

# INHALTSVERZEICHNIS

0.	<b>WAS IST "KÜNSTLICHE INTELLIGENZ"?</b> .....	5
0.1	Wieso beschäftigt man sich mit KI? .....	5
0.2	Der Turing-Test .....	6
0.3	Mentale Maschinen und physikalische Maschinen	7
0.4	Kurzübersicht .....	10
1.	<b>PROBLEMLÖSEN</b> .....	13
1.1	Geometrische Analogieprobleme .....	13
1.2	Missionare und Kannibalen: Das Problem und ein Lösungsansatz .....	27
1.3	Missionare und Kannibalen: Konstruktion des Programms .....	31
1.4	Missionare und Kannibalen: Rückschauende Betrachtung .....	51
1.5	Missionare und Kannibalen: Das vollständige LOGO-Programm .....	59
1.6	Missionare und Kannibalen: Das vollständige LISP-Programm .....	64
1.7	Dame .....	69
1.8	Der "General Problem Solver" .....	79
2.	<b>NATÜRLICHE SPRACHE</b> .....	93
2.1	Satzgenerierung .....	93
2.2	Sätze über eine Blockwelt .....	105
2.3	Syntaxüberprüfung (Parsing) .....	113
2.4	Übersetzen .....	129
2.5	Dialog über Blöcke .....	143
2.6	A la recherche du temps perdu .....	165
2.7	Das Dialogprogramm von Winograd .....	172
2.8	Verben und ihre Bedeutung .....	185
3.	<b>FRAGE-ANTWORT-SYSTEME UND LOGISCHES SCHLIESSEN</b> .....	195
3.1	Ein Inferenzsystem .....	196
3.2	Vorwärts- und Rückwärtsdeduktion .....	207

4.	<b>LERNEN</b> .....	217
4.1	<b>Samuels Dame-Programm und die Technik des Bergsteigens</b> .....	217
4.2	<b>Strukturelles Lernen und allgemeine Bemerkungen</b> .....	223
4.3	<b>Perzeptronen</b> .....	233
4.4	<b>Induktion</b> .....	245
4.5	<b>Produktionssysteme</b> .....	253
4.6	<b>Schemata</b> .....	263
5.	<b>HINWEISE ZUM PROGRAMMIEREN MIT LOGO</b> .....	267
	(H. U. Hoppe)	
*	<b>NACHWORT ZUR DEUTSCHEN AUSGABE</b> .....	293
*	<b>ALLGEMEINE LITERATUREMPFEHLUNGEN</b> .....	296