

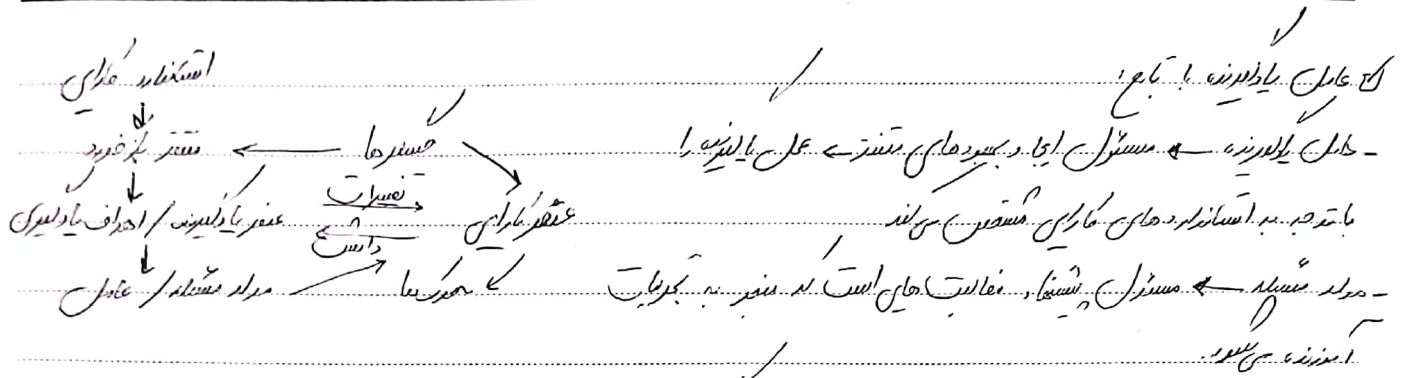
کمال است تو زین :  
انسان در عمل کردن، این تعریف عملی رفایات بخشی از دهنش معضلی ایجاد کرده است. در این تعریف محقق  
باید کامپیوتر در (تایق) دلیل را مورد بررسی قرار می دهد زیرا که تعریف آن رفایات بخشی است که حق تعالی تعریف  
دهد در سمت دیگر کامپیوتر قرار دارد. باید فرد دلیل - این کامپیوتر این قابلیت را دارد که (۱) بتواند توان  
جمع (۲) محاسبه (۳) بازخامی دانش (۴) ذخیره اطلاعات (۵) استدلال خودکار (۶) یادگیری ماشین

کمال رفایات حاصل خوردند است به رفایات نهایی (قوانین) :  
است به رفایات فکر نمی کند زیرا استنتاج است نهایی از چند راهکار برای عمل فکلی بدون استنتاج نیست  
عمل نیست به رفایات های انسانی نیست چون به دانش انسانی مانند پذیرفته

کمال کارهای که در حوزه خاص دانش انجام می شود :  
نمی تواند که مانند انسان عمل می کند - تا اهداف تکرار شود قبل و چون از این ذخیره

کمال نظارت خودمشی با کمال مطلوب :  
تفاوت با دانی عمل تفاوت است - تا دانش عمل تعریف هر عمل خود را از عمل می کند و محقق آن عمل می کند  
تفاوت با کمال نظارت است - تا کمال را هر عمل خود را به بهترین شکل انجام می دهد

کمال عملی یعنی به خودمشی با ترمیم تابع :  
این عمل برای اهداف مشخص راه حل های مشخص دارد  
که راه حل بهتر برای کمال خودمشی است  
تابع خودمشی دنبال می کند حالت ها را به یک حد حق تبدیل  
می کند به درجه رفایات را توصیف می کند  
و حق اهداف مشخص باشد بعضی از آن ها به امد می رسد  
از هیچ یک از اهداف بافر نقص قابل عمل نباشد احتمال  
می رود به این روش  
در این روش هم هزینه ترین دانش انتخاب می شود کوتاه ترین مسیر همراه با بهترین سود

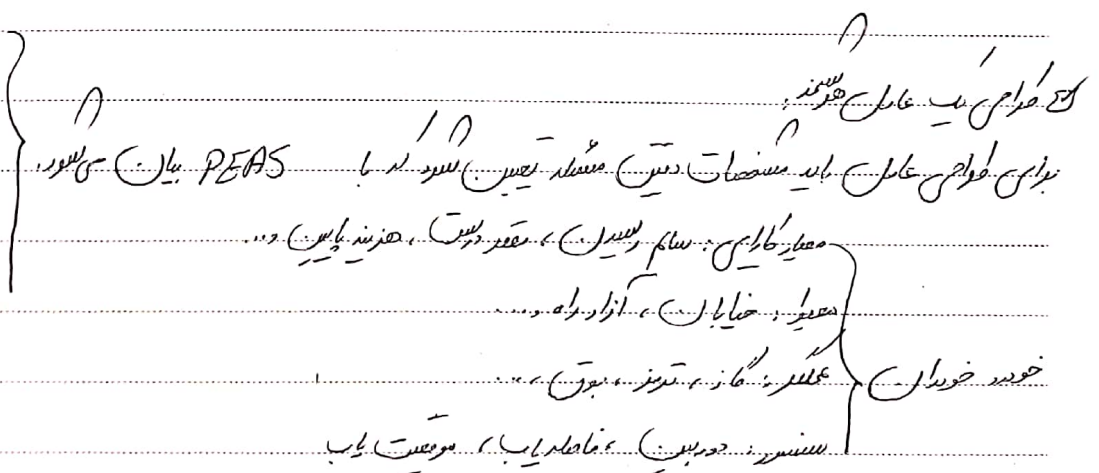


انتخاب عمل مستند به اساس دریافت نقلی صورت می گیرد.  
 - بازخوردی می تواند به حاصل اجازه دهد تا ابتدا به محیط بصورت نامشاهد عمل شود و سپس نسبت به نقش اولی خود بصورت نقد

کتابخانه حاصل :  
 - تمام حاصل طی این فرایند انسان را دریافت می کند در این حال حاصل وابسته به عمل متغیر ادراکی باشد و عمل باید بتواند ادراک فعلی را به نسبت آموخته به عنوان خروجی باید به عنوان مستند و عمل مستند به عمل مناسب برای هر متغیر ادراکی باشد و به صورت جدول برای ساخت حاصل به وضعی با قابلیت بازخورد

کتابخانه عملیات :  
 - کتابخانه حاصل حاصل است که کار دست را انجام دهد  
 - (1) جمع آوری اطلاعات (2) یادگیری از تجربه (3) دانش استقلال

Performance  
Environment  
Actuators  
Sensors







۱۴. جستجوی درخت :  
مبانی اصلی جستجوی درخت :  
۱. درخت : مجموعه‌ای از گره‌ها که به یکدیگر مرتبط هستند.  
۲. گره : واحد بنیادی داده‌ها که در درخت قرار دارد.  
۳. ریشه : گرهی که هیچ پدری ندارد.  
۴. فرزند : گرهی که پدر دارد.  
۵. سطح : گره‌هایی که در یک سطح قرار دارند.  
۶. عمق : تعداد گره‌ها از ریشه تا یک گره خاص.

۱۵. Fringe :  
حالت : مجموعه‌ای از گره‌ها که در حال حاضر در درخت قرار دارند.  
Fringe : گره‌هایی که در حال حاضر در درخت قرار دارند و به یکدیگر مرتبط هستند.

۱۶. جستجوی گره :  
تفاوت از روش‌های دیگر :  
۱. جستجوی گره : روشی که در آن گره‌ها به یکدیگر مرتبط هستند.  
۲. جستجوی گره : روشی که در آن گره‌ها به یکدیگر مرتبط هستند.

۱۷. جستجوی گره :  
تفاوت از روش‌های دیگر :  
۱. جستجوی گره : روشی که در آن گره‌ها به یکدیگر مرتبط هستند.  
۲. جستجوی گره : روشی که در آن گره‌ها به یکدیگر مرتبط هستند.

انواع حالت جستجوی گره	درخت	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق
عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق
عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق
عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق
عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق
عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق	عمق

که بهینه‌ترین هزینه را دارد  $A^*$

(1) هزینه‌ها:

(2)  $A^*$

$A^*$  بهینه‌ترین هزینه‌ها را دارد

کامل نیست

کامل نیست (هزینه ندارد)

بهینه نیست

بهینه نیست (کامل نیست)

مترید نهانی از مترید غایبی است

$O(b^m)$

حافظه به مراتب مشکل‌تر است

$O(b^m)$

که تمام هزینه‌های قابل دسترسی:

$h(n) \leq h^*(n)$  where  $h^*(n)$  is the true cost from  $n$

قابل دسترسی است

$h(n) \leq 50$   $h(0) = 0$  for any goal  $G$

فرهنگ نیانده است

حفظه تغییر یافته از هزینه تا هدف را دارد

که بهینه‌ترین  $A^*$

کامل و بهینه است و مترید نهانی از مترید غایبی است اما حافظه به مراتب مشکل‌تر دارد  $A^*$  با استفاده از روش بهینه‌ترین هزینه است و اگر شما را این روش باشد  $A^*$  همان آن را که کوتاه‌ترین مسیر فراهم می‌کند  $A^*$  مشکل به بهینه‌ترین جواب را می‌دهد و مشکل حافظه دارد و حافظه زیادی لازم دارد و زمان محاسبه عموماً کمتر است  $A^*$  است از آنجا که  $A^*$  قادر است تمام مسیرهای ممکن را در حافظه نگه دارد و عموماً قبل از اتمام زمان حافظه تمام فراموش کرد پس  $A^*$  برای بسیاری از مسائل نوزاد عملی نیست

که انواع  $A^*$ ! حافظه کم

بهینه‌ترین حافظه  $A^*$  با خطی شدن کامل و بهینه‌ترین

$ID A^*$  - بهینه‌ترین هزینه (هزینه  $cost(g)$  بهای عقاب کم)

$RBFS$  - بهینه‌ترین هزینه (بهینه‌ترین حافظه)

$M3A^*$  - بهینه‌ترین هزینه و حافظه (بهینه‌ترین هزینه و حافظه)

کتاب تغییر عقیده RBF5

RBF5 جستجوی به مراتب موثرتر از IDA<sup>+</sup> است. تغییر عقیده (تغییر اعتقاد) نشان می‌دهد که وجود دارد. تغییر  
در چگونگی نگاه کردن به یک مسئله. IDA<sup>+</sup> و RBF5 هر دو در این زمینه به یک جادوگر نگاه می‌کنند و با این حال تفاوت زیادی وجود دارد.  
غیرتوانایی از آن (استعداد) کمتر.

کتاب جامع هوش مصنوعی از نسخه relax version :

h<sub>1</sub> و h<sub>2</sub> هر کاش می‌تواند به هر کاری بپردازد. h<sub>2</sub> و h<sub>1</sub> هر کاش می‌تواند به هر کاری بپردازد. هوش مصنوعی را تعریف می‌کنند.  
ABSolver هزینه راه حل برای یک مسئله را تعیین می‌کند.

کتاب انواع جستجوی محلی

(3) Simulated Annealing - انتخاب از یک مجموعه داده. جستجوی محلی با اجازه دادن به انجام حرکات محلی (ناجانبه)  
که در صورت لزوم بتواند، احتمال وقوع آن کم می‌شود.

- (4) Local Beam Search - از حالت شروع به جای یک حالت به صورت تصادفی به حالت شروع. حالت شروع یک حالت تصادفی  
حالت بهتری: انتخاب حالت بهتری از بین تمام بهر حال. حالت فاصله پیدا کردن صرفاً به روشی غم‌گانه است.  
حالت بهتری از بین تمام بهر حال بهر حال.

- الگوریتم تغییر فرم  
- الگوریتم فریب



کلیه مستحقان که مانند انسان رفتار می کنند:

انسان را مورد عمل کردن یک سیستم قابلیت های زیر را دارد است:

- در دانش زبان طبیعی (محادره) - بازنگاری دانش (تفسیر اطلاعات) - استقلال خودکار - یادگیری ماشین -  
برای مثال در تست تئوریت و محقق باید باید با یک کامپیوتر در ارتباط باشد. زبان تست موفقیت آمیز است که محقق نتواند تشخیص دهد با یک کامپیوتر در ارتباط است یا یک شخص دیگر.

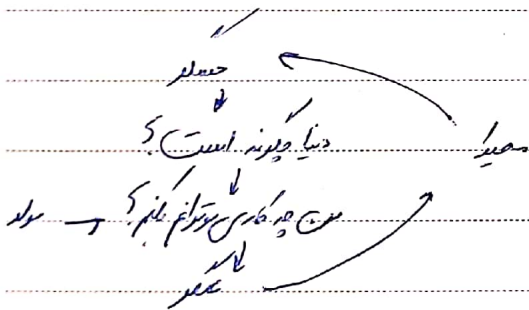
کلیه نظام ها و

تکامل یافته اند - در یک حالت زبان معنای طرد به کار می آید که انجام دهد  
تجربیات تازه ها: - جمع آوری اطلاعات - یادگیری از تجربه - دانش استقلال

کلیه افراد و اهداف عملی و

عملی: - برنامه و هدف افراد

اجزای عملی: 1- در دسترس: سیاق و سباق 2- خروجی: عمل مناسب 3- برنامه: پردازش در دسترس (خروجی)  
تفاوت عملی ها در نحوه پردازش است.



کلیه PEAPS: توانایی و رفتار فرد:

- توانایی:

کارایی: حل کردن کارهای...  
محیط: توانایی...  
عملی: قدرت...  
تجربیات: هم...  
کارایی: سیستمی...  
محیط: مهارت...  
عملی: قدرت...  
تجربیات: هم...  
کارایی: سیستمی...  
محیط: مهارت...  
عملی: قدرت...  
تجربیات: هم...

کتاب عامل نقش بر جدول  
تیم عامل اصل تاریخچه ادوات را دریافت می کند. اگر رابطه به دل زبانه ادوات باشد، عامل باید بتواند ادوات قبل یا  
بعد است آورد. به عنوان مثال برای ساختن عبارت نقش، هر یک از شکل ها را مناسب برای هر  
دنباله ادوات باشد. به این دلیل به عبارت جدول را با شکست مولفه می شود.

کتاب انواع جستجوی عامل  
1- *Similarity*: آفتاب از طریق کردن در زمینه های عمل با اجازه دادن به انجام حرکات غیر از مناسب است  
که در صورت (دست زبان) و احتمال (دقت آن) هم می شود.  
2- *Intersect*: از حالت شروع به جای یک حالت میبرد. حالت شروع: حالت تصادفی  
حالت بعدی: انتخاب از بهترین حالت از بین تمام بزرگ ها. حالت فایده: پیدا کردن حرف یا بهترین حالت  
- *Intersect*: آفتاب  
- *Intersect*: آفتاب

کتاب *Intersect*: آفتاب  
در این الگوریتم، طیف های به هم پیوسته می آیند. در تمام مسیر، بلندترین طیف به عنوان حرف و تفسیر خاصی قرار  
می گیرد.



کتاب *Intersect*: آفتاب  
1- *Intersect*: آفتاب  
2- *Intersect*: آفتاب  
3- *Intersect*: آفتاب

7	2	4
5		6
8	3	1

	1	2
3	4	5
6	7	8

Start  
PAPCO

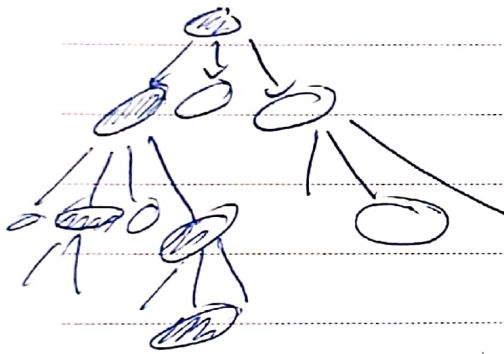
$$N(a) = 1 + b^2 + \frac{1}{b^2} + \dots + \frac{1}{b^2}$$



نوع جستجوی A\* با جستجوی Greedy: در جستجوی Greedy تمام مسافت‌ها را در نظر گرفته و حلی را در حافظه زنجیره‌ای به‌جای نگه‌داشتن در حافظه نگه می‌دارد. در جستجوی A\* تمام مسافت‌ها را در نظر گرفته و حلی را در حافظه نگه می‌دارد.

Aad  $\rightarrow$  Bucharest

Aad  $\xrightarrow{140}$  Sibiu  $\xrightarrow{99}$  Fagaras  $\xrightarrow{211}$  Bucharest  $\xrightarrow{140 + 99 + 211}$  Greedy



A\*