

SADRŽAJ

| | |
|---|---|
| UVOD | 2 |
| 2. ISTORIJAT RAZVOJA VJEŠAKČE INTELIGENCIJE | 3 |
| 3. POJAM VJEŠTAČKE INTELIGENCIJE | 3 |
| 3.1. Definisane pojma vještačk einteligencije | 3 |
| 3.2. Pravci djelovanja vještačke inteligencije | 4 |
| 3.3. Kritike vještačke inteligencije u filozofskom smislu | 4 |
| 4. KLASIFIKACIJA VJEŠTAČKE INTELIGENCIJE | 5 |
| 4.1. Klasifikacija prema pristupu rješavanja problema | 5 |
| Klasifikacija prema vrsti rješavanja problema | 5 |
| 5. CILJEVI VJEŠTAČKE INTELIGENCIJE | 6 |
| 5.1. Postignuti rezultati | 7 |
| 5.2. Područja primjene vještačke inteligencije | 7 |
| ZAKLJUČAK | 9 |

UVOD

Vještačku inteligenciju možemo definisati kao naučnu disciplinu pomoću koje se električna računala programiraju za složene zadatke nalik zadacima koji se postavljaju pored čovjeka, ali ne nužno na način koji bi ih rješavao čovjek.

Naime, «inteligentno» ponašanje mašina može se temeljiti na nekim njegovim prednostima pred ljudskim mozgom, ali naravno i na njegovim nedostacima.

Prednost kompjutera jeste u njegovoj mogućnosti da obavlja veliki broj jednostavnih aritmetičkih i logičkih operacija u za čovjeka nezamislivo kratkom vremenu. Elektroničko računalo takođe može potpuno precizno memorisati veliki broj podataka uz brzu mogućnost njihovog pronalaženja u svojoj memoriji. Čovjek, naprotiv, takve zadatke obavlja vrlo sporo, neefikasno i uz zamaranje i dosadu.

Nedostižne su prednosti ljudskog mozga pred «inteligencijom» mašina u sposobnosti obavljanja vrlo kreativnih i selektivnih traženja pretraživanja podataka, uz korištenje složenih i ne do kraja determiniranih kriterija.

Karakteristika ljudskog rasuđivanja je kreativnost, sposobnost asociiranja, upućivanje i mogućnost prevladavanja informacijske podloge odlučivanja putem originalnosti i novih ideja.

Čovjek posjeduje vrlo malu kratkotrajnu memoriju, na primjer dovoljno da pamti neki šestocifreni telefonski broj tako dugo dok ne dobije vezu ili obavi razgovor. Kasnije ga brzo zaboravi, osim ako ga koristi često. Međutim, ljudski mozak ima veliku dugotrajnu memoriju koja je organizirana ne na principu adresa (kao kompjuterska), nego na temelju asocijacija. To znači da se svaka memorisana činjenica ili događaj može povezati sa svakom drugom takvom činjenicom ili vrlo ograničena i temelji se na krutim pravilima, pretočenim u egzaktnu algoritme.

Moderna i buduća istraživanja na području vještačke inteligencije omogućit će čovjeku da bolje shvati vlastite misaone procese i da bolje rješava vlastite probleme. Tako ćemo postati sposobniji programirati mašinu koja će oponašati složenije ljudske intelektualne radnje nego što to možemo danas.

Koncepcije vještačke inteligencije ne mogu se testirati i razvijati bez elektroničkog računala. Svoje glavne uspjehe to naučno područje duguje jednoj drevnoj igri, igri šaha. Šah je veće desetljećima poligon za istraživanje ideja i teoretskih konstrukcija usporedbe načina mišljenja čovjeka i mašine. Često se održavaju i pravi šahovski turniri između kompjutera ili između mašina i ljudi. Napredak na tom području može se ilustrirati činjenicom da mašine više nisu inferiorni i vrsnim šahistima.

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

www.maturskiradovi.net

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