju na način koji bi se mogao okarakterisati inteligentnim. Prva istraživanja se vežu za same korjene računarstva. Ideja o stvaranju mašina koje će biti sposobne da obavljaju različite zadatke inteligentno, bila je centralna preokupacija naučnika računarstva koji su se opredijelili za istraživanje vještačke inteligencije, tokom cijele druge polovine 20.vijek.

Savremena istraživanja u vještačkoj inteligenciji su orjentisana na ekspertne i prevodilačke sisteme u ograničenim domenima, prepoznavanje prirodnog govora i pisanog teksta, automatske dokazivače teorema, kao i konstantno interesovanje za stvaranje generalno inteligentnih autonomnih agenata.

Vještačka inteligencija kao pojam u širem smislu, označava kapacitet jedne vještačke tvorevine za realizovanje funkcija koje su karakteristika ljudskog razmišljanja. Potpomognuta napredkom moderne nauke, istraživanja na polju vještačke inteligencije se razvijaju u dva osnovna smijera: psihološka i fiziološka istraživanja prirode ljudskog uma, i tehnološki razvoj sve složeniji računarskih sistema.

U tom smislu, pojam vještačke inteligencije se prvobitno pripisao sistemima i računarskim programima sa sposobnostima realizovanja složenih zadataka, odnosno simulacijama funkcionisanja ljudskog razmišljanja, iako i dan danas, prilično daleko od cilja. U toj sferi, najvažnije oblasti istraživanja su obrada podataka, prepoznavanje modela različitih oblasti znanja, igre i primjenjene oblasti, kao naprimjer medicina.

III - HISTORIJSKI RAZVOJ VJEŠTAČKE INTELIGENCIJE

.....NAMERNO UKLONJEN DEO TEKSTA.....

Ova serija uspjeha se lomi sredinom šezdesetih godina i previše optimistička predviđanja, ranijih godina, se frustriraju. Do tada implemetirani sistemi su funkcionisali u ograničenim domenima, poznatim kao mikrosvijetovi (microworlds). Transformacija koja bi omogućila njihovu primjenu u stvarnim okruženjima nije bila tako lako izvodljiva, uprkos očekivanjima mnogih istraživača. Po Raselu i Norivig-u, postoje tri fundamentalna faktora koji su to onemogućili:

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU. -----**

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com