1. FB

藉由分析與誰交流、所在區域、遊玩經歷等相關資料產生交友建議、遊戲推薦、推薦專頁等資訊，屬於強AI。

此種運作方式比較近似於data mining的時間序列分析，屬於機器學習的範疇，或者關聯分析，判斷人對人、人對物等關聯進行分析，藉由歷史紀錄來預測未來的行為。

1. Youtube演算法

分析用戶的喜好、類型、年紀等資訊，針對創作者與閱聽者提供不同的資料蒐集，給予推薦影片，甚至後臺分析等等，屬於強AI。

此種ai仍然以歷史資料進行分析並判斷使用者的喜好，與第一點相同屬於機器學習的資料探勘。

1. google以圖搜圖

上載圖片檔給伺服器並偵測資料庫裡相似圖片並呈現給用戶，藉由比對像素的相似度給予建議，只具備解決某個問題能力，屬於弱AI。

這類ai屬於餵資料給ai進行學習，使ai自己找出相似的類型，近似於辨識類的ai，類似於機器學習中的群集分析，須對資料進行解讀與匹配。

1. Steam

觀察使用者的遊玩時間、遊戲內容、類型等資訊，並在特殊節日給予特別推薦的遊戲內容資訊，能夠根據每個用戶有不同體驗，屬於強AI。

Steam的策略與FB與youtube的策略略同，依然屬於機器學習的時間序列以及關聯性分析，透過使用者的歷史行為以及喜好分類的關聯給予不同使用者不同的體驗。

1. 遊戲NPC

開發者用以在特定區域與使用者互動的角色，只能服務特定領域的任務，並且通常不具變通性，屬於弱AI

這種類型的ai範圍比較模糊，需要看具體應用的實例；以一般打牌遊戲的敵人NPC為例，此類ai屬於擁有特定演算法處理某種特定規則，比較屬於機器學習中預測未知數據的迴歸分析；另一種類型比如alphaGO的ai就屬於深度學習的領域，讓機器自己去學習規則，最後在與使用者互動。