

النقلة الصحيحة وكلّ هذا في أقل من جزء من الثانية. إثبات النظريات والمنطق المُميكن: تستعمل برامج الذكاء الاصطناعي لإثبات النظريات العلمية.

الذكاء الاصطناعي

النظم الخبيرة:

وهي أكثر الاستخدامات شيوعاً. فيمكن عن طريق النظم الخبيرة الخاصة مثلاً بالكيمياء (مثال DENDRAL) معرفة التركيب الكيميائي (أي العناصر) التي تتكوّن منها مادة معيّنة، وطبعاً هذا مفيد جداً في مجال الصيدلة والصناعة. هناك أنواع أخرى من النظم الخبيرة كتلك التي تقوم بالتنبؤ باتجاهات السوق (البيع والشراء) المستقبلية وتلك التي تقوم «بإسداء النصح» للسياسات النقدية. وهناك نظم خبيرة تساعد

بقلم المهندسة : نور الهدى (مصر)

في التنقيب عن النفط والأبحاث الجيولوجية (مثال: PROSPECTOR) الذي كان يستخدم خلال

الذكاء الاصطناعي هو فرع من علوم الكمبيوتر الذي يهتم بميكنة الذكاء، أي إضافة عنصر الذكاء للآلة. يُقصد بمظاهر الذكاء الأساسية التي يسعى هذا العلم إلى إضافتها للآلة حلّ المشاكل، الاستنتاج، القدرة على التعلّم.

حتى يستطيع العلماء ابتكار هذه الآلة الذكيّة كان لا بدّ من حل مشكلتين: تمثيل المعلومات والبحث. ويُقصد بتمثيل المعلومات كيفية ترجمة الحقائق العادية (مثلاً: الماء بارد) إلى شكل تفهمه الآلة وتستطيع تخزينه و هنا كان ابتكار قواعد المعلومات. أمّا المشكلة الثانية فهي إمكانية البحث داخل قاعدة المعلومات عن معلومة معيّنة وتمّ حلّها عن طريق ابتكار لغات خاصة لهذا الغرض.

الألعاب:

فمثلاً لعبة الشطرنج عن طريق الكمبيوتر تتطلّب برنامجاً يستخدم الذكاء الاصطناعي وذلك لاحتمال الاحتمالات الممكنة عند كلّ نقلة، ولحساب صحة كلّ منها ولتقرير

أهمّ المجالات التي تطبّق فيها تقنيّات الذكاء الاصطناعي هي:

