

## Inhaltsübersicht

Geleitwort	V
Vorbemerkungen zur 2. Auflage	VI
Vorwort	VII
Inhaltsübersicht	XIII
E I N F Ü H R U N G	1
<u>1. Kapitel</u>	3
Einführende Übersicht	5
Übungen zur "Einführenden Übersicht"	36
<u>2. Kapitel</u>	53
Beispiele zur Definition von Funktionen	55
Implementierung des Puzzles "Die Türme von Hanoi"	73
Übungsaufgaben	83
IMPLEMENTIERUNG EINER " B L O C K - W E L T "	85
<u>3. Kapitel</u>	87
Transformation der von Winston angegebenen "Block-Welt" Funktionen auf INTERLISP	89
Eingabe der Properties für eine definierte "Situation 0"	98
Definition einer Funktion zur Ausgabe der Situations-Tabelle	102
Definition einer Funktion, die die "Block-Welt" aus jeder Fehler-Situation in die "Situation 0" zurücksetzen kann	111

<u>4. Kapitel</u>	119
Definition von Hilfsfunktionen zur Erkennung von verfügbarem Platz im dreidimensionalen Raum der "Block-Welt"	122
Definition der für eine arbeitsfähige "Block-Welt" noch notwendigen Funktionen	135
Testlauf der ersten (arbeitsfähigen) "Block-Welt"	153
<u>5. Kapitel</u>	159
Reorganisation der "Block-Welt" Funktionen, um die zu einer Handlungskette erforderlichen Aktionen als "Trace" zu erhalten	161
Bindung des "Trace" an eine Liste als Voraussetzung zur Frage/Antwort-Fähigkeit des Systems	174
<u>6. Kapitel</u>	181
Übungen zur Manipulation in Baum-Strukturen, Test-Definitionen der Frage-Funktionen	183
Definition der erweiterten Frage-Funktionen mit "Spezifizierung" und "Fokussierung" des Dialogs	202
<u>7. Kapitel</u>	213
Erweiterung des Frage/Antwort-Systems, Übungen zu Funktionsdefinitionen mit funktionalen Parametern	216
Automatisches Retten der Situationen und Rücksetzen im Fehlerfall als Voraussetzung zur Anwendung ziel-orientierter Such-Strategien	223
Einfache Funktionen zur Definition von Oberbegriffen	236
ERGÄNZUNGEN	243
<u>8. Kapitel</u>	245
Entwurf eines einfachen, modularen GO-Programms als Grundlage zur Entwicklung eines Experimentier-Systems	249

	XV
<u>9. Kapitel</u>	267
Beispiele für "destruktive" Systemfunktionen	270
Definition von Funktionen zur ein- und mehr-dimensionalen Feldverarbeitung	274
Definition einer Pattern-Match Funktion, Anwendungsbeispiele zur Muster-Erkennung	287
"Rekursive Paraphrasen" einiger Systemfunktionen	297
<u>Anhang</u>	321
LISP-Maschinen und LISP-Dialekte für Personal Computer	325
Systematisches und alphabetisches Verzeichnis der definierten Funktionen	329
Alphabetisches Verzeichnis der verwendeten Systemfunktionen	335
Literaturverzeichnis	340
Die "Situation 0" der "Block-Welt"	343